



## Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Akhmad Yusuf Isnan Setiawan

UIN Walisongo Semarang, Indonesia

Corresponding email: yusufIsn74@gmail.com

### مستخلص البحث

يهدف هذا البحث في معرفة تطبيق طريقة الأنشطة الترفيهية في تعلم اللغة العربية، ومزايا وعيوب هذه الطريقة في تطوير تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية. استخدم البحث منهج البحث الوصفي المستمر (وصف الاستمرارية) يتميز بخصائص البحث النوعي. قصد الباحث ببحث وصف الاستمرارية هو العمل البحثي الوصفي الذي يتم إجراؤه باستمرار على موضوع البحث. ونتائج هذا البحث هي ممارسات التعلم بالأنشطة الترفيهية باللغة العربية في مدرسة ابتدائية تحتاج إلى التطوير بشكل صحيح. على أساس، فإن التطبيق يتوافق مع المفاهيم والأهداف: يجب أن تكون البيئة في المدرسة الابتدائية مواتية، هناك دافع تعليمي قوي من الطلاب والمعلمين، يجب على المعلمين في المدرسة الابتدائية فهم شخصية الطلاب وطريقة تعلمهم بشكل أفضل، كما تم التأكيد بشكل أكبر على استخدام طريقة اكتشافية. ومزايا تطبيق التعلم بالأنشطة الترفيهية هي الطلاب لهم فرصة ليكونوا نشطين في الفصل، يسهل عليهم التنقل والتحدث وطرح الأسئلة. ومع ذلك في تطبيقه غالبا يواجه عقبات فنية في التعلم بالأنشطة الترفيهية.

الكلمات المفتاحية: المفردات العربية، الكتابة الإرشادية، نموذج الكلمة الاستقرار.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab, kelebihan dan kekurangan metode tersebut dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif berkesinambungan (*continuity description*) yang memiliki karakteristik penelitian kualitatif. Yang dimaksudkan dengan penelitian *continuity description* adalah kerja meneliti secara deskriptif yang dilakukan secara terus menerus atas suatu objek penelitian. Hasil Penelitian ini adalah praktik pembelajaran bahasa arab berbasis *edutainment* di Madrasah Ibtidaiyah perlu dikembangkan dengan baik. Dengan dasar, penerapannya sesuai konsep dan tujuan : Lingkungan di Madrasah Ibtidaiyah harus kondusif, Adanya motivasi belajar yang kuat dari peserta didik dan pendidik, Pendidik di Madrasah Ibtidaiyah harus lebih memahami karakter dan gaya belajar peserta didik, dan Penggunaan pendekatan *Inquiry Discovery* dalam bahasa arab lebih ditekankan. Kelebihan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* akan membuat siswa memperoleh kesempatan untuk aktif di dalam kelas, yang memudahkannya bergerak, berbicara, dan bertanya. Meskipun begitu, dalam penerapannya, pembelajaran bahasa arab berbasis *edutainment* seringkali ada hambatan teknis.

**Kata Kunci:** Kosakata Bahasa Arab, Menulis Terpimpin, Picture Word Inductive Model

### Citation:

Setiawan, A. Y. I. (2022). Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(2), 121-134. <http://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i2.6486>



## Pendahuluan

Di dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 2 Tahun 1989 dan Peraturan Pemerintah No. 28 dan 29 Tahun 1990, yang dimaksud dengan madrasah adalah sekolah umum yang berciri khas agama Islam (UU Sisdiknas no 20 tahun 2003). Jadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah sekolah yang berciri khas agama Islam yang setingkat sekolah dasar. Pelajaran bahasa Arab di madrasah sudah barang tentu diajarkan karena bahasa Arab bagian substansial adanya madrasah, mulai dari tingkat MI sampai perguruan tinggi.

Namun kenyataannya memang harus diakui bahwa tekad kuat untuk belajar bahasa Arab, seringkali kandas ditengah jalan. Biasanya, alasan paling klasik adalah lamanya masa belajar dan rasa bosan yang dengan cepat menghantui para pelajar. Apalagi ditambah dengan padatnya aktifitas pelajaran lain, sehingga biasanya lembaga penyelenggara pengajaran bahasa arab dengan cara non intensif.

Masalah kurikulum pengajaran pun seringkali menjadi faktor penghalang besar. Yaitu ketika para peserta dijelajahi dengan berbagai macam aturan, rumus, kaidah dan lainnya, tapi kurang praktik langsung. Bisa jadi secara teori mereka sangat paham, tapi giliran menggunakan bahasa itu baik secara lisan tulisan atau pendengaran, semua jadi berantakan.

Sehingga banyak pendapat yang mengatakan bahwa, tempat belajar suatu bahasa yang paling baik bukan di dalam sebuah lembaga kursus, juga bukan di dalam sebuah kelas. Tempat belajar yang paling baik adalah di tempat dimana semua orang berbicara dan berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

Kesimpulannya adalah bahwa belajar bahasa itu membutuhkan sebuah komunitas orang-orang yang berkomunikasi dengan bahasa tujuan. Dimana di dalamnya ada beberapa individu yang ikut berinteraksi secara aktif. Lembaga kursus bahasa Arab yang paling canggih sekalipun, kalau tidak mampu menghadirkan sebuah komunitas berbahasa Arab tidak akan mampu melahirkan lulusan yang mahir berbahasa Arab.

Dari semua itu, setiap proses belajar mengajar, semua pendidik menginginkan agar materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Sementara, setiap pendidik juga menyadari bahwa untuk dapat memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang dapat dianggap mudah. Mengingat, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan harus disesuaikan dengan kondisi individual peserta didik.

Kerangka berpikir demikian dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan pada peserta didik secara individual, yang memungkinkan kemudahan dalam tercapainya proses belajar mengajar. Penggunaan metode yang tepat dalam menangani peserta didik ini harus disadari oleh segenap pendidik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman, 2009:143).

Proses pembelajaran di dalam kelas dengan nuansa yang tidak kurang menyenangkan juga tidak sesuai dengan konsep pendidikan humanis dimana konsep pendidikan humanis menekankan adanya pengakuan peserta didik sebagai seorang individu. Adapun proses humanisme dalam pendidikan Islam dimaksudkan sebagai upaya mengembangkan manusia sebagai makhluk hidup

yang tumbuh dan berkembang dengan segala potensi (*fitrah*) yang ada padanya. Manusia dapat dibesarkan (potensi jasmaninya) dan diberdayakan (potensi rohaninya) agar dapat berdiri sendiri dan dapat memenuhi kebutuhan hidupnya (Ahmad Tantowi, 2009, hlm. 96).

Pada dasarnya, metode *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya.

Disamping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya (Moh. Soleh Hamid, 2011: 18). Contohnya, kunjungan ke kebun binatang untuk menjelaskan materi tentang hewan yang halal dan haram dimakan.

Upaya integrasi metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa arab MI merupakan langkah yang sangat strategis untuk meminimalisir kebosanan dan stagnitas model-model pengajaran bahasa arab. Pada masa usia dini, dunia imajinasi anak masih sangat kental dan melekat kuat dalam pikirannya, sehingga apabila pelajaran-pelajaran bahasa arab *include* ke dalam dunia mereka, maka dengan mudah mereka bisa memahami dan menerima pelajaran. Kesan sulit, dan bosan akan terkikis dengan upaya familiarisasi bahasa arab kedalam *intertainment*.

Berdasarkan pada pemikiran di atas, maka penelitian terhadap integrasi metode *edutainment* dalam pengembangan pembelajaran bahasa arab MI sebagai model lembaga pendidikan berbasis menyenangkan sangat signifikan untuk dilaksanakan. Dimana hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pengembangan pembelajaran berbahasa Arab yang efektif untuk menjaga eksistensi bahasa pokok ajaran agama Islam. Sebab di zaman modern ini, banyak umat Islam yang lupa dengan bahasa agamanya sendiri. Kehidupan yang sudah sangat kompleks dan kompatibel, ikut memberikan kealpaan dan keengganan mempelajari bahasa Arab, sehingga dibutuhkan kreativitas dan inovasi di bawah kemampuan keterampilan yang dimiliki.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif berkesinambungan (*continuity description*) yang memiliki karakteristik penelitian kualitatif. Yang dimaksudkan dengan penelitian *continuity description* adalah kerja meneliti secara deskriptif yang dilakukan secara terus menerus atas suatu objek penelitian (Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, 2005: 56). Jadi penelitian ini, peneliti akan meneliti secara berkelanjutan dan mendeskripsikan secara sistematis mengenai gambaran, fakta dan sifat antar fenomena yang ada. Dalam menganalisis data, terdapat tiga langkah yang dilalui yaitu reduksi data, sajian data dan kemudian dilakukan verifikasi.

## Temuan dan Diskusi

### 1. Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Edutainment*

Menurut *Bruner* ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Azhar Arsyad, 2002: 7). Pengalaman

langsung adalah mengerjakan, misalnya pada materi *Maharah Qiraah* terdapat arti kata *al-hadiqoh* (kebun) yang berikan penjelasan dengan langsung mengerjakan dan beberapa aktifitas di kebun.

Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), seperti kata *al-wudlu* dipelajari dari gambar, foto, film atau multimedia interaktif. Meskipun siswa belum pernah melakukan gerakan wudlu, akan tetapi mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari melihat gambar, foto, video, atau film.

Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengar kata-kata dalam bahasa Arab dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya melakukan dengan menyebutkan beberapa gerakan atau aktifitas terkait.

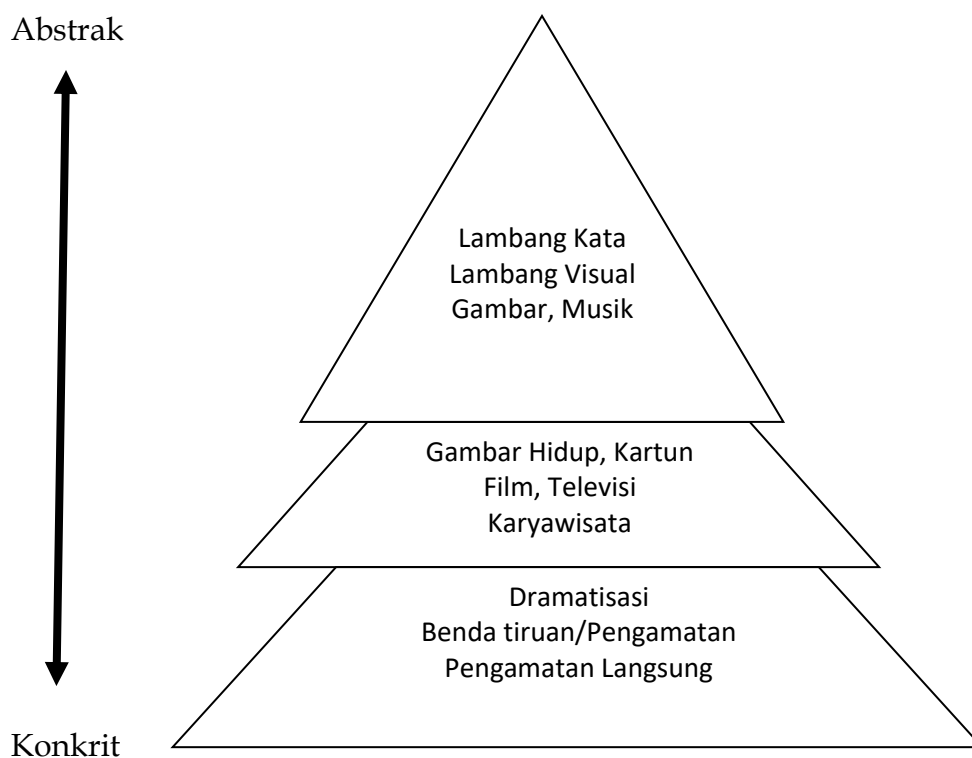
Ketiga tingkat pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru. Tingkatan pengalaman tersebut digambarkan oleh *Dale* yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 8) sebagai suatu proses komunikasi. Sedangkan materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan kedalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Proses komunikasi dapat digambarkan pada gambar berikut;

Pesan diperoleh dengan;	Pesan dicerna dan di interpretasi dengan;
a. Berbicara, menyanyi, memainkan musik, dsb	Mendengarkan
b. Memvisualisasikan melalui Film, Foto, Grafik, Kartun, Gerakan non Verbal	Mengamati, menirukan
c. Menulis atau mengarang	Membaca, memahami

Uraian pada gambar diatas memberikan petunjuk bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Belajar dengan menggunakan indera ganda- pandang dan dengar- berdasarkan konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Menurut *Dale* hasil belajar yang diperoleh melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya 12% (6% penciuman dan 6% perabaan) (Azhar Arsyad; 2002: 11).

Kerucut pengalaman dale (Gambar.2) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diungkapkan diatas. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkrit), sampai kepada lambang verbal (abstrak). Demikian juga dalam mempelajari materi dalam bahasa arab perlu adanya media sebagai perantara penyampaian informasi kepada peserta didik. Berikut

adalah gambar Krucut Pengalaman Edgar Dale



## 2. Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua macam, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

- a) Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: tv dan film.
- b) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, serta game interaktif (Farid Fathurahman, 2012)

Menurut Najjar yang dikutip oleh widodo, pengertian *multimedia* adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, grafik, suara, video, dan animasi (Chomsin S. Widodo; 33). Sedangkan menurut Azhar Arsyad multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan suatu informasi, pesan, atau isi pelajaran (Azhar Arsyad, 2002: 169)

Multimedia jika dikembangkan secara tepat dan baik dalam proses pembelajaran, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010: 52).

Multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan antara berbagai berbagai



macam kombinasi grafik, teks, suara, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan suatu informasi, pesan, atau isi pelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, dan kualitas belajar siswa dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan pengertian Multimedia interaktif menurut Philips adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010: 52).

Menurut Rob Philips (1997: 8) multimedia interaktif adalah suatu kesatuan yang menjabarkan perkembangan baru dari *software* komputer yang selaras dengan perkembangan informasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Winarno menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. (Winarno; 2009, 32)

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan tiga karakteristik komponen lain, Daryanto menyatakan ketiga karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Daryanto, 2010: 53)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, grafis, animasi, dan audio yang memenuhi tiga kriteria, yaitu (1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Sedangkan pengertian *Edutainment* (*educational entertainment* atau *entertainment-education*)

adalah salah satu bentuk hiburan yang didisain dengan tujuan untuk memberikan suatu *education* (pendidikan).

P. W Agne, et al. (1996:104) juga menyatakan bahwa — *Edutainment is multimedia provide education in entertaining formate*". Maksudnya *edutainment* adalah multimedia yang menyajikan pendidikan dalam format yang menghibur. Pendidikan dengan format menghibur memungkinkan siswa merasa senang selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis *edutainment* menggabungkan prinsip *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) yang pada umumnya memanfaatkan komputer sebagai media penyajiannya. Karena memuat unsur hiburan, media pembelajaran berbasis *edutainment* ini akan lebih disukai siswa dibandingkan dengan media pembelajaran biasa.

Menurut Ibrahim media pembelajaran yang membawa dan membangkitkan rasa senang bagi siswa dapat memperbaharui semangat belajar, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa (Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*; 16). Dalam dunia pendidikan *edutainment* juga dapat diartikan sebagai pendidikan sambil bermain atau bersenang-senang. Jika guru mengajar menggunakan metode permainan ditunjang dengan media yang menghibur maka siswa akan semakin senang. Siswa akan merasa seperti bermain tetapi sebetulnya materi pendidikan sudah tersampaikan, dan materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan siswa dengan senang hati akan berantusias untuk belajar.

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri karena sangat interaktif. Multimedia interaktif berbasis *edutainment* dalam pendidikan adalah alat, kaedah, dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat didengar di layar monitor dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia interaktif berbasis *edutainment* bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk meyerap informasi itu. (Azhar Arsyad, 2002:172).

Multimedia interaktif yang memuat aspek *edutainment* pada pembelajaran *bahasa arab yang* memungkinkan bagi siswa untuk mempelajari materi *hiwar, mufradat* dan lain sebagainya sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan, emosi, atau caranya sendiri. Sehingga diharapkan siswa lebih membuat siswa dalam kondisi aktif, senang dan tertarik sehingga minat belajar siswa akan semakin meningkat. Dalam pengembangan ini jenis multimedia yang digunakan adalah jenis kedua yaitu multimedia interaktif yang berbasis *edutainment*.

### 3. Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Konsep dasar *edutainment* adalah suatu konsep yang dirancang agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa arab. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu:

- a) Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa

menghentikannya sama sekali. Menurut Martha Kaufeldt (2009:1) pada hakikatnya, jika seseorang merasa terancam dan tertekan dalam lingkungannya, maka akan menghambat otak dan memperkecil kemampuannya. Sebagai upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* berusaha memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni pendidikan dan hiburan atau belajar dan bermain.

- b) Konsep Edutainment adalah menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda. Hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang mengembirakan bagi kalangan pendidik.
- c) cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas anak didik, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar maksimal dan optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu anak didik untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka (Hamruni, 2009: 9)

Berdasarkan materi diatas, maka konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dirancang secara integratif antara anak didik, pendidik, proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Dalam hal ini, konsep *edutainment* menempatkan anak didik sebagai subjek pembelajaran. Bukan sebagai objek pembelajaran sebagaimana yang selama ini terjadi.

Dalam konsep *edutainment*, seorang pengajar harus bisa membawa anak didik melalui suatu strategi dan metode pembelajaran yang benar yang sesuai dengan potensi anak didiknya. Aktivitas pembelajaran pun harus dirancang dalam tampilan yang humanis dan dalam interaksi yang edukatif dan menyenangkan, sehingga anak didik tidak merasa takut dalam proses pembelajaran (Hamruni, 2009: 9)

Selain itu, konsep *edutainment* merupakan suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar (Hamruni, 2011:7)

Oleh karena itu, agar konsep *edutainment* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, maka kualitas kepribadian yang perlu dimiliki oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- a) Adanya kepedulian terhadap peserta didik dan materi ajar  
Pendidik harus mampu membangkitkan gairah dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Disamping itu, pendidik juga harus peduli terhadap penyampaian bahan ajar agar dalam penyampaiannya tidak dilakukan dengan cara yang asal-asalan dan tanpa emosi.
- b) Mengembangkan kreativitas  
Kepribadian pendidik dalam mengembangkan kreativitas ini adalah kemampuan pendidik dalam melakukan inovasi dalam merencanakan pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus. Inovasi dilakukan dalam rangka menyadarkan peserta didik akan potensi penuh mereka untuk belajar dan hidup.
- c) Keberanian dalam menempuh resiko  
Keberanian yang dimaksud adalah pendidik bersedia mencoba hal-hal baru, siap menghadapi risiko gagal, terbuka menghadapi pemahaman baru, berani menjadi diri sendiri dan senantiasa siap untuk belajar (Hamruni,



2009: 257-258)

Adapun untuk mewujudkan pembelajaran bernuansa *edutainment*, teknik dasar yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan beberapa cara diantaranya yang *pertama*, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran. *Kedua*, mengembangkan motivasi belajar yang kuat. *Keempat*, mengenal dan memahami karakter dan gaya belajar peserta didik. *Kelima*, melakukan pembelajaran aktif dan total (kognitif, afektif, psikomotorik serta dzahir-batin). *Keenam*, menggunakan pendekatan *Inquiry Discovery* sehingga peserta didik mampu memahami makna, menyimpan, dan mengembangkannya (Moh. Roqib, 2009:109).

#### 4. Praktik Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Edutainment*

Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk mewujudkan *edutainment* dalam pembelajaran bahasa arab adalah sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar  
Hambatan baik dari faktor dalam peserta didik maupun dari faktor luar. Seringkali menghantui peran peserta didik. Diantara hambatan dari dalam peserta didik misalnya perasaan takut gagal, tidak percaya diri, benci pada materi tertentu, merasa bosan dan memendam masalah pribadi. Hal ini yang sering ditemui pada proses pembelajaran bahasa arab. Oleh karena itu, pendidik di awal pertemuan harus mampu meminimalisir hambatan-hambatan yang dialami peserta didik dengan memberikan motivasi belajar dan menerapkan *mindset* bahwa bahasa arab itu mudah.
- b) Membangun minat peserta didik  
Peserta didik perlu mengetahui tujuan mempelajari bahasa arab pada materi tertentu dan apa yang dapat mereka peroleh sebagai hasilnya. Dengan mengetahui manfaat pembelajaran, maka akan dapat membangun tumbuhnya minat untuk belajar dari peserta didik.
- c) Melibatkan emosi peserta didik dalam pembelajaran  
Untuk dapat melibatkan emosi peserta didik, dapat digunakan strategi belajar kelompok dalam pembelajaran bahasa arab, seperti diskusi dan model pembelajaran aktif lainnya sehingga semua peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran. Dengan kata lain, dalam pembelajaran bahasa arab mulai meminimalisir metode-metode klasik yang berpusat pada guru semata.
- d) Memberikan selingan permainan (*game*) dalam pembelajaran  
Menurut Hamruni (2009: 255) kesenangan dalam bermain akan melepaskan endorfin positif dalam tubuh yang dapat membuat peserta didik menjadi sehat dan bersemangat. Pada hakikatnya, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan tidaklah selalu membutuhkan permainan karena permainan tidak selalu mempercepat pembelajaran. Namun, dengan pemanfaatan permainan secara bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Permainan hanya sekedar sarana untuk meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, strategi permainan yang sesuai dengan konsep *edutainment* hendaknya memenuhi syarat sebagai berikut:

Penerapan *edutainment* dengan berpedoman pada langkah-langkah diatas, maka desain pembelajaran yang berspektif *edutainment* dapat memberikan beberapa dampak pada peserta didik diantaranya yang *pertama*,

dapat membuat peserta didik merasa senang sehingga belajar pun terasa lebih mudah. *Kedua*, dapat memperkuat pemahaman materi peserta didik karena pembelajaran didesain dengan selipan humor. *Ketiga*, akan terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban antara peserta didik dengan pendidik maupun antar peserta didik. *Keempat*, akan tercipta suasana penuh kasih sayang dalam berinteraksi. *Kelima*, peserta didik dapat lebih berprestasi dengan memberikan pujian dan hadiah sebagai motivasi (Moh. Roqib, 2009:108).

Kembali menurut Permenag no 2 tahun 2008 pada Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik.

Untuk itu, bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (*elementary*) dititikberatkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa. Pada tingkat pendidikan menengah (*intermediate*), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Adapun pada tingkat pendidikan lanjut (*advanced*) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi berbahasa Arab.

Berikut SK dan KD dalam pembelajarn bahasa arab kelas IV semester 1 sesuai dengan dengan ketentuan Permenag no 2 tahun 2008

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
<p><b>1. Menyimak</b> Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan, alat-alat madrasah, dan profesi</p>	<p>1.1 Mengidentifikasi bunyi <i>huruf hijaiyah</i> dan ujaran ( kata, kalimat ) tentang التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة</p> <p>1.2 Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة</p>
<p><b>2. Berbicara</b> Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau</p>	<p>2.1 Melakukan dialog sederhana tentang التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة</p>

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
dialog tentang perkenalan, alat-alat madrasah, dan profesi  M	2.2 Menyampaikan informasi secara lisan dalam kalimat sederhana tentang  التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة
3. <b>Membaca</b> Memahami wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang perkenalan, alat-alat madrasah, dan profesi	3.1 Melafalkan <i>huruf hijaiyah</i> , kata, kalimat dan wacana tertulis tentang  التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة  3.2 Menemukan makna, gagasan atau ide wacana tertulis tentang  التعارف، الأدوات المدرسية، المهنة
4. <b>Menulis</b> Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sederhana tentang perkenalan, alat-alat madrasah, dan profesi	4.1 Menyalin kata, kalimat dan menyusun kata menjadi kalimat sempurna tentang  المهنة، الأدوات المدرسية، التعارف

Mata pelajaran Bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*).
- b) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- c) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

### Kesimpulan

Pembelajaran berbasis *Edutainment* adalah pembelajaran yang dirancang tanpa membuat anak didik merasa tertekan sehingga anak didik dapat menikmati pembelajaran yang memungkinkannya dapat menyerap materi pembelajaran secara optimal. Praktik pembelajaran bahasa arab berbasis *edutainment* di Madrasah Ibtidaiyah perlu dikembangkan dengan baik. Dengan dasar, penerapannya sesuai konsep dan tujuan sebagai berikut:

1. Lingkungan di Madrasah Ibtidaiyah harus kondusif untuk pembelajaran yang tercermin dalam penataan ruangan belajar, tersedianya fasilitas pendukung pembelajaran bahasa arab, mengingat bahasa adalah kemampuan bukan pengetahuan.
2. Adanya motivasi belajar yang kuat dari peserta didik dan pendidik. Motivasi belajar yang besar muncul karena dukungan orang tua dan segenap pendidik serta teman belajar yang ada di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Pendidik di Madrasah Ibtidaiyah harus lebih memahami karakter dan gaya belajar peserta didik. Salah satu konsep yang familiar adalah menggunakan

metode *What I Feel Like Expression* (WIFLE) dalam setiap rutinitas pagi untuk mengemukakan perasaan peserta didik di depan kelas. Dari sinilah pendidik mulai mengemas materi bahasa arab dengan baik.

4. Penggunaan pendekatan *Inquiry Discovery* dalam bahasa arab lebih ditekankan sehingga peserta didik mampu memahami makna, menyimpan, dan mengembangkannya. Penggunaan pendekatan ini dalam pembelajaran bahasa arab belum terlihat secara penuh, sehingga bahasa arab di Madrasah Ibtidaiyah terkesan sebagai pengenalan dan pengetahuan.

Meskipun begitu, dalam penerapannya, pembelajaran bahasa arab berbasis *edutainment* seringkali ada hambatan. Misalnya, masalah teknis seringkali mengganggu terlaksananya pembelajaran seperti rusaknya alat-alat listrik maupun terputusnya aliran listrik. Disamping itu, penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* akan membuat siswa memperoleh kesempatan untuk aktif di dalam kelas, yang memudahkannya bergerak, berbicara, bertanya dan sebagainya. Jadi, kelas akan terkesan gaduh dan tidak disiplin. Hambatan lain, sifat malas (untuk mengembangkan kreativitas mengajar) yang kadangkala masih menghinggapi seorang guru menjadi salah satu pemicu belum optimalnya terlaksananya *edutainment*, khususnya untuk pembelajaran di dalam kelas. Jika konsep *edutainment* ini mampu dilaksanakan secara maksimal dengan proses evaluasi yang matang, tentunya paradigma pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* akan mampu mengantarkan peserta didik untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang : Misykat, 2009
- Arif Widodo, *Istiratijiya Ta'lim al kalam bil ansyithah at Tarfihyah Nadzariyatuhu watatbiquha*, Malang : Faculty of letters Universitas Negeri malang (UM), 2017
- Arsyad Azhar, *Media Pemebelajaran*, Jakarta : Rajawali pers, 2002
- Asifudin, Ahmad Jaman, *Mengungkit Pilar-pilar Pendidikan Islam* Yoogyakarta: Suka Press, 2009
- Asyrofi, Syamsudin, *Metedologi pembelahjran bahasa arab, telaah problematika pembelajaran bahasa arab*, Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2006
- Bobby Deporter, at Al., *Quantum Teaching "Mempraktekan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas"*, Bandung, PT Mizan Pustaka, 2008
- Bukhori, *Teknik-Teknik Data Evaluasi Pendidikan*, Bandung- Jemars :1983
- Daryanto; media pembelajaran; yogayakarta; Gava Media 2010
- Depdiknas.. *Kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002
- Hamid Jabir, Jabir Abdul, *Ilmu Nafsi At-Tarbawi*, Mesir: Darul Nahdlatul Arabiyah,1977
- Hamid, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, danMedia)*., Malang: UIN-Malang Prees ( Anggota IKAPI), 2008
- Hamid, Moh. Soleh, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011
- Hamruni. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009
- Hilgard, E.R., & Bower, G.H., *Theory of learning (5nd ed)*. EnglewoodCliffs, NJ: Prentice-Hall, 1975
- Kaufeldt, Martha, Bearawal dari Otak : Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar, Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Lie, Anita, *Cooperative Learning "Memperaktekan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas"*. Cet Ke-6, Jakarta: PT Gramedia, 2008
- Ma'arif, Syamsul, *Guru Profesional*, Semarang: NEED'S PRESS, 2012
- Meier, Dave, *The Accelerated Learning Handbook*, Bandung: Kaifa, 2002
- Muhaimin, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media, 1996
- Muhaimin, et.al, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004
- Muijs, Daniel & David Renolds, *Effective Teaching "Teori dan Aplikasi"*,
- Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, Jakarta: Misaka Galiza, 2003
- Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Naifah, *Teratai (Terampil Aur Nilai) Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2012
- Pedak, Mustamir dan Maslichan, *Potensi Kekuatan Otak Kanan dan Otak Kiri* , Yogyakarta: Diva Press, 2009
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah.
- Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa, 2007
- Punch, Keith F, *Introduction to Research Methods in Education*, London: SAGE, 2009.
- Riyanto, Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010
- Roqib, Moh, *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang, 2009
- Rusyan, A. Tabrani dkk., *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja



- Rosdakarya, 1994
- Silberman, Melvin L., *Aktive Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*, USA: Allyn & Bacon, 1996.
- Sudjana, Nana, 2010 *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, Sinar Baru Algensindo; Bandung
- Sudjana, Nana., *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo. 1989
- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Jogjakarta: AR-Ruzz, 2005
- Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2010
- Undang-undang RI No 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Semarang: Aneka Ilmu, 2006
- Winarno, *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*, Jakarta: Genius Prima Media,
- Yunus, Fathi Ali dan Muhammad 'Abd al-Rauf al-Syeikh, *Al-Marja' fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li al-Ajanib*, Kairo: Maktabah, 2003 .