

## **PENERAPAN MODEL PAIKEM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

**Oleh:**

Khusnul Endisa Dwi N<sup>1</sup>, Muhammad Afthon Ulin Nuha<sup>2</sup>,

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

[khusnulendisa6@gmail.com](mailto:khusnulendisa6@gmail.com)<sup>1</sup>, [afthon@uinsatu.ac.id](mailto:afthon@uinsatu.ac.id)<sup>2</sup>,

### **Abstrak**

*Salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran adalah metode pengajaran. Informasi bahwa perkembangan metode pengajaran bahasa Arab di Indonesia dan negara-negara Arab masih jauh tertinggal dibandingkan metode pembelajaran bahasa asing lainnya, serta adanya pandangan negatif di kalangan pelajar atau mahasiswa bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit, dan menakutkan sebagai momok, penulis tertarik untuk menulis dan mengulas tentang penerapan model pembelajaran PAIKEM menggunakan permainan bahasa pada pembelajaran bahasa arab, sebagai solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa arab dan menambah wawasan penulis sebagai pengajar bahasa arab, serta guru/dosen bahasa arab dan bahasa arab pemerhati pendidikan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab. PAIKEM merupakan singkatan dari kata Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Disebut demikian karena dirancang untuk pembelajaran Aktifkan siswa, dengan metode inovatif, dan mengembangkan kreativitas sehingga efektif, namun tetap menyenangkan. PAIKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara untuk melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan siswa juga dituntut kreatif juga dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, guru, dan bahan ajar dengan segala peralatan pendukungnya yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penerapan PAIKEM ini penulis menggunakan media permainan bahasa, yaitu mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa tidak hanya sekedar kegiatan tambahan untuk membahagiakan, tetapi permainan juga dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan keterampilan/keterampilan berbahasa yang telah dipelajarinya.*

**Keywords:** Pembelajaran Bahasa Arab; PAIKEM, Permainan Bahasa, Media Permainan.

## A. PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran. Secara definisi, metode adalah cara atau jalan yang mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan. Kunci keberhasilan pembelajaran terletak pada kesesuaian metode dan materi pengajaran dengan keterampilan pengelolaan kelas siswa dan guru. Perkembangan metode pembelajaran bahasa Arab di Indonesia dan negara-negara Arab masih tertinggal jauh dibandingkan metode pembelajaran bahasa asing lainnya, dan penggunaan media dalam pembelajaran masih minim.<sup>1</sup> Hal ini disebabkan masih dominannya penggunaan metode gramatika terjemahan (*thariqah qawa'id wa tarjamah*) dan anggapan bahwa pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing hanya dapat terjadi secara aktif jika berlangsung di negara Arab. Oleh karena itu, terdapat anggapan negatif di kalangan siswa bahwa bahasa Arab adalah bahasa hantu yang sulit, menakutkan, dan lain-lain, dan diduga salah satu penyebabnya adalah kesalahan mengajar guru. Pengajaran gembira versi Mulyasa adalah suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pola hubungan yang kuat antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya, tanpa adanya rasa paksaan atau tekanan. guru memposisikan dirinya sebagai mitra belajar siswa, bahkan tidak menutup kemungkinan adanya pembelajaran dari siswa.

Seharusnya menyenangkan apabila terdapat suasana santai, bebas tekanan, aman dan menarik, minat belajar yang besar, keterlibatan penuh siswa dan guru, suasana belajar yang menarik, perasaan gembira, semangat dan konsentrasi penuh. Belajar bahasa Arab dengan baik adalah pembelajaran aktif, yaitu belajar secara aktif. Pembelajaran yang menekankan pada media yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, aktivitas belajar siswa, serta struktur pengajaran dan metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran aktif dapat dipimpin oleh seorang guru atau praktisi yang inovatif dan pembicara yang kreatif. yang selalu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dan mampu mempertemukan gagasan atau konsep untuk menghubungkan hal-hal yang biasa menjadi luar biasa, khususnya dalam pengajaran keterampilan berbahasa (*Maharah*) yaitu *Istima*, *Kalam* dan *Qira*.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, Anda dapat menggunakan media yang menarik perhatian siswa dan bersifat menghibur. Saat ini kita populer menyebutnya PAIKEM yang artinya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merangsang pikiran bawah sadar siswa dan mencegah mereka dari rasa bosan. Terlebih lagi, perjudian adalah sifat manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain juga mempunyai banyak keuntungan. Dari kelas yang menciptakan keintiman hingga

---

<sup>1</sup> Herawati Susilo, *Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005).

kelas yang mengendurkan otot dan otak Anda. Peranan media permainan tidak kalah pentingnya dengan keterampilan memadai guru dalam proses pembelajaran. Faktanya, permainan multimedia dapat memberikan lebih banyak peluang untuk hasil belajar yang optimal dibandingkan proses pembelajaran yang mengabaikan permainan untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, masuk akal untuk memperhatikan pengembangan media permainan dalam proses belajar mengajar. Melihat kenyataan di atas, maka kita bahas penerapan model PAIKEM menggunakan media game dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara fungsional, bahasa adalah sarana atau alat yang digunakan oleh sekelompok orang atau kelompok tertentu untuk berkomunikasi. Hal ini membenarkan pengertian bahasa yang dikemukakan oleh Ibnu Jinni yang menyatakan bahwa bahasa adalah bunyi-bunyian yang digunakan oleh sekelompok orang tertentu untuk mengungkapkan keinginan atau pikiran yang ada di antara mereka.<sup>2</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, maka yang dimaksud dengan bahasa adalah tentang bahasa yang terlihat dari sudut pandang sosiolinguistik. Oleh karena itu kita dapat mengatakan bahwa ada saling ketergantungan antara bahasa dan masyarakat. Hubungan tersebut bersifat timbal balik dalam arti bahasa dan masyarakat saling bergantung, saling membutuhkan dan saling memperkaya. Kata atau bunyi disebut bahasa bila digunakan oleh sekelompok orang tertentu. Demikian pula suatu masyarakat akan tetap eksis dan bertahan apabila mempunyai bahasa yang berfungsi sebagai alat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain.

Sebagai negara Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam, bahasa Arab tentunya memiliki banyak manfaat jika dipelajari sejak usia muda. Dari sudut pandang Islam, mempelajari bahasa Arab mempunyai beberapa keunggulan yaitu bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci Al-Quran, sehingga dengan sendirinya kita dapat memahami Al-Quran dengan benar dan baik dari segi nahwu, shorof dan balaghah. Keunggulan lainnya adalah bahasa Arab dapat dijadikan sebagai alat pengetahuan untuk menggali ilmu pengetahuan, khususnya kajian agama. Sejak Islam muncul di negara-negara Arab, sebagian besar ajaran Islam diajarkan dalam bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang unik dibandingkan dengan bahasa asing lainnya. Untuk mempelajari bahasa Arab, Anda perlu mempelajari berbagai disiplin ilmu seperti belajar Nahwu, Shorof dan Balaghah.<sup>3</sup>

Ilmu Nahwu lebih menekankan pada penentuan makna akhir kosa kata, ilmu Shorof lebih

---

<sup>2</sup> Agus Hermawan, "Agus Hermawan, Komunikasi Pemasaran, (Jakarta: Erlangga, 2012), 36-15" (2012): 15-29.

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan et al., "Analisis Wacana Van Dijk Pada Lirik Lagu Irgaa Tani (My Heart Will Go On)," *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 1, no. 1 (2012): 1-8.

menekankan pada kalimat Shiyagul (perubahan bentuk kata), sedangkan ilmu Balaghah lebih menekankan pada kajian sastra Arab. Dalam bahasa Arab, sebuah kata dapat dibagi menjadi beberapa kata yang mempunyai arti, makna, dan kedudukan yang berbeda-beda. Hal ini tentu saja sangat berbeda dengan bahasa asing lainnya, dimana kata-kata dari bentuk dasar bahasa Arab dapat dipecah menjadi sekitar lima bentuk kata. Banyak siswa yang menjadi malas ketika belajar bahasa Arab karena banyak kata yang mempunyai arti berbeda-beda, padahal hanya berasal dari satu suku kata. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab, sebaiknya anak dikenalkan dengan bahasa Arab sejak dini.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kepustakaan. Yaitu rangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian kemudian membandingkannya satu sama lain.<sup>4</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data tentang topik penelitian. Struktur pemikiran yang digunakan adalah struktur pemikiran induktif, yaitu hasil penemuan yang didasarkan pada data atau fakta yang ada dan mengarah pada tingkat keterwakilan yang lebih tinggi. Berdasarkan uraian tersebut, selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis sejarah, yaitu hasil data dianalisis berdasarkan fakta sejarah dan diambil kesimpulan mengenai permasalahan yang ada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan tipe/pencarian berupa tinjauan literatur. Kepustakawanan adalah studi pengumpulan informasi dan data melalui berbagai jenis bahan yang terdapat di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, laporan sejarah, dll. Studi sastra juga dapat menggabungkan berbagai buku teks dan temuan serupa dari penelitian sebelumnya yang bermanfaat. Memberikan landasan teori terhadap masalah yang diteliti.<sup>5</sup>

Penelitian sastra juga mengacu pada teknik pengumpulan data melalui studi buku, literatur, catatan, dan berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Sedangkan menurut para ahli lainnya, kajian sastra adalah kajian teoritis, referensi, dan karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang terbentuk dalam situasi sosial yang diteliti.<sup>6</sup> Pembuatan laporan Sumber data Buku, majalah, dan website tentang topik yang dipilih berfungsi sebagai bahan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu pengumpulan

---

<sup>4</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian pendidikan kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)

<sup>5</sup> Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

<sup>6</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

data tentang suatu hal atau variabel berupa catatan, buku, artikel, jurnal, dll. Alat penelitian dalam penelitian ini adalah checklist untuk mengklasifikasikan bahan penelitian, tabel/lembar dan format catatan penelitian.<sup>7</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi. Kesimpulan yang tepat dapat diambil dari analisis ini, yang dapat dianalisis kembali tergantung pada konteksnya. Analisis ini melibatkan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan mengurutkan makna-makna yang berbeda hingga ditemukan makna yang sesuai.<sup>8</sup> Untuk menjaga kelangsungan proses review dan mencegah serta menghilangkan misinformasi (kesalahan pemahaman manusia yang mungkin terjadi karena tidak adanya bibliografi), dilakukan remote review dengan penekanan khusus pada komentar pembimbing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran PAIKEM bukanlah model pembelajaran baru. Sebelum model PAIKEM muncul, sudah banyak model pembelajaran lain yang muncul. Termasuk di dalamnya adalah model pembelajaran ASFC (Active Student Learning). Model ini telah lama populer di kalangan guru. Pembelajaran berkelanjutan kemudian diinovasi dengan menambahkan serangkaian model pembelajaran baru yang bernuansa baru seperti PBL (Problem-Based Learning), Collaborative Learning, CTL (Contextual Learning), dll. Semua model pembelajaran tersebut mengarah pada pembelajaran dimana guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran (teacher-centered learning), karena terlalu banyak pembelajaran yang didominasi oleh guru diasumsikan dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang kreatif. Proses PAIKEM adalah singkatan dari Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Disebut demikian karena pembelajaran ini bertujuan untuk mengaktifkan siswa dengan menggunakan metode inovatif dan mengembangkan kreativitasnya dengan cara yang efektif namun tetap menyenangkan.<sup>9</sup>

Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007: “Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus bersifat interaktif, menstimulasi, menghibur, merangsang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk berinisiatif, kreativitas dan Memberikan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan mental

---

<sup>7</sup> J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, revisi. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).

<sup>8</sup> V. Wiratna SujarWeni, *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014).

<sup>9</sup> M. Husni Arsyad, “Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa,” *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 13.

siswa. Pembelajaran sesungguhnya merupakan proses aktif dimana siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri, bukan proses pasif dimana guru hanya sekedar menyajikan pengetahuannya. Apabila pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, maka pembelajaran bertentangan dengan hakikat pembelajaran. Pengajaran yang inovatif dan inovatif dapat disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis permainan.

Belajar melalui permainan adalah kunci pengajaran inovatif. Jika siswa diajarkan untuk percaya bahwa belajar itu menyenangkan, tidak akan ada lagi siswa pasif di kelas yang mengalami kecemasan dan stres akibat tenggat waktu pekerjaan rumah, kemungkinan gagal, kebosanan, dan sensasi tidak menyenangkan lainnya. Desain pengajaran inovatif dapat dicapai dengan berbagai cara, juga dengan memperhatikan karakteristik individu setiap siswa. Artinya mengidentifikasi gaya belajar dan mengukur kemampuan belajar setiap siswa. Karena setiap orang mempunyai gaya belajarnya masing-masing. Gaya belajar adalah cara termudah untuk menangkap, mengatur, dan memproses informasi. Misalnya, beberapa siswa sangat pandai dalam pembelajaran visual dan lebih suka belajar menggunakan keterampilan visualnya, sementara yang lain lebih suka belajar dengan mengandalkan keterampilan pendengarannya. melalui mendengarkan, sementara yang lain lebih suka belajar melalui keterampilan kinestetik/motorik atau melalui sesuatu. Untuk itu guru/pendidik harus selalu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan beragam dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Kreativitas berarti guru menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Di PAIKEM, siswa banyak bekerja dan berbuat sehingga mempunyai banyak kesempatan untuk mengembangkan produk pendidikan. Produk tersebut dapat berupa karya seni, puisi, esai, lagu anak-anak, lagu, tarian, diagram, tabel, grafik, model tiga dimensi, memecahkan suatu masalah, dan lain-lain. Dengan demikian, imajinasi dan daya kreatif siswa dapat berkembang secara optimal. Efektif artinya model pembelajaran yang dipilih harus menjamin tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan diperolehnya keterampilan baru oleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Di akhir kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mengalami perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Agar pembelajaran menjadi efektif harus didukung oleh suasana dan lingkungan yang sesuai. Untuk itu guru harus mampu mengelola

---

<sup>10</sup> Indri Anugraheni et al., "Pendidikan Dan Pelatihan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bahasa Nasional Dan Internasional Baku Bagi Guru Paud Dan Sd Di Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang," *Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 4 (2020): 304–310.

<sup>11</sup> Umi Hanifah, "PENERAPAN MODEL PAIKEM Dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA Dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"* (2016): 301–330.

lingkungan belajar dengan baik, mengelola peserta didik, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi pembelajaran, dan mengelola sumber daya pengajaran. Suasana belajar yang menyenangkan tidak membosankan dan tidak menakutkan, sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh dalam belajar.

Berdasarkan penelitian, tingkat perhatian yang tinggi terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan saja tidak cukup bila proses belajar tidak efektif. Proses pembelajaran yang efektif menghasilkan apa yang perlu dikuasai siswa setelah proses pembelajaran selesai, karena dalam pembelajaran banyak tujuan pembelajaran yang perlu dicapai. Jika pembelajaran hanya bersifat aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tidak lebih dari permainan sederhana. Dari gambaran di atas, PAIKEM secara umum dapat digambarkan sebagai berikut: Siswa mengikuti berbagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran. Mengembangkan keterampilan dengan penuh semangat. penekanan pada “belajar sambil melakukan”.<sup>12</sup> Guru menggunakan berbagai bahan ajar dan strategi serta metode yang berbeda untuk merangsang semangat siswa dalam belajar dan membantu mereka memperoleh pengetahuan dan pemahaman.

Guru mengelola kelas dengan memajang buku dan hasil karya siswa serta menyediakan “sudut baca”. Guru menggunakan metode pengajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, termasuk metode pengajaran kelompok. Guru mendorong siswa untuk menemukan cara mereka sendiri dalam memecahkan suatu masalah, mengungkapkan ide-idenya, dan melibatkan mereka dalam perencanaan pembelajaran dan merancang lingkungan di kelas bahkan di sekolah. Peran guru adalah sebagai fasilitator, bukan sebagai guru, artinya ia merancang kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selama pembelajaran, guru tidak hanya berdiri di depan kelas, tetapi juga berkeliling, memantau aktivitas siswa dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inti model PAIKEM terletak pada kemampuan guru dalam memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang dapat diaktifkan oleh siswa adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam melaksanakan strategi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator, yaitu mempermudah pembelajaran bagi siswa. Siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri dan bukan berdasarkan pengetahuan yang diberikan guru.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Atika Qutrotun, *Engaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo* (Surabaya: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2020).

<sup>13</sup> - Muthmainnah, Budi Astuti, and Arumi Savitri Fatimaningrum, “Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016).

Penerapan dan prinsip-prinsip model paikem dalam pembelajaran, secara fisik, ada beberapa ciri menonjol yang tampak dalam proses pembelajaran yang menerapkan model PAKEM. Pertama, menggunakan sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Bukan semata-mata untuk menafikan sama sekali buku pelajaran sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. Kedua, sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan.<sup>14</sup> Ketiga, hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas, papan tulis, dan bahkan ditambah dengan tali rapih di sanasini. Pajangan tersebut merupakan hasil diskusi atau hasil karya siswa. pajangan hasil karya siswa menjadi satu ciri fisik yang dapat kita amati dalam proses pembelajaran. Keempat, kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, dan salah seorang di antaranya menyampaikan (presentasi) hasil kegiatan mereka di depan kelas. Hasil kegiatan siswa itulah yang kemudian dipajang. Kelima, dalam mengerjakan pelbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya. Keenam, dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang siswa. Ketujuh, pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan dengan apa yang disebut sebagai refleksi, yakni menyampaikan (kebanyakan secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.<sup>15</sup>

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan ketika guru menerapkan PAKEM adalah sebagai berikut: Pertama, Memahami sifat siswa. Kedua, Mengenal siswa secara perorangan. Ketiga, Memanfaatkan perilaku siswa dalam pengorganisasian belajar. Keempat, Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah. Kelima, Menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik. Keenam, Memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar. Ketujuh, Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan. Kedelapan, Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental.

---

<sup>14</sup> Ahmad Qomaruddin, "Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradāt," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (2017): 25–36.

<sup>15</sup> Eka Purnamansari and M Yunan H.S., "Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa," *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2019): 96.



Pentingnya penerapan model paikem dalam pembelajaran bahasa arab dilihat dari gambaran penerapan PAIKEM di atas, maka PAIKEM sangat penting diterapkan dalam setiap materi pembelajaran, termasuk materi pembelajaran bahasa Arab. Karena pada hakekatnya, pembelajaran bahasa arab adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan kemampuan bahasa arab, baik secara aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif. Di samping itu, alasan lain pentingnya PAIKEM diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah:<sup>16</sup> a) PAIKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran Bahasa Arab. Selama ini kita mengenal pembelajaran model konvensional yang dinilai hanya guru yang aktif, sementara peserta didiknya pasif, sehingga pembelajarannya dinilai menjemukan, kurang efektif, kurang inovatif, kurang menarik, dan kurang menyenangkan. b) PAIKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantu sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.<sup>17</sup>

Dunia pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, begitu pula metode pembelajaran dan strategi pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Akan tetapi problematika yang timbul khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di sebagian besar madrasah kita sampai saat ini seperti tidak ada jalan untuk menyelesaikannya. Di antara permasalahan besar yang dihadapi sampai saat ini adalah minimnya pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Arab seperti yang diharapkan. Hal ini banyak faktor yang mempengaruhi terhadap kemunduran mutu pembelajaran Bahasa Arab di madrasahmadrasah tersebut, di antaranya metode dan strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan anak saat ini dan tidak dapat menarik minat siswa kita untuk lebih giat belajar, sehingga banyak siswa yang merasa jemu dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>18</sup> Guru yang sukses pada hakekatnya adalah kesuksesan guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang dapat mengantarkan materi pelajaran pada siswa dengan cara yang termudah. Maka kadang guru telah menguasai banyak materi, akan tetapi tidak pandai dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang cocok, maka keberhasilan tidak dapat menyertai dalam

---

<sup>16</sup> Muthmainnah, Astuti, and Fatimaningrum, "Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini."

<sup>17</sup> Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 64.

<sup>18</sup> Evi Chamalah et al., *Model Dan Metode Pembelajaran*, 2013.

pekerjaannya. Ada sebuah ungkapan yang menyatakan.

Memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai jauh lebih penting dari materi pelajaran itu sendiri,. Untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran maka dapat digunakan media-media yang menarik perhatian para siswa dan menyenangkan. Karena Pembelajaran yang menyenangkan akan mengundang alam bawah sadar para peserta didik, sehingga menjauhkan rasa bosan pada diri siswa atau peserta didik tersebut (*Hypno Teaching*). Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penerapan model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa, menurut penulis merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.<sup>19</sup>

Penulis menganggap bahwa jika para guru menerapkan model pembelajaran PAIKEM ini secara benar, maka dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dihadapi guru dalam pembelajaran Bahasa Arab saat ini. Untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar bahasa Arab, maka kesenangan dalam belajar perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut, dalam pembelajaran bahasa Arab guru dapat menerapkan model PAIKEM dengan media permainan bahasa. Pertimbangan lain dalam menggunakan model PAIKEM dengan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab adalah, karena di dalam kesehariannya pembelajaran bahasa Arab sangat membutuhkan reaksi hubungan timbal balik dan keterlibatan peserta didik untuk secara aktif untuk secara langsung dalam penggunaan bahasa, baik dengan guru maupun teman dan sumber belajar yang lain. Mereka harus melakukan kegiatan tersebut dengan enjoy, tanpa beban atau rasa takut.<sup>20</sup> Belajar aktif dan menyenangkan akan membantu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan mudah. Kenyataan ini yang mendorong diterapkannya model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab dengan media permainan bahasa. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Dalam hal ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dengan kata lain, peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan media permainan dapat memberikan peluang yang besar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Hasil pembelajaran ini bisa dibandingkan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh dari

---

<sup>19</sup> Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

<sup>20</sup> Andi Rahma, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Teams Assisted Individualization) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 4 Makassar," *Universitas Negeri Makassar* (2018): 1-15, <http://eprints.unm.ac.id/10186/1/jurnal.pdf>.

proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Di samping itu, dengan permainan bahasa yang disimulasikan dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Edgar Dale tentang pengalaman belajar. Yakni, belajar dengan berbuat atau mengerjakan sesuatu semacam demonstrasi atau simulasi, siswa mendapatkan pengalaman dan pemerolehan hasil belajar lebih tinggi dari pada dengan verbalistik dan atau visualistik. Pendapat Dale tersebut merupakan salah satu gambaran yang paling banyak digunakan sebagai acuan dan dasar penggunaan media dalam pembelajaran, yang dikenal dengan *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale). Kerucut Dale ini menggambarkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan/pengamatan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Dasar tingkatan kerucut Dale tersebut bukanlah pada tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan- jumlah jenis indera yang turut serta dalam penerimaan materi pembelajaran dan pesan. Seperti pengalaman langsung, ia akan memberikan kesan yang paling bermakna dan paling utuh mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman langsung tersebut, oleh karena ia melibatkan ke-lima panca indera, yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan istilah *learning by doing*. Misalnya keikut-sertaan siswa dalam perkemahan dengan menyiapkan bekal dan keperluan dalam perkemahan, mendirikan tenda, menyiapkan makanan, mengikuti acara penjelajahan, dan lain-lain. Pengalaman langsung tersebut akan memberikan dampak terhadap pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sementara itu, tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pesan tersebut dituangkan ke dalam bentuk lambang-lambang seperti grafik, bagan, gambar atau kata. Pesan yang terkandung dalam lambang-lambang tersebut hanya melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran saja. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya seseorang tersebut terlibat atau mengalami secara langsung.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: PAIKEM adalah singkatan dari kata Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Disebut

demikian karena pembelajaran ini dirancang untuk Mengaktifkan siswa, dengan metode Inovatif, dan mengembangkan Kreativitas sehingga Efektif, namun tetap Menyenangkan. Penerapan Model PAIKEM sejalan dengan amanat Permendiknas No 41 Tahun 2007; ,Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik'. PAIKEM sangat penting diterapkan dalam setiap materi pembelajaran, termasuk materi pembelajaran bahasa Arab. Karena pada hakekatnya, pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan kemampuan bahasa arab, baik secara aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif.

PAIKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantuannya sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat. Penerapan Model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab akan lebih efektif jika dilakukan dengan menggunakan media permainan bahasa. Karena, permainan bahasa di sini bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya.

## REFERENSI

- Anugraheni, Indri, Eunice Widyanti Setyaningtyas, Elvira Hoesein Radia, and Mozes Kurniawan. "Pendidikan Dan Pelatihan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bahasa Nasional Dan Internasional Baku Bagi Guru Paud Dan Sd Di Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang." *Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 4 (2020): 304–310.
- Aris Shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Arsyad, M. Husni. "Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 13.
- Atika Qutrotun. *Engaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo*. Surabaya: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2020.
- Chamalah, Evi, S Pd, M Pd, Oktarina Puspita Wardani, S Pd, M Pd, and Unissula Press. *Model Dan Metode Pembelajaran*, 2013.
- Hanifah, Umi. "Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"* (2016): 301–330.
- Herawati Susilo. *Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2005.
- Hermawan, Agus. "Agus Hermawan, Komunikasi Pemasaran,( Jakarta: Erlangga, 2012,). 36 15" (2012): 15–29.
- Juliansyah Noor. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Moleong, J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Muthmainnah, -, Budi Astuti, and Arumi Savitri Fatimaningrum. "Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016).
- Pendidikan, Prodi, Pendidikan Bahasa, Jurusan Bahasa, and Fakultas Bahasa. "Analisis Wacana Van Dijk Pada Lirik Lagu Irgaa Tani (My Heart Will Go On)." *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 1, no. 1 (2012): 1–8.
- Purnamansari, Eka, and M Yunan H.S. "Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa." *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2019): 96.
- Qomaruddin, Ahmad. "Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradāt." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (2017): 25–36.

- Rahma, Andi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Teams Assisted Individualization) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 4 Makassar.” *Universitas Negeri Makassar* (2018): 1–15. <http://eprints.unm.ac.id/10186/1/jurnal.pdf>.
- Sandu Siyoto. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Septiani, Irma, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti. “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 64.
- SujarWeni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.