

## Analisis Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi

Wilda Rihlasyita<sup>1</sup>, Rina Dian Rahmawati<sup>2</sup>

Pendidikan Bahasa Arab, STAI Al-Yasini Pasuruan<sup>1</sup>

Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah<sup>2</sup>

Email: [rihlasyita.wilda@gmail.com](mailto:rihlasyita.wilda@gmail.com)<sup>1</sup>, [rinadianrahmawati@unwaha.ac.id](mailto:rinadianrahmawati@unwaha.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This paper discusses about the implementation of PAIKEM GEMBROT Method in Arabic Learning in the Pandemic Era. As we know that Learning Arabic Language in the pandemic covid-19 have a challenge for both, teachers and also the students. Learning by using internet is a must for them. So that, the implementation of PAIKEM GEMBROT method is one of inovation that can do by the teacher to reach the purpose of learning. The Discussion of this paper focus on the explaining the implementation of PAIKEM GEMBROT method by using Language Games, especially for the students of STAI Al-Yasini Pasuruan. This paper used descriptive method and the instrument of collecting the data are by using observation, interview and documentation. The result of this paper shows that the implementation of PAIKEM GEMBROT method by using Language Games is effective to improve the result of learning process for the students of Education Arabic Department in STAI Al-Yasini Pasuruan especially in pandemic era.*

**Keywords:** PAIKEM GEMBROT Method, Arabic Language Games, Pandemic Era

### ABSTRAK

*Karya tulis ini membahas tentang Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. Seperti yang kita tahu, pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi Covid-19 menjadi tantangan tersendiri bagi siswa pada umumnya dan terlebih bagi guru pada khususnya. Proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dengan sistem daring (berbasis internet) menuntut guru dan siswa untuk bisa saling berinteraksi dengan efektif dalam proses belajar mengajar. Metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil pembahasan dalam karya tulis ini menunjukkan bahwa Penerapan Permainan Bahasa Arab dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT efektif untuk diterapkan di Era Pandemi, karena melalui permainan Bahasa, pembelajaran daring menjadi lebih menyenangkan bagi mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan.*

**Kata Kunci:** Metode PAIKEM GEMBROT, Permainan Bahasa Arab, Era Pandemi

### PENDAHULUAN

Melaksanakan suatu pembelajaran dengan aktivitas permainan merupakan suatu hal yang sangat mungkin untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa asing, khususnya Bahasa Arab. Pembelajaran di Era Pandemi

Covid-19 menuntut guru dan siswa untuk melaksanakan proses belajar belajar dengan cara yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, maupun peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan,

mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Permainan dapat menghubungkan pengalaman yang menyenangkan dan merupakan kegiatan yang asyik jika disandingkan dengan proses pembelajaran. Walaupun pada hakikatnya, kegiatan pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana, dapat menambah variasi, semangat, dan minat para siswa. Sebagaimana teknik pembelajaran yang lainnya, permainan bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran, melainkan sarana untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses belajar mengajar.

Penerapan permainan Bahasa merupakan salah satu aplikasi dari PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot). Dimana PAIKEM merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil mempraktikkannya secara langsung

(*learning by doing*). Konsep inilah yang kemudian direalisasikan dalam bentuk penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Permainan merupakan kebutuhan alamiah dari setiap individu. Secara naluriah, manusia memiliki keinginan untuk memperoleh kesenangan, kenikmatan, dan kebahagiaan dalam hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan selalu berupaya untuk menghibur dirinya sendiri dan melakukan segala kegiatannya senyaman mungkin. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa. Itulah mengapa, permainan seringkali dikaitkan dengan pembelajaran. Istilah “bermain sambil belajar” sudah sering kita temukan, sebagai upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Permainan merupakan suatu

aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Sedangkan permainan Bahasa adalah cara mempelajari Bahasa melalui permainan (Fathul Muhib, 2011). Permainan Bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk gembira semata, tetapi jenis permainan ini dapat digolongkan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran Bahasa yang telah dipelajari. Permainan Bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pembelajaran, dan berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memiliki kelebihan yang cukup signifikan untuk meningkatkan minat, semangat dan hasil belajar peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran Bahasa, permainan menjadi hal yang sangat terkait dengan kegiatan pembelajaran. Karena melalui permainan, belajar Bahasa menjadi sangat menyenangkan, sehingga

dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Permainan Bahasa bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa siswa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra, serta unsur-unsur Bahasa yang meliputi penguasaan kosakata dan tata bahasa. Menurut Dworetzky, setiap permainan Bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tujuan utama permainan Bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi sebagai sarana penunjang dalam mempelajari keterampilan atau unsur bahasa tertentu. Menurut Dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan Bahasa memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak untuk menggunakan Bahasa. Penerapan berbagai macam permainan Bahasa dapat meningkatkan daya imajinasi anak,

sehingga mereka dapat mempelajari Bahasa dengan cara yang menyenangkan. Itulah tujuan utama dari diterapkannya permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa asing, khususnya Bahasa Arab.

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Seringkali guru mengeluh karena banyak siswa yang motivasi belajarnya rendah, walaupun guru tersebut sudah berupaya menerapkan berbagai metode pembelajaran. Penerapan strategi permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar merupakan dua hal yang saling bertolak belakang. Banyak bermain dapat mengurangi waktu belajar, itulah kata orang tua. Sedangkan menurut anak, bermain itu menyenangkan, dan belajar itu menjemukan.

Terkadang, bermain disamakan

dengan main-main, yang sering kali disepelekan manfaatnya. Bermain identik dengan kegiatan yang tidak serius dan hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal banyak aspek yang terkandung dalam bermain, terlebih permainan yang dihubungkan dengan kegiatan pembelajaran, memberikan dampak yang positif dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai media untuk pelaksanaan tes atau ujian. Di tengah permainan, kita menjadi sangat dekat dengan kekuatan penuh diri kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang mampu melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh kita, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan.

Permainan dalam belajar (*learning games*) mampu menciptakan atmosfer menggembirakan bagi siswa.

Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan materi) dan mendapat nilai yang membahagiakan bagi siswa.

Dalam pelaksanaannya, permainan Bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan permainan Bahasa. Adapun beberapa kelebihan dalam penggunaan permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- a. Permainan Bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi
- b. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran di kelas
- c. Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju
- d. Permainan Bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa
- e. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman

keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

Lebih lanjut, Soepomo (1998: 64) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan permainan Bahasa. Adapun beberapa kelebihan dalam permainan Bahasa antara lain sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran; aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik, tetapi juga bersentuhan dengan mental; dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar; dapat memupuk rasa solidaritas dan kerja sama; dan materi pembelajaran menjadi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Sedangkan beberapa kekurangan dalam permainan Bahasa antara lain bila jumlah siswa terlalu banyak, maka akan sulit melibatkan seluruh siswa dalam permainan; tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan; dan permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan sebagai ukuran yang akurat untuk menilai sejauh mana kemampuan yang telah dicapai oleh siswa.

## PEMBAHASAN

Metode PAIKEM GEMBROT merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot). Metode ini merupakan terobosan mutakhir pendidikan di Indonesia yang memungkinkan anak didik belajar dengan cara-cara baru untuk mencari, menggali, dan mengembangkan konsep dan prinsip tema belajar secara komprehensif dan otentik.

PAIKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student-centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*). Adapun tujuannya supaya peserta didik termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Oleh karena itu, "*learning is fun*" menjadi salah satu aspek yang penting dalam penerapan metode PAIKEM GEMBROT dalam pembelajaran di kelas. Disamping sebagai upaya untuk terus memotivasi anak agar mereka dapat melakukan eksplorasi, kreasi dan berekspresimen terus dalam pembelajaran.

Di samping itu, PAIKEM GEMBROT mengandung empat pilar pendidikan yang direncanakan oleh UNESCO: 1) *learning to know*, yaitu mempejajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran, 2) *learning to do*, yaitu belajar melakukan yang merupakan aspek pengalaman dan pelaksanaannya, 3) *learning to be*, yaitu belajar menjadi diri sendiri, hal ini berupa aspek kepribadian dan kesesuaian diri anak (ini juga sesuai dengan konsep "*multiple intelligence*" dari Howard Garner, dan 4) *learning to life together*, yaitu belajar hidup dalam kebersamaan yang merupakan aspek kesosialan anak, bagaimana bersosialisasi, dan bagaimana hidup toleransi dalam keberagaman yang ada di sekeliling siswa.

Tujuan PAIKEM adalah terdapat perubahan paradigma di bidang pendidikan, seperti yang dicanangkan oleh Depdiknas, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini sudah harus beranjak dari: 1) *schooling* menjadi *learning*, 2) *instructive* menjadi *facilitative*, 3) *government role* menjadi *community role*, dan 4) *centralistic* menjadi *decentralistic*. Ini berarti pada saat sekarang, pendidikan tidak hanya

tanggung jawab lembaga formal seperti sekolah, tapi sudah menjadi tanggung jawab semua pihak. Ini juga berdasarkan pada konsep tripusat pendidikan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu: 1) pendidikan di lembaga pendidikan, pendidikan di masyarakat, dan pendidikan di keluarga.

Perubahan paradigma juga harus terjadi bahwa pada kondisi sekarang ini, peran guru harus menjadi seorang fasilitator yang dapat membantu siswa dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja tanpa mengetahui apakah materi yang disampaikan itu sudah bisa dipahami oleh siswa atau belum. Perubahan paradigma juga berkenaan dengan pengambilan keputusan. Dulunya, keputusan selalu ada di tangan pemerintah pusat (puskur-depdiknas) tanpa memperhatikan aspek-aspek yang terjadi di masing-masing daerah atau satuan pendidikan, namun sekarang menjadi keputusan yang bisa diambil oleh masing-masing daerah atau satuan pendidikan dengan acuan yang telah diberikan oleh pemerintah pusat.

PAIKEM merupakan model

pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan pelaksanaan pembelajaran PAIKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran merupakan implemetasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktifitas dan kreatifitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Brooks bahwa “pembaruan dalam pendidikan harus dimulai dari ‘bagaimana anak belajar’ dan ‘bagaimana guru mengajar’, bukan dari ketentuan-ketentuan hasil”.

Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat mebuat kompetensi dasar dan standar kompetensi berdasarkan interaksi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya

kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai.

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya, pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda. Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan keterampilan motorik (kinestetik), ada yang menguasai materi lebih cepat dengan mendengar (auditif), dan ada juga yang menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual).

Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar (multimetode dan multimedia) dan suasana belajar yang kondusif, baik eksternal maupun internal. Dalam model PAIKEM ini, guru dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui partisipatif,

aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat membuat siswa menciptakan, membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dan usahanya sendiri, bukan dari gurunya.

### **Aktif**

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan mompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aktif memiliki persamaan dengan model pembelajaran *self discovery learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri sehingga dapat dijadikan sebagai nilai



baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memposisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

### **Kreatif**

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan

melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.

Berpikir kritis harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa mengembangkan kreativitasnya. Pada umumnya, berpikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut (Mulyasa, 2006: 192).

- a. *Tahap pertama*: persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji.
- b. *Tahap kedua*: inkubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.
- c. *Tahap ketiga*: iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional.
- d. *Tahap keempat*: verifikasi, yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk hasil karya baru.

## **Efektif**

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa, dapat membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatk sertakan mereka dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Seluruh siswa harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Siswa harus didorong untuk menafsirkan informasi yang disajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh alak sehat. Dalam pelaksanaannya, hal ini merupakan proses pertukaran pikiran, diskusi, dan perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar yang harus dikuasai siswa.

Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang memadai/kondusif. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola siswa, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi mengelola, dan mengelola sumber-sumber belajar. Menciptakan kelas yang efektif dengan peningkatan efektifitas proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara parsial, melainkan harus menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Menurut Kanneth D. More, ada tujuh langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran efektif, yaitu: 1) perencanaan, 2) perumusan tujuan/kompetensi, 3) pemaparan perencanaan pembelajaran kepada siswa, 4) proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi (multistrategi), 5) evaluasi, 6) menutup proses pembelajaran, dan 7) follow up/tindak lanjut.

Proses pelaksanaan pembelajaran efektif dilakukan melalui prosedur sebagai berikut: 1) melakukan appersepsi, 2) melakukan eksplorasi, yaitu memperkenalkan materi pokok dan kompetensi dasar yang akan

dicapai, serta menggunakan variasi metode, 3) melakukan konsolidasi pembelajaran, yaitu mengaktifkan siswa dalam bentuk kompetensi dan mengaitkannya dengan kehidupan siswa, 4) melakukan penilaian, yaitu mengumpulkan fakta-fakta dan data/dokumen belajar siswa yang valid untuk melakukan perbaikan program pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu: 1) pengelolaan tempat belajar, 2) pengelolaan siswa, 3) pengelolaan kegiatan pembelajaran, 4) pengelolaan konten/materi pelajaran, 5) pengelolaan media dan sumber belajar.

### **Menyenangkan**

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) (Mulyasa, 2006: 194). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar bagi siswa, bahkan dalam hal

tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

### **Gembira**

Pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan hati yang gembira. Hal ini merupakan tuntutan bagi seorang guru untuk mengemas pembelajaran menjadi sebuah proses yang menggembirakan bagi siswa. Tidak ada kesan siswa terbebani untuk belajar, namun pembelajaran dilakukan dengan hati suka cita. Dalam hal ini, guru harus menjadikan matapelajaran yang diajarkannya menjadi materi yang menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah dengan mengemas pembelajaran dalam berbagai macam permainan Bahasa.

## Berbobot

Pembelajaran dikatakan berbobot jika seluruh target dalam kurikulum dapat tercapai dengan baik. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan sejak awal, sebelum merancang pembelajaran di kelas. Guru harus mencapai indikator tertentu sesuai dengan target kurikulum, untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi suatu proses belajar menyenangkan yang berbobot. Seringkali terdapat pandangan negatif menganggap bahwa pembelajaran dengan metode permainan Bahasa tidak berbobot, karena siswa hanya main-main saja di kelas. Padahal kenyataannya, permainan Bahasa yang dikemas dengan sistem yang benar dan terukur justru dapat

menjadikan pembelajaran di kelas menjadi suatu proses belajar mengajar yang berbobot.

Penerapan model PAIKEM ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas/bermutu dan menghasilkan perubahan yang signifikan, seperti dalam peran guru di kelas, perlakuan terhadap siswa, pertayaan, latihan, interaksi, dan pengelolaan kelas. Selanjutnya, Wahyudin (2006) menjelaskan tentang perubahan yang diharapkan dalam pembelajaran PAIKEM sebagai berikut:

### abel. 1. Perubahan yang diharapkan dalam PAIKEM

Aspek	Dari...	Ke...
Peran guru	Guru mendominasi kelas. Semua dari guru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi</li> <li>• Pertanyaan</li> <li>• Inisiatif</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Umpan balik</li> <li>• Penilaian</li> </ul>	Menjadi manajer/fasilitator pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inisiatif berasal dari siswa/guru</li> <li>• Sumber informasi beragam</li> <li>• Siswa banyak bertanya</li> <li>• Siswa kadang memilih tugas sendiri</li> <li>• Umpan balik dari teman sebaya</li> <li>• Siswa menilai diri sendiri</li> </ul>
Perlakuan terhadap siswa	Semua siswa diperlakukan sama, seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang sama</li> <li>• Maju bersama</li> <li>• Tingkat kesukaran sama untuk semua siswa</li> <li>• PR yang sama</li> <li>• Penilaian yang sama</li> </ul>	Melayani adanya perbedaan individual, seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maju sesuai dengan kecepatan masing-masing</li> <li>• Bisa melakukan kegiatan yang berbeda</li> <li>• Tingkat kesukaran sesuai kemampuan/minat masing-masing siswa</li> <li>• PR tidak harus sama</li> <li>• Macam-macam penilaian</li> </ul>
Pertanyaan	95% dari guru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertanyaan tertutup</li> </ul>	Pertanyaan dari siswa/guru, jenis pertanyaan bervariasi:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta, hafalan, ingatan</li> <li>• Satu jawaban yang benar</li> <li>• Dijawab dengan benar</li> <li>• Jawaban: 1 kata/ringkas</li> <li>• Yang tersurat saja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berpikir</li> <li>• Pertanyaan terbuka</li> <li>• Pertanyaan produktif</li> <li>• Pertanyaan penelitian</li> <li>• <i>Problem solving</i></li> <li>• Jawaban terurai, bisa berbeda</li> </ul>
Latihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan terbatas/kurang</li> <li>• Jumlah latihan sedikit</li> <li>• Pelaksanaan tugas "sekali jadi"</li> <li>• Anak menunggu giliran</li> <li>• Kurang menantang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan lebih intensif</li> <li>• Jumlah soal memadai</li> <li>• Selesai tugas: mereview, revisi review, revisi-revisi</li> <li>• Setiap anak mendapat kesempatan yang sama</li> <li>• Lebih menantang: tuntutan tinggi dan anak lebih produktif</li> <li>• Hasil karya anak dipajangkan</li> </ul>
Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu arah</li> <li>• Guru ke siswa</li> <li>• Intensitas interaksi</li> <li>• Mutu interaksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak arah</li> <li>• Guru ke siswa</li> <li>• Siswa ke guru</li> <li>• Siswa ke siswa</li> <li>• Siswa ke sumber belajar</li> <li>• Siswa ke orang dewasa</li> </ul>
Pengelolaan Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasikal</li> <li>• Individual</li> <li>• Di dalam kelas</li> </ul>	Variasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individual</li> <li>• Berpasangan</li> <li>• Kelompok kecil</li> <li>• Kelompok besar</li> <li>• Klasikal</li> <li>• Di luar kelas</li> </ul>
Variasi Penilaian	Tes formal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes formal</li> <li>• Pembelajaran dan perbaikan berkelanjutan</li> <li>• Portofolio</li> <li>• Umpan balik</li> <li>• Penilaian diri/sesama siswa</li> </ul>

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan *Field Research*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan juga skunder yang diambil dari sumber-sumber terkait. Pembahasan menunjukkan penerapan metode PAIKEM GEMBROT melalui permainan Bahasa efektif untuk meingkatkan hasil

belajar mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui efektifitas penerapan metode PAIKEM GEMBROT melalui Permainan Bahasa adalah dengan menggunakan test. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan sebelum dan sesudah diterapkannya metode PAIKEM

GEMBROT dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun hasil pengukuran hasil belajar mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. hasil pengukuran hasil belajar mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan**

No	Nama Mahasiswa	Nilai		Analisis
		Pretest	Posttest	
1	Nurul Faizah	75	83	Meningkat
2	Sri Kiyatin Istifa	73	82	Meningkat
3	Atiqoh Sa'idah	81	88	Meningkat
4	Zahrotun Nafisah	74	82	Meningkat
5	Nafis Zuhrotul Maziyah	76	85	Meningkat
6	Durrotul Faridah	75	85	Meningkat
7	Fitria	77	87	Meningkat
8	Zahrotul Ainiyah	70	86	Meningkat
9	Jaziatul Aisyiah	72	89	Meningkat
10	Juhoiriyah	73	85	Meningkat
11	Amalia Rosidatussabila	74	88	Meningkat
12	Abdul Aziz Ikrom	80	90	Meningkat
	Rata-Rata	75	85,9	

Berdasarkan pemaparan data di atas diperoleh rata-rata nilai pretest 75, dan rata-rata nilai posttest 85,9, peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 14,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Peningkatan tersebut sebesar 14,5%

## SIMPULAN

Implementasi metode PAIKEM GEMBROT melalui Permainan Bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PBA STAI Al-Yasini Pasuruan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode ini. Selain itu, terdapat empat aspek yang mempengaruhi model PAIKEM, yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi dan refleksi. Apabila dalam sebuah pembelajaran terdapat empat aspek tersebut, maka kriteria PAIKEM terpenuhi.

Di aspek pengalaman ini siswa diajarkan untuk belajar mandiri. Di dalamnya terdapat banyak cara untuk penerapannya, antara lain seperti eksperimen, pengamatan, percobaan, penyelidikan, dan wawancara. Karena di aspek pengalaman, anak belajar banyak melalui berbuat langsung. Hal ini juga dapat mengaktifkan banyak indera yang dimiliki anak tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya (*cone experience*) bahwa dengan pengalaman langsung, sekitar 90% materi yang didapatkan oleh anak akan cepat terserap dan bertahan lebih lama.

Dalam aspek komunikasi ini dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, antara lain mengemukakan pendapat, presentasi laporan, dan memajangkan hasil kerja. Di aspek ini ada hal-hal yang ingin didapatkan, misalnya anak dapat mengungkapkan gagasan, dapat mengonsolidasi pikirannya, mengeluarkan gagasannya, memancing gagasan orang lain, dan membuat bangunan makna mereka dapat diketahui oleh guru.

Aspek interaksi ini dapat dilakukan dengan cara interaksi, tanya jawab dan saling lempar pertanyaan. Dengan hal-hal seperti itulah kesalahan makna yang diperbuat oleh anak-anak berpeluang untuk terkoreksi dan makna yang terbangun semakin mantap, sehingga dapat menyebabkan hasil belajar meningkat.

Sedangkan dalam aspek ini yang dilakukan adalah memikirkan kembali apa yang telah diperbuat/dipikirkan oleh anak selama mereka belajar. Hal ini dilakukan supaya terdapat perbaikan gagasan/makna yang telah dikeluarkan oleh anak dan agar mereka tidak mengulangi kesalahan. Disini anak diharapkan juga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Imam. (2017). *Strategi Belajar Bahasa Arab (Teori dan Praktek)*. Malang: Penerbit Misykat.
- Asrori, Imam. (2013). *1000 Permainan Penyegar Pembelajar Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asrori, Imam. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab. Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, Malang: Bintang Sejahtera.
- Basri, Hasan, et al. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Media Online dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan* 5 (2), 145-158
- Dariyadi, Moch Wahib. (2018). *Penggunaan Software "Sparkol VideoScribe" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis ICT*. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 4* (4)
- Effendy, Ahmad Fuad. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: MISYKAT
- Hamid, Abdul, dkk. (2008). *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Malang: UIN-Malang Press.
- Hidayat, M. Anas, et al. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp sebagai Media Pembelajaran Berbasis Distance Learning*. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6 (1)
- Hilmi, Danial. (2020). *Produksi Media Pembelajaran Bahasa Arab Digital*. *Repository.uin-malang*
- Nugrawiyati, Jepri. (2018). *Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 6 (1)

- Masya, Fajar. Elvina, (2010). *Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java*. CommiT. Vol.4 No.2 Oktober 2010
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva press.
- Mujib, Fathul, Nailur R. (2011). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. (2010). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Mustofa, Muhamad Arif. (2020). *Analisis Penggunaan WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Industri 4.0*, Arabiyatuna; Vol. 4. No. 2
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press
- Nailur R, Fathul Mujib. (2012), *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Nurhidayati, et al. (2019). *Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab*. Jurnal Karinov 2 (3)
- Putri, Devi Afriyantari Puspa. (2019). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Technologia: Jurnal Ilmiah 10 (3)
- Putri, Hesty Maulida Eka, et al. (2020). *Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran di Era 4.0*. Tarbiyatuna; Jurnal Pendidikan Ilmiah, Vol. 5 (1)
- Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Game Educatif di dalam dan Di luar Sekolah*, Jogjakarta: Flash Books.
- Ritonga, Mahyudin, at al. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam dialektika Revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Deepublish
- Saroh, Siti. (2019). *Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0*, Surabaya: Pustaka Media Guru
- Sulistiyawati, Rakhmaddiniah, dan Danial Hilmi. (2021). *Efektifitas Zoom Cloud Meeting sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Online di UIN Sunan Ampel Surabaya*. Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah 6 (2)
- Tolinggi, Syindi Oktaviani R, (2021). *Microblog pada Instagram sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII
- Vandayo, Thufeyl, dan Danial Hilmi. (2020). *Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab*. Tarbiyatuna; 5 (2)