PENGARUH STRATEGI *EVERYONE IS A TEACHER HERE (ETH)*, *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)*, DAN *CROSSWORD PUZZLE (CWP)* SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MTs DARUL FALAH AEK SONGSONGAN

Syahruddin, Fachruddin Azmi, Mardianto

Guru Pesantren Darul Falah Aek Songsongan Asahan
E-Mail: syahloebis89@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: ***Pertama,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH),* Startegi *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Kedua,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Ketiga,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Keempat,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah siswa yang diajar dengan Startegi *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Kelima,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah siswa yang diajar dengan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Keenam***,Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH),* Startegi *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* yang memiliki motivasi tinggi pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Ketujuh,*** Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH),* Startegi *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* yang memiliki motivasi rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan. ***Kedelapan,*** Untuk Mengetahui interaksi antara Strategi Pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul Falah Aek Songsongan. Metodologi penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: ***Pertama,*** Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. ***Kedua,*** Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi. ***Ketiga,*** Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi. ***Keempat,*** Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi. ***Kelima,*** Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi. ***Keenam,*** Tidak Terdapat perbedaan hasil

belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. ***Ketujuh,*** Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. ***Kedelapan,*** Tidak Terdapat interaksi antara Strategi Pembelajaran dengan motivasi belajar siswa dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Strategi *Everyone is a Teacher Here (ETH), Contextual Teaching and Learning (CTL), Crossword Puzzle (CWP)*, Motivasi Belajar, Bahasa Arab.

Pendahuluan

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menggariskan dengan kongkret tentang fungsi pendidikan nasional yang berbunyi sebagai berikut:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Sistem Pendidikan Nasional diharapkan mampu menjamin berlangsungnya proses mencerdaskan bangsa ke arah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya, yakni manusia Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berikut dengan segala atribut yang mengiringinya. Hal ini merupakan harapan semua pihak terhadap dinamika pendidikan.

Salah satu wujud nyata pelaksanaan pendidikan menurut undang-undang pendidikan nasional diatas adalah pengadaan pendidikan wahana persekolahan secara formal, baik yang berada pada jajaran pendidikan umum, kejuruan dan keagamaan. Seiring dengan itu maka kehadiran pendidikan agama Islam dan pendidikan umum yang berlangsung di Madrasah Tsanawiyah yaitu lembaga pendidikan tingkat menengah yang bernaung di bawah Kementrian Agama Republik Indonesia, adalah bagian dari kegiatan pendidikan formal yang ikut mengembangkan tugas yang dimaksud.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia masih dalam tahap perkembangan dan mengalami beragam masalah mulai dari proses pembelajaran yang belum terselenggara dengan baik, keberadaan tenaga pendidik yang kurang kompeten, sarana dan prasarana belajar yang belum mendukung, serta faktor manajemen pengelolaan sekolah dan lingkungan yang kurang menciptakan iklim kondusif dalam pelaksanaan pendidikan.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran yang menoton dan konvensional yakni lebih mengutamakan ceramah bahkan dalam materi yang memerlukan perhatian *skill* yang lebih banyak, masih mengutamakan ceramah, hal ini terjadi karena belum optimalnya penerapan pembelajaran. Terkait masalah pembelajaran ini yang menurut peneliti menjadi salah satu sebab kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang akhirnya membuat rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pelajaran. Realita ini terjadi dikarenkana siswa tenang mendengarkan dan tidak mau bertanya bisa dikarenakan malas mendengarkan guru bicara terus sehingga akan lebih senang bila guru cepat menyelesaikan ceramahnya atau karena sebenarnya siswa masih belum memahami bahkan sama sekali tidak masuk dalam otaknya materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena proses belajar lebih mengandalkan verbalisme yang secara keilmuan, ilmu yang dapat diserap siswa sedikit dan akhirnya hilang setelah siswa lepas dari proses mendengarkan sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menerapkan pembelajaran yang tepat agar siswa termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Hal ini dikarenakan keaktifan merupakan hal yang terpenting dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana Sudjana mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif, bila siswa tidak diikutkan maka hasil yang dicapai akan rendah. Bentuk keterlibatan siswa itu ialah adanya perhatian menginternalisasikan informasi, aktif dalam memecahkan masalah dan lain-lain.[2]

Banyak strategi pembelajaran yang bisa diterapkan untuk membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Diantaranya:

1. Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual, karena strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Strategi ini juga membuat siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.
2. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Strategi ini sangat tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya, karena dalam strategi ini materi yang sedang dipelajari dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sehingga para siswa bukan sekedar hafal dengan materi pelajaran, akan tetapi mereka memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran. Dengan demikian pembelajaran lebih produktif dan bermakna.
3. *Crossword Puzzle (CWP)*. Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi siswa aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai, khususnya bagi siswa yang memiliki tipe belajar ginestetik. Dalam strategi ini siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Ketiga strategi ini dapat menarik perhatian serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang ada di lembaga pendidikan khususnya Madrasah adalah Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang penting di dunia, karena Bahasa Arab merupakan kebutuhan yang sangat urgen bagi umat Islam sedunia. Hal ini karena ajaran Islam secara orisinil diturunkan dalam Bahasa Arab yaitu Alquran dan Hadis. Allah SWT berfirman dalam surah Yusuf ayat 2 yang berbunyi:

Artinya: Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.[3]

Ayat ini menyatakan bahwa Alquran berbahasa Arab dan Allah SWT yang memilih itu, sebab masyarakat pertama yang ditemui Alquran adalah masyarakat berbahasa Arab.[4] Nabi Muhammad SAW adalah bangsa Arab, memakai Bahasa Arab, dan ummat yang mula-mula beliau datangi pun bangsa Arab dengan bahasanya sendiri. Sebab itu maka Alquran diturunkan Tuhan, diwahyukan Tuhan pun dalam Bahasa Arab itu juga.

Bahasa Arab adalah bahasa yang paling fasih, paling jelas, paling luas, dan paling tepat untuk menyampaikan makna (maksud) yang ada di dalam jiwa. Oleh karena itu, kitab yang mulia ini diturunkan dengan bahasa yang mulia kepada Rasul yang mulia dengan utusan Malaikat yang mulia di bumi yang mulia, dan diturunkan pada bulan yang mulia, yaitu Bulan Ramadhan.[5]

Alquran diturunkan dalam Bahasa Arab adalah untuk dibaca dan difikirkan. Dan oleh karena Nabi Muhammad SAW diutus Allah SWT bukan semata-mata untuk orang Arab saja melainkan untuk seluruh manusia sebagaimana yang dijelaskan dalam surah Saba' ayat 28 yang berbunyi:

Artinya: Dan Kami tidak mengutus kamu, melainkan kepada umat manusia seluruhnya sebagai pembawa berita gembira dan sebagai pemberi peringatan, tetapi kebanyakan manusia tiada mengetahui.[6]

Maka wajiblah bagi setiap Muslim baik orang Arab atau bukan untuk mempelajari Alquran dan membacanya.[7]

Agar Bahasa Arab dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa khususnya siswa Madrasah, maka salah satu bentuk kebijakan pemerintah adalah menjadikan Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang harus dipelajarai terutama di lembaga pendidikan formal di bawah naungan Kementrian Agama yaitu Madrasah Ibtidaiyah sampai Perguruan Tinggi Islam.

Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Aek Songsongan merupakan lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementrian Agama yang menjadikan Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa agar dapat mengerti, memahami, dan menguasai Bahasa Arab sebagai alat untuk memahami sumber ajaran Islam yaitu Alquran dan Hadis.

Melalui observasi pertama kali yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa pemebelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Aek Songsongan masih terdapat beberapa permasalahan yaitu pemilihan strategi yang kurang bervariasi, sebagian besar proses pebelajaran didominasi oleh guru, siswa terlihat kurang aktif, sebagian siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran hanya duduk diam dalam keadaan mengantuk. Hal ini tentu akan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa. Dan sejauh ini penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*, *Contextual Teaching and Learning*(CTL), dan *Crossword Puzzle (CWP)* belum pernah dilakukan di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian kuantitatif eksperimen murni (*True Eksperiment*).

Kerangka Teoritik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berikut defenisi hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli:

1) Menurut Sudjana "Hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik". Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berpikir) terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses berpikir ini ada jenjang, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi.[8]
2) Selanjutnya, Dimyati "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar".[9]
3) Menurut Abdurrahman "hasil belajar adalah kemampuan anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam tujuan belajar yang terprogram dan terkontrol yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional".[10]

Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Proses belajar mengajar memiliki tujuan yang jelas dan diketahui oleh pendidik dan siswa. Tujuan tercapai jika peserta didik memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu hasil belajar harus dirumuskan dengan baik untuk dapat dievaluasi pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat didefenisikan pengertian dari hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari tingkat perkembangan pengetahuan, pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi belajar yang telah dipelajarinya. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti suatu program pembelajaran.

b. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Hasil Belajar berfungsi sebagai berikut:

1) Bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas
   Dalam pembelajaran perlu banyak yang harus dipertimbangkan dalam menentukan kenaikan kelas diantaranya penilaian dapat dilakukan melalui ulangan harian, ulangan semester dan dilengkapi tugas-tugas lain seperti PR.
2) Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar
   Dalam proses belajar mengajar guru harus mengadakan umpan balik (penugasan) kepada peserta didik agar dalam proses belajar mengajar bisa mencapai dengan kompetensi peserta didik yang diharapkan.
3) Meningkatkan motivasi belajar siswa
   Dalam penilaian hasil belajar motivasi sangat dibutuhkan bagi siswa, guru harus bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara memberikan hadiah (*reward*) kepada siswa agar mereka semangat dan termotivasi dalam mengerjakan apa yang kita perintahkan.
4) Evaluasi diri terhadap kinerja siswa
   Dalam proses pembelajaran perlu diadakan evaluasi diri maksudnya diberikan tugas-tugas baik dalam bentuk ulangan harian, PR, ulang akhir semester, maupun ulangan kenaikan kelas untuk mengetahui sampai mana pelajaran yang bisa dimengerti oleh siswa.[11]

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar diri si siswa tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu, internal dan eksternal. Faktor internal adalah yang ada dalam diri siswa yang meliputi aspek fisologis (aspek yang menyangkut tentang keberadaan kondisi fisik siswa), dan aspek psikologi (aspek yang meliputi intelensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan dan kelelahan). Faktor eksternal siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi faktor: a) faktor keluarga, b) faktor sekolah, c) faktor dalam masyarakat.[12]

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil berajar siswa antara lain faktor internal yang meliputi keberadaan guru dalam menggunakan strategi dalam pembelajaran, faktor relasi serta faktor hubungan dengan anggota kelompok yang ada di ruang belajar siswa.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Inggirs "*Motivation*" yang berarti dorongan, keinginan untuk melakukan sesuatu.Motivasi berasal dari kata motif yang berarti alasan, sebab dan daya penggerak. Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.[13]

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.[14] Kalau dihubungkan dengan kajian Psikologi motivasi bermakna usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Berikut defenisi motivasi yang dikemukakan oleh beberapa ahli, yaitu:

1) Dimyati dan Mudjiono mengatakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan pengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.[15]
2) Baharuddin mengatakan bahwa motivasi adalah sebagai suatu pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.[16]
3) W.S.Winkel mengatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak di dalam diri orang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu.[17]

4) Mc. Donald yang dikutip oleh Faturrahman mengatakan bahwa perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[18]
5) A.M. Sardiman mengatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.[19]

Dari berbagai pendapat tersebut memiliki inti yang sama yaitu motivasi merupakan pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu, dan juga sebagai pemberi arah dalam tingkah lakunya.

Jadi motivasi belajar adalah adalah sesuatu yang mendorong, menggerakan dan mengarahkan seseorang dalam belajar. Perbuatan belajar akan terjadi apabila seseorang tersebut memiliki motivasi. Motivasi belajar mendorong seseorang untuk belajar lebih sungguh-sungguh dan lebih lama waktunya, motivasi bukanlah suatu prasyarat dalam belajar, tetapi sebagai kemauan yang membantu untuk memasuki situasi belajar.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Elida, dikenal dua motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.[20]

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jenis motivasi ini timbul tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Jadi, motivasi intrinsik adalah motivasi yang kuat berasal dari dalam diriindividu tanpa adanya pengaruh dari luar yang mendorong seseoranguntuk melakukan sesuatu kegiatan. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki, semakin memperlihatkan tingkah laku yang kuatuntuk mencapai tujuan.

Dalam proses belajar, siswa yang mempunyai motivasi intrisnsik dapat terlihat dari belajarnya. Aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang ada di dalam dirinya dan akan terkait dengan belajarnya. Seorang siswa merasa butuh dan mempunyai keinginan untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar, bukan karena hanya ingin suatu pujian atau ganjaran. Faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik antara lain; keinginan diri, kepuasan, kebiasaan baik, dan kesadaran

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik seperti; pujian, nasehat, semangat, hadiah, hukuman, meniru sesuatu, dll.Dalam proses belajar seseorang melakukan kegiatan belajar adalah untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik antara lain; pujian, nasehat, semangat, hadiah, hukuman, dan meniru sesuatu

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan kearah yang lebih baik karena Motivasi tersebut yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Adapun fungsi motivasi sebagaimana yang dijelaskan oleh Sardiman yaitu:

1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan

yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat lagi bagi tujuan tersebut.[21]

Berdasarkan fungsi motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah memberikan arah dalam meraih apa yang diinginkan, menentukan sikap atau tingkah laku yang akan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan juga sebagai mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas.

d. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Mengingat pentingnya motivasi sebagai pendorong kegiatan belajar anak, maka banyak upaya untuk menimbulkan dan membangkitkan motivasi belajar pada anak. Guru mempunyai tanggung jawab yang besar untuk memotivasi anak agar anak dapat maksimal dalam kegiatan belajar.

Sardiman mengemukakan beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, seperti berikut:

1) Memberi angka biasanya akan lebih membuat peserta didik menjadi semangat belajar, karena angka merupakan simbol dari perolehan nilainya.
2) Pemberian hadiah akan membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah tersebut, sehingga hadiah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik.
3) Saingan ataupun kompetisi akan menjadikan peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik.
4) *Ego-involvement* merupakan salah satu bentuk motivasi yang sangat penting, karena menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan.
5) Memberi ulangan, karena dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hasil yang baik, apabila diketahui oleh siswa, maka itu dapat lebih mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi.
6) Pujian merupakan motivasi yang baik, diberikan kepada siswa oleh guru ketika siswa tersebut melakukan hal positif.
7) Hukuman dapat menjadi motivasi bagi siswa, apabila penyamnpaiaannya diberikan secara bijak serta tepat, agar siswa dapat memahami apa maksud siswa itu diberi hukuman.
8) Minat, proses belajar akan lancar apabila disertai dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.
9) Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat tepat. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna danmenguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.[22]

3. Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

a. Pengertian Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.[23]

Strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan metode itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan guru yang lainnya. [24]

Salah satu faktor penting dalam pengajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik

tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan. [25]

Istilah *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* berasal dari bahasa Inggris yang berarti setiap orang adalah guru. Jadi, *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* adalah suatu strategi yang memberi kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai "pengajar" terhadap peserta didik yang lain.[26]

Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* ini merupakan strategi mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Strategi ini memberi kesempatan bagi setiap siswa unntuk bertindak sebagai guru bagi siswa lain.[27]

Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* akan membuat siswa lebih bergairah dan bersemangat dalam menerima pelajaran. Karena setiap siswa dituntut untuk bisa bertindak layaknya seperti guru. Dengan strategi ini, siswa akan lebih berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengeluarkan pendapat dan siswa juga terlatih untuk berani.

b. Prosedur Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

Adapun prosedur ataupun langkah-langkah strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* adalah sebagai berikut:

1) Bagikan kartu indeks kepada tiap siswa. Perintahkan siswa untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas.
2) Kumpulkan kartu, kemudian kocoklah, dan bagikan satu-satu kepada siswa. Perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topik pada kartu yang mereka terima dan memikirkan jawabannya.
3) Tunjuklah beberapa siswa untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya.
4) Setelah memberikan jawaban, perintahkan siswa lain untuk memberi tambahan atas apayang dikemukakan oleh siswa yang membacakan kartunya itu.
5) Lanjutkan prosedur ini bila waktu memungkinkan.[28]

Prosedur penerapan pembelajaran strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* akan memudahkan guru untuk mengaplikasikannya di kelas. Strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* akan membiasakan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu juga sangat mudah bagi guru untuk memperoleh partisipasi dari siswa serta merupakan tanggung jawab yang penuh dari setiap siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

1) Kelebihan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*
   a) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut dan yang mengantuk kembali segar.
   b) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
   c) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
2) Kekurangan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*
   a) Memerlukan banyak waktu
   b) Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang
   c) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.[29]

Berdasarkan uraian di atas telah diketahui tentang kelebihan dan kekurangan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. Maka sebaiknya seorang guru harus bisa menentukan kapan waktu yang tepat

untuk menggunakan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*. Karena guru juga harus memperhatikan pemilihan serta kriteria strategi yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

Setelah menguraikan tentang pengertian strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*, prosedur penggunaan dan juga kelebihan dan kekurangannya. Maka dalam proses pembelajaran penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* khususnya pada materi Pelajaran Bahasa Arab sangat tepat digunakan. Karena siswa akan sangat mudah menguasai materi serta akan lebih tertarik mengikuti mata pelajaran.

4. Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

a. Pengertian Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.[30]

Menurut Dirjen Dikdasmen Depertemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pembelajaran *Contexstual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari hal tersebut jelas bahwa dengan adanya pembelajaran CTL ini para siswa tidak hanya dituntut menerima informasi atau mendapat pelajara serta pengetahuan dari seorang guru, tetapi bagaimana diharapkan bahwa seorang siswa tersebut dapat mensosialisasikan pengetahuan yang dimiliki dengan kondisi sosial masyarakat yang diahadapinya. Persoalan-persoalan yang diahadapinya dalam kehiduapan dapat diatasi dan dipecahkannya.

b. Prosedur Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Langkah-langkah pembelajaran *contextual teaching and learning* (*CTL*) adalah sebagai berikut:

1) Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa
2) Menyajikan informasi masalah tersebut dan mendiskusikannya dengan temannya. Pada langkah ini komponen *contextual teaching and learning(CTL)* yang muncul adalah menemukan masalah dan bertanya
3) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar. Setelah siswa memahami masalah kontekstual yang diberikan, siswa diminta menyelesaikan masalah komponen *contextual teaching and learning (CTL)* yang dilakukan adalah kontruktivisme masyarakat belajar inquiri dan menemukan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan
4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar
5) Evaluasi adalah penilaian outentik saat ini siswa menampilkan hasil karyanya dan langkah-langkah hasil pengerjaanya didepan guru dan teman-temannya setelah didiskusikan secara bersama-sama dengam bimbingan guru,siswa, menyimpulkan apa yang telah dipelajari dari masalah yang diangkat
6) Refleksi diakhir pembelajaran siswa diminta memberi komentar tentang pembelajaran yang dilakukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Adapun kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* (*CTL*) sebagai berikut:

1) Kelebihan pembelajaran *contextual teaching and learning* (*CTL*) adalah:
   a) Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tinggi karena siswa menerapkan apa yang dipelajari dikehidupan sehari-hari
   b) Siswa terlibat aktif dalam memecahkan dan memiliki keterangan berfikir yang lebih tinggi karena siswa dilatih untuk mengunakan berfikir memecahkan suatu masalah dalam mengunakan data memahami masalah untuk memecahkan suatu hasil
   c) Pengetahuan tetang materi pembelajaran tertanam berdasarkan skema yang dimiliki

siswa sehingga pembelajaran CTL akan lebih bermakna

d) Siswa dapat merasakan dengan masalah yang konteks bagi siswa hal ini dapat mengakibatkan motivasi siswa terhadap belajar semakin tinggi
e) Siswa menjadi mandiri
f) Pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.[31]

2) Kekurangan pembelajaran *contextual teaching and learning* (*CTL*) adalah:
a) Dalam pemilihan informasi atau materi di kelas didasarkan pada kebutuhan siswa, padahal dalam kelas itu tingkat kemampuan siswanya berbeda-beda sehingga guru akan kesulitan dalam menentukan materi pelajaran karena tingkat pencapaian siswa tidak sama
b) Tidak efesien karena membutuhan waktu yang agak lama dalam pembelajaran.
c) Dalam proses pembelajaran akan nampak jelas antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah, yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang kemampuannya rendah.
d) Tidak setiap siswa dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan strategi ini.
e) Pengetahuan yang didapat oleh setiap siswa akan berbeda-beda dan tidak merata

5. Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*

a. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*

Crossword Puzzle (CWP) yaitu suatu permainan teka-teki silang (*puzzle*) dan sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.

Jadi, strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (CWP)* adalah suatu strategi yang menggunakan permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran aktif (*active learning*) yang dikembangkan oleh Mel Silberman. Strategi pembelajaran ini melibatkan aktivitas kerjasama yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik yang ada didalamnya dapat membantu menggairahkan atau memotivasi peserta didik yang merasa penat.

Salah satu kegiatan proses belajar mengajar adalah dengan meminta siswa untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, baik yang dikerjakan secara mandiri maupun berkelompok. Seringkali siswa juga diminta untuk membaca suatu topik guna menyusun suatu laporan singkat atau untuk menjawab sebuah pertanyaan-pertanyaan dalam suatu soal. Dalam pembelajaran, tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dapat berkembang dengan maksimal.

Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk *life skill* sebagai bekal hidup dan penghidupannya. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru seyogianya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai strategi pembelajaran membelajarkan siswa. Model belajar akan membahas bagaimana cara siswa belajar, sedangkan strategi pembelajaran akan membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Maka dari itu,seorang guru dituntut untuk kreatif memadukan suatu permainan di dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan *Crossword Puzzle (CWP). Crossword Puzzle (CWP)* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.[32]

Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Akan tetapi, kehidupan yang penuh dengan teka-teki kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah kita untuk memecahkannya. Dari sini teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak.[33]

Teka-teki silang akhirnya dalam kegunaanya pun berkembang sampai kedalam ranah pendidikan. Materi-materi pelajaran yang ada disekolah pun dimasukkan di dalamnya. Maka dalam proses pembelajaran, strategipembelajaran *Crossword Puzzle (CWP)* menjadi sebuah model strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa-siswinya sebagai suatu pembelajaran yang kreatif, imajinatif, dan menyenangkan.

b. Prosedur Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (CWP)* sebagai berikut:

1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
3) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa melalui individu maupun secara berkelompok.
5) Batasi waktu mengerjakan.
6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang telah melengkapi teka-teki silang dengan lengkap dan benar.[34]

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*

1) Kelebihan Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*
   a) Melalui strategi Crossword Puzzle (CWP) siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.
   b) Melalui penerapan strategi Crossword Puzzle *(CWP)* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya.
   c) Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
   d) Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
   e) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle (CWP)* dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.
2) Kelemahan Strategi *Crossword Puzzle (CWP)*
   a) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
   b) Penerapan strategi *Crossword Puzzle (CWP)* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah.
   c) Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *Crossword Puzzle (CWP)* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.

d) Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode konvensional sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.[35]

6. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan dalam proses pembelajaran. 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 Resertif 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 Alquran dan Hadits, serta kitab-kitab Bahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi siswa.

b. Landasan Pembelajaran Bahasa Arab

1) Landasan filosofis

Pembelajaran Bahasa Arab berlandaskan pada filsafat pembelajaran kontruktifisme yang berpendapat bahwa pengetahuan manusia didasari oleh pengalaman belajar yang diperolehsebelumnya dan dipengaruhi oleh keadaan lingkungan atau media yang sengaja dibentuk untuk memperoleh tujuan pembelajaran.[36]

2) Landasan Religius

Landasan religius ini berazaskan pada Q.S Asy-Syuura ayat 7 yang berbunyi:

Artinya: Demikianlah Kami wahyukan kepadamu Al Qur'an dalam bahasa Arab supaya kamu memberi peringatan kepada ummul Qura (penduduk Mekah) dan penduduk (negeri-negeri) sekelilingnya serta memberi peringatan (pula) tentang hari berkumpul (kiamat) yang tidak ada keraguan padanya. Segolongan masuk surga dan segolongan masuk neraka.[37]

3) Landasan Yuridis.

Landasan yuridis ini berazaskan pada:

a) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
b) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 64 tahun2013 tentang Standar Isi.
c) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Mata pelajaran bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*Istima'*), berbicara (*Qira'ah*), dan menulis (*Kitabah*).
2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Selain tujuan di atas ada juga tujuan mempelajari Bahasa Arab yaitu sebagai berikut:

1) Agar siswa dapat memahami Alquran dan Hadits sebagai sumber hukum dan ajaran Islam.
2) Siswa dapat memahami dan mengerti buku-buku agama dan kebudayaan Islam yang ditulis oleh Bahasa Arab.

3) Siswa pandai berbicara dan mengarang dalam Bahasa Arab.
4) Agar siswa dapat digunakan sebagai alat pembantu keahlian lain (*suplementary*).
5) Untuk membina ahli Bahasa Arab yakni benar-benar profesional.[38]

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam pembelajaran Bahasa Arab ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Keempat keterampilan itu adalah:

1) Keterampilan mendengar (*istima'*)
   Kemahiran menyimak (*listening skill*) dapat dicapai dengan latihan-latihan mendengar perbedaan satu phoneme dengan phoneme yang lainnya antara satu ungkapan dengan ungkapan lainnya, baik langsung dari native speaker atau melalui rekaman tape untuk memahami bentuk dan arti dari apa yang didengar diperlukan latihan-latihan berupa mendengarkan materi yang direkam dan pada waktu yang bersamaan melihat rangkaian gambar yang mencerminkan arti dari isi apa yang didengarkan tersebut.
2) Keterampilan berbicara (*kalam*)
   Kemahiran berbicara (*speaking skill*) merupakan kemahiran linguistik yang paling rumit, karena ini menyangkut masalah berfikir atau memikirkan apa yang harus dikatakan sementara menyatakan apa yang telah dipikirkan. Semua ini memerlukan persediaan kata dan kalimat tertentu yang cocok dengan situasi yang dikehendaki dan memerlukan banyak latihan ucapan dan ekspresi atau menyatakan pikiran dan perasaan secara lisan sistem leksikal, gramatikal dan semantik digunakan simultan dengan intonasi tertentu.
3) Keterampilan membaca (*qira'ah*)
   Kemahiran membaca mencakup dua hal yaitu mengenali simbol-simbol tertulis dan memahami isinya dengan beberapa cara. Diantaranya dengan membekali murid dengan perbendaharaan kata yang cukup. Aktifitas membaca, menyediakan input bahasa sama seperti menyimak. Namun demikian membaca memiliki kelebihan dari menyimak dalam hal pemberian butir linguistik yang lebih akurat. Disamping itu pembaca yang baik bersifat otonom dan bisa berhubungan dengan melalui majalah, buku atau surat kabar berbahasa Arab dengan cara seperti itu pembelajaran akan memperoleh Mufrodat.
4) Keterampilan menulis (*kitabah*).
   Kemahiran menulis menyangkut 3 hal yaitu: a) Kemahiran membuat alphabet. Kemahiran membuat alphabet dimaksud untuk menyatakan bunyi berbeda-beda antara bahasa yang lain. b) Kemahiran mengeja. Kemahiran mengeja ini akan berkembang menjadi modifikasi kalimat yaitu mengubah kalimat yang ada dengan unsur yang lain, menyempurnakan kalimat yang belum selesai atau mengubah kalimat aktif menjadi pasif, begitu sebaliknya. c) Kemahiran menyatakan perasaan dan pikiran melalui tulisan atau yang lazimnya disebut komposisi.

Untuk memantapkan empat keterampilan tersebut siswa diharapkan juga memiliki keterapilan pendukungnya berupa unsur kebahasaan, yakni berupa ucapan, tekanan kata, intonasi, kosa kata, frasa, ejaan, tulisan dan tata bahasa

Adapun pokok bahasan dalam penelitian ini hanya fokus kepada unsur tata bahasa yang menyangkut kaidah nahwu sharaf. Sedangkan kaidah nahwu sharaf yang dibahas dalam penelitian ini terdiri dari dua permasalahan, yaitu:

1) Penggunaan kalimat tanya Ãıä(dimana)
2) *Mubtada* dan *khabar* dari kata keterangan tempat dan dari kata sifat

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dan pembahasannya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* dengan skor rata-rata = 21.43, Startegi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan skor rata-rata = 21.03, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* dengan skor rata-rata = 20.50 pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan skor rata-rata = 21.02 dan siswa yang memiliki motivasi rendah dengan skor rata-rata = 19.52 pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan skor rata-rata = 22.35 dan siswa yang memiliki motivasi rendah dengan skor rata-rata = 19.70 yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan skor rata-rata = 21.80 dan siswa yang memiliki motivasi rendah dengan skor rata-rata = 19.83 yang diajar dengan Startegi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
5. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan skor rata-rata = 21.77 dan siswa yang memiliki motivasi rendah dengan skor rata-rata = 19.40 yang diajar dengan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
6. Tidak Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* dengan skor rata-rata = 22.35, Startegi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan skor rata-rata = 21.80, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* dengan skor rata-rata = 21.77 yang memiliki motivasi tinggi pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
7. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan Startegi *Everyone Is A Teacher Here (ETH)* dengan skor rata-rata = 19.70, Startegi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan skor rata-rata = 19.83, dan Startegi *Crossword Puzzle (CWP)* dengan skor rata-rata = 19.40 yang memiliki motivasi rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Aek Songsongan.
8. Tidak Terdapat interaksi antara Strategi Pembelajaran dengan motivasi belajar siswa dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar.

(Endnotes)

[1]Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Fokus Media, 2006), h. 4

[2] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : PT.Sinar Baru, 1998), h. 115

[3] Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya*, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2006), h. 187

[4] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran,* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Vol 6, h. 10

[5] Ibnu Katsiir, *Lubaabut Tafsir Min Ibnu Katsiir,* terj. Abdul Ghoffar et all, *Tafsir Ibnu Katsiir* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), Juz 12, h. 398-399

[6]Departemen Agama RI, *Alquran,* h. 344

[7] Hamka, *Tafsir Al-Azhar,* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1985), Juz 12, h. 166

[8] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, cet. 2, 2005), h. 3

[9] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 4, 2009), h. 3

[10] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 2, 2009), h. 37-38

[11] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pusataka Setia, cet. 2, 2011), h. 302

[12] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 5, 2010),h. 54

[13] Zakiah Drajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, cet. 3, 2004), h. 140

[14] Wahya et all, *Kamus Bahasa Indonesia* (Bandung: Kawan Pustaka, cet. 2, 2013), h. 411

[15]Dimyati, *Belajar,* h. 3

[16]Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT. Arruz Media, 2009), h.22

[17]Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT Gramedia, 2004), h. 169

[18]Faturrahman, *Strategi Belajar Menagajar* (Bandung : PT. Refika Aditama, 2007), h. 19

[19]Sardiman, A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), h. 73

[20] Elida Prayitno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK, 1989), h. 10

[21] Sardiman, *Interaksi,* h. 85

[22] *ibid*, h. 92-95

[23] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, cet. 3, 2006), h. 5.

[24] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, cet. 6, 2006), h. 126.

[25] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), h. 83.

[26] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2006), h. 112

[27] Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject,* terj. Raisul Muttaqien, *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2004), h. 196.

[28]*Ibid*

[29] Djamarah, *Strategi*, h. 107.

[30] Wina, *Strategi*, h. 253

[31] R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia : Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan* (Jakarta: Dikti, 2000), h. 65-66

[32] Nana Sudjana, *101 Cara Siswa Belajar Aktif* (Bandung: Nusa Media, cet. 2, 2005), h. 113

[33] Nia Hidayati, *Manfaat Teka-teki Silang Sebagai Penambah Wawasan dan Mengasah Kemampuan, http://niahidayati.net*., Diunduh pada tanggal 05/03/2016

[34] Hisyam Zaini, *et. al.*, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2008), h. 73.

[35] Variningtyas Sepzyana, *Kelebihan dan Kelemahan Strategi pembelajaran Crossword*

Puzzle dalam http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crosswordpuzzle. html diakses 8 Agustus 2016

[36] Mustofa Sa'daniyah, *Filsafat Pembelajaran Kontruktifisme dan Filsafat* (Kairy: DarulMa'arif, 1999), h.8.

[37]Departemen Agama RI, *Alquran,* h. 483

[38]Mustofa Sa'daniyah, *Filsafat,* h. 100.

Daftar Pustaka

Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 2, 2009)

A.M, Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007)

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003)

Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT. Arruz Media, 2009)

Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 4, 2009)

Drajat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, cet. 3, 2004)

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, cet. 3, 2006)

Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya*, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2006)

Faturrahman, *Strategi Belajar Menagajar* (Bandung : PT. Refika Aditama, 2007)

Hamka, *Tafsir Al-Azhar,* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1985), Juz 12

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pusataka Setia, cet. 2, 2011)

Hidayati, Nia, *Manfaat Teka-teki Silang Sebagai Penambah Wawasan dan Mengasah Kemampuan, http://niahidayati.net*., Diunduh pada tanggal 05/03/2016

Katsiir, Ibnu, *Lubaabut Tafsir Min Ibnu Katsiir,* terj. Abdul Ghoffar et all, *Tafsir Ibnu Katsiir* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), Juz 12

Prayitno, Elida, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK, 1989)

Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2006)

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, cet. 6, 2006)

Sa'daniyah, Mustofa, *Filsafat Pembelajaran Kontruktifisme dan Filsafat* (Kairy: Darul

Ma'arif, 1999)

Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject,* terj. Raisul Muttaqien, *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2004)

Soedjadi, R., *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia : Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan* (Jakarta: Dikti, 2000)

Sudjana, Nana, *101 Cara Siswa Belajar Aktif* (Bandung: Nusa Media, cet. 2, 2005)

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 5, 2010)

Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : PT.Sinar Baru, 1998)

Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran,* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Vol 6

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, cet. 2, 2005)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Fokus Media, 2006)

Wahya et all, *Kamus Bahasa Indonesia* (Bandung: Kawan Pustaka, cet. 2, 2013)

W.S, Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT Gramedia, 2004)

Zaini, Hisyam, *et. al*., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2008)

Sepzyana, Variningtyas, *Kelebihan dan Kelemahan Strategi pembelajaran Crossword*

Puzzle dalam http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crosswordpuzzle. html diakses 8 Agustus 2016