

## **Penerapan Metode *Outbound Fun Game* dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

**Moh. Edi Komara**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[muhedikomara@gmail.com](mailto:muhedikomara@gmail.com)

DOI: <http://dx.doi.org/10.18326/lisania.v1i2.40-58>

### **Abstract**

*The quality of learning the Arabic language in Indonesia is still not perfect. It's means that there are still many problems were found such as aspect of teacher, methods and media. Aspects of the method, teachers tend to retain the classical method than trying to explore a variety of methods that have been suggested by many researchers in learning Arabic. The trend is one of the main factors underlying the interest and student learning outcomes, learning methods of outbound fun games offers solutions with Alfresco-based learning concept which many contain elements of the game fun and can be felt directly by the student so that an increase in interest, motivation and student learning outcomes can be seen during the learning process.*

**Keywords:** *Learning Arabic, Outbound Fun Games, the Results of the Study.*

### **Abstrak**

Kualitas pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih belum sempurna. Artinya masih banyak problematika yang ditemukan seperti dari aspek pengajar, metode dan media. Dari aspek metode, guru cenderung mempertahankan metode klasiknya dibandingkan mencoba untuk mengeksplorasi berbagai macam metode yang telah banyak disarankan oleh peneliti dalam pembelajaran bahasa Arab. Kecenderungan tersebut merupakan salah satu faktor utama yang mendasari minat dan hasil belajar siswa, metode pembelajaran *outbound fun game* menawarkan solusi dengan konsep pembelajaran berbasis alam terbuka yang banyak mengandung unsur permainan menyenangkan dan dapat dirasakan langsung oleh siswa sehingga peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dapat terlihat selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Bahasa Arab, *Outbound Fun Game*, Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab dikenal dengan empat kemahiran yaitu *Istimā'* (Mendengar), *Kalām* (Berbicara), *Qirā'ah* (Membaca) dan *Kitābah* (Menulis). Dalam kemahiran *Istimā'*, siswa dilatih untuk dapat mendengar dan menyimak percakapan atau *nash* (teks) bahasa Arab secara seksama sehingga inti dari percakapan tersebut dapat difahami. Kejelian siswa dalam membedakan antar kata yang didengar sangat dibutuhkan dalam kemahiran ini. Setelah siswa mendengar beberapa susunan kalimat bahasa Arab, siswa dilatih untuk berbicara atas segala sesuatu yang didengarnya dengan menggunakan bahasa Arab dan artikulasi yang tepat. Dalam hal ini siswa dihadapkan dengan *mahārah al-kalām*, dalam pelafalan kata-kata Arab, dibutuhkan kejelasan dan kefasihan agar lawan bicara dalam percakapan dapat memahami maksud dari ungkapan yang telah diucapkan. Kemudian dalam kemahiran *qirā'ah*, siswa dilatih untuk dapat membaca teks bahasa Arab dengan tepat. Pemahaman dan kemampuan siswa dalam menemukan intisari atau pokok fikiran dalam teks bahasa Arab merupakan salah satu tujuan dari kemahiran ini. Selanjutnya ketika siswa dapat memahami teks bahasa Arab, siswa dilatih untuk menulis segala sesuatu yang ada dalam fikirannya dengan menggunakan kaidah dan susunan kalimat bahasa Arab yang tepat.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah siswa dapat menguasai empat kemahiran bahasa Arab secara utuh. Namun masih banyak peserta didik yang menemui banyak hambatan dalam proses belajarnya. Untuk meminimalisir munculnya hambatan dan kesulitan selama proses belajar peserta didik dan pihak yang bertanggung jawab dalam pendidikan harus senantiasa melahirkan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terutama bahasa Arab menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Rusman (Rusman, 2011: 326), indikasi pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan gurubelajar dari siswanya.

Dalam hal ini guru menjadi faktor utama, upaya yang bisa dilakukan guru adalah dengan memahami hakikat metode dalam pembelajaran. Pemilihan metode juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut senada dengan ungkapan James L. Mursell yang mengatakan (Abu Ahmad, 1998: 131):

*“Segala macam metode apapun dapat digunakan, tetapi yang penting adalah bagaimana cara guru mengorganisir belajar anak. Tetapi metode apapun harus dipilih juga, sebab hal ini akan memberikan efisiensi mengajar, sedang usaha mengorganisir belajar anak berperan di dalam hal efektivitasnya, sehingga dapat benar-benar berkesan didalam jiwa anak. Keduanya saling melengkapi.”*

Metode menduduki posisi penting dalam pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang relevan dengan bahan ajar akan menimbulkan efek yang fatal, sehingga dalam hal ini diperlukan kompetensi guru. Ketepatan metode yang digunakan berpengaruh terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara garis besar problematika pengajaran bahasa Arab di Indonesia dapat dipilah kedalam tiga kategori besar, yaitu problem linguistik, problem metodologis, dan problem sosiologis (Syamsuddin Asyrofi, 2010: 68). Dari segi metode, dewasa ini sudah banyak ditemukan tentang pelatihan guru dalam hal metode mengajar, mulai dari aspek teoritis hingga hal-hal yang bersifat teknis, tetapi metode pengajaran yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab terkesan monoton, seolah-olah tidak ada metode lain yang tepat untuk materi yang disampaikan dan cocok dengan kondisi siswa. Kecenderungan guru untuk mempertahankan metode klasiknya dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang mendasari minat dan kualitas belajar siswa. Hal tersebut senada dengan realitas pembelajaran bahasa Arab di kelas X IIS I dan IIS II MAN LAB UIN Yogyakarta. Metode yang digunakan guru dalam mengajarkan bahasa Arab cenderung menggunakan metode klasik seperti metode ceramah, drill dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan karena guru bahasa Arab mencoba untuk mengejar target pembelajaran, dimana siswa harus mampu mencapai skor minimal dan memahami materi yang telah disampaikan.

Sehubungan dengan realitas yang terjadi, metode pembelajaran *outbound fun game* menawarkan solusi dengan konsep pelatihan berbasis alam terbuka sebagai upaya untuk meningkatkan beberapa aspek belajar diantaranya minat, motivasi dan hasil belajar bahasa Arab siswa, dengan kata lain bahwa proses pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan di alam terbuka. Metode ini banyak mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan dapat dirasakan langsung oleh siswa, sehingga peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dapat terlihat selama proses pembelajaran. Metode *outboundfun game* memiliki beberapa manfaat yang tidak akan pernah didapat oleh siswa di dalam kelas, diantaranya yaitu: sikap positif, motivasi, keterampilan dan

kepercayaan diri. Dalam buku *Quantum Learning* karangan Bobbi Deporter dan Mike Hernacki, disebutkan bahwa *Super Camp (outbound)* mengkombinasikan tiga unsur, yaitu: keterampilan akademis, prestasi fisik dan keterampilan dalam hidup (Bobbi Deporter dan Mike Hernacki, 2000: 10).

### Metodologi Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *randomized subject design* (disain dengan subyek diacak) yang menggunakan pra-tes dan pasca-tes dengan kelompok-kelompok yang diacak (Arief Furchan, 2011: 381). Penelitian ini menggunakan dua sampel, yaitu kelas eksperimen yang metode pembelajarannya menggunakan metode *outbound fun game* dan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* berupa metode *outbound fun game*. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan metode *outbound fun game* sebanyak empat kali pertemuan dan pembelajaran bahasa Arab yang tidak menggunakan metode *outbound fun game* sebanyak empat kali pertemuan, masing-masing 2 x 45 menit sehingga total waktu untuk kelas eksperimen dan kontrol sebanyak 8 x 2 x 45 menit.

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X MAN LAB UIN yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 141 orang. Sampel penelitian yaitu kelas X IIS I sebagai kelas eksperimen dan X IIS II sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan serangkaian tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Soal tes disusun berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti kurikulum 2013. Analisis data yang digunakan adalah uji *Mann\_Whitney*, yaitu untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal (Edward Tanujaya: 2009: 148).

### Pembelajaran bahasa Arab dengan metode *outbound fun game*

Hasil analisis data nilai *pre-test* dan *post-test* belajar bahasa arab kelas eksperimen dan kontrol dengan teknik *mann\_whitney* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji *Mann\_Whitney*

No	Ubahan	Tes	Nilai Signifikansi	Batas probabilitas	Kesimpulan
1	<i>Mahārah Al-istimā'</i>	<i>Pre_Tes</i>	0,000	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
		<i>Post_Tes</i>	0,001	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
2	<i>Mahārah Al-kalām</i>	<i>Pre_Tes</i>	0,000	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
		<i>Post_Tes</i>	0,007	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
3	<i>Mahārah Al-qirā'ah</i>	<i>Pre_Tes</i>	0,000	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
		<i>Post_Tes</i>	0,000	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
4	<i>Mahārah Al-kitābah</i>	<i>Pre_Tes</i>	0,009	0,05	H <sub>1</sub> Diterima
		<i>Post_Tes</i>	0,219	0,05	Ho Diterima

Dari data di atas dapat disimpulkan, nilai *post\_tes* antara kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi  $< 5\%$ ,  $H_1$  diterima dan nilai signifikansi  $> 5\%$ ,  $H_0$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-istimā* diperoleh  $0,001 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-kalām* diperoleh  $0,007 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. *Mahārah al-qirā'ah* diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-kitābah* diperoleh  $0,219 > 5\%$ ,  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui metode *outbound fun game* pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN LAB UIN Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

Dalam pembelajaran bahasa, teori behavioristik mengatakan bahwa pemerolehan bahasa pertama sama dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing yaitu melalui serangkaian *stimulus – response - reinforcement*. H.H. Stern menjelaskan sejumlah argumen-argumen yang selalu diangkat untuk mengusulkan metode atau prosedur pembelajaran bahasa asing berdasarkan pemerolehan bahasa pertama (Dudung Hamdun, 2011: 54) sebagai berikut: pertama, di dalam pembelajaran bahasa, orang harus berlatih dan berlatih seperti seorang anak kecil belajar bahasa pertamanya. Dia selalu mengulang sesuatu terus menerus. Dalam tahap belajar bahasa, dia selalu mempraktikkan bahasa sepanjang waktu. Seperti itulah yang mesti dilakukan ketika belajar bahasa kedua/asing. Kedua, Belajar bahasa utamanya adalah persoalan peniruan. Seseorang harus menjadi peniru, persis seperti anak kecil, meniru segala sesuatu.

Ketiga, latihan (mengucapkan) bunyi-bunyi individual, kemudian kata, kemudian kalimat. Inilah urutan alami karena hal itu benar-benar (dapat dilakukan) ketika belajar bahasa asing. Keempat, Perhatikanlah perkembangan bahasa anak kecil. Pertama dia mendengar, kemudian berbicara. Pemahaman selalu mendahului pengungkapan. Oleh karena itu inilah urutan yang benar di dalam penyampaian keterampilan di dalam bahasa asing. Kelima, seorang anak kecil terus mendengar dan berbicara tanpa seorang pun berpikir membuatnya membaca atau menulis. Membaca dan menulis adalah tahap lanjut perkembangan bahasa. Urutan alami pembelajaran bahasa pertama dan asing adalah mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keenam, seseorang tidak pernah menerjemahkan ketika masih kecil. Jika ia sendiri mampu belajar bahasa tanpa

penerjemahan, maka ia seharusnya juga mampu belajar bahasa asing dengan cara yang sama.

Berkaitan dengan pemerolehan bahasa, Jean Piaget menjelaskan bahwa fungsi-fungsi kognitif mendahului pertumbuhan bahasa dan bahasa itu sendiri tidak melahirkan aktivitas berfikir. Bahkan bahasa tidak bisa digunakan secara sempurna sebelum ia menyatu dengan aktivitas berfikir (Abdul Aziz, 2009: 64). Dalam teori kognitif, pikiran (*mind*), dipandang sebagai agen dalam memikirkan proses belajar. Belajar yang dilakukan secara sadar memerlukan partisipasi aktif sebagai bagian tak terpisahkan dari pembelajar itu sendiri. Pada dasarnya, belajar dikontrol oleh individu-individu pembelajar dan bukan oleh orang-orang di sekitar mereka. Pikiran bersifat aktif dan merupakan agen yang menentukan dalam memperoleh dan menyimpan pengetahuan (Syamsuddin, 2010: 40).

Informasi dari lingkungan ke otak dibawa oleh indra. Semakin banyak indra digunakan, maka semakin mudah informasi diserap otak. Supaya informasi dapat disimpan, informasi tersebut harus berjalan dari memori jangka pendek aktif menuju jangka panjang. Memori jangka pendek adalah pintu gerbang menuju memori jangka panjang. Memori jangka pendek menentukan apakah akan membuang sampai 90% dari informasi yang diterimanya dalam selang waktu 24 jam terakhir, atau meneruskan pengetahuan itu ke memori jangka panjang. Tugas para pendidik yaitu membantu mengirimkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Pengiriman seperti itu dapat terjadi jika otak mengerti apa yang dipelajarinya. Dengan kata lain, otak menemukan makna di dalam hal yang dipelajarinya (Shinta, 2012: 2).

Perkembangan kognitif anak usia SMA/MA termasuk dalam tahapan anak yang memiliki kemampuan untuk mengkoordinasikan pemikirannya dengan hal-hal bersifat abstrak. Pada umumnya pembelajaran bahasa Arab, berisi tentang materi berbentuk konsep-konsep abstrak yang kompleks. Hal tersebut akan mudah difahami jika pendidikan dapat menyajikan dengan suasana yang nyata dan menyenangkan.

Salah satu metode yang mengedepankan konsep pembelajaran nyata adalah metode *Outbound*. Metode *Outbound* sudah banyak diterapkan oleh beberapa lembaga pendidikan di Indonesia dan penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar (Djamaludin, 2007: 2). Metode ini menggunakan cara yang memberikan sebuah pengalaman langsung kepada para peserta. Suatu pembelajaran dikemas dengan permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat dirasakan

oleh seluruh peserta. Peserta langsung merasakan sukses atau gagal dalam melaksanakan sebuah permainan. Ketika peserta berhasil melaksanakan permainan maka akan tahu perilaku apa yang membuat sukses atau berhasil. Begitu pula sebaliknya, ketika peserta gagal maka akan tahu perilaku apa yang menghambat tercapainya kesuksesan atau hal yang menyebabkan kegagalan. Terlihat sekali perbedaan ketika pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas dengan metode yang monoton seperti metode ceramah, yang hanya mengedepankan konsep abstrak dan terkesan sulit untuk difahami. Metode *outbound fun game* memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep keilmuan karena metode ini melibatkan aspek kognitif (fikiran), afektif (emosi) dan psikomotorik (gerakan psikomotorik) secara langsung.

### **Penerapan Metode *Outbound Fun Game* dalam pembelajaran Kemahiran Menyimak (*Mahārah al-istimā'*)**

Secara umum tujuan latihan menyimak adalah agar siswa dapat memahami ujaran dalam bahasa arab, baik bahasa sehari-hari maupun bahasa yang digunakan dalam forum resmi (Syamsuddin, 2010: 125). Guru hendaknya memulai pengajarannya dengan mengajak siswa untuk mendengarkan ujaran-ujaran dalam bahasa Arab yang berbentuk kata, kalimat dan paragraf.

*Audio-lingual method* yang populer sejak akhir tahun 1950 hingga pertengahan abad ke 20 Masehi, menjelaskan bahwa bahasa adalah gejala lisan yang terucap dan tidak tertulis. Karena itu, ada dua keahlian, yaitu mendengar dan mengucap yang didahulukan daripada kemahiran membaca dan menulis. Dua keahlian ini dilakukan untuk menjauhkan siswa dari kesalahan pengucapan yang sering dialaminya karena hanya berpegang teguh pada aspek yang ditulis (Abdul Aziz, 2009: 53). Jadi, urutan keahlian pengajaran bahasa dimulai dari kemahiran mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Jenis kemahiran menyimak (*mahārah al-istimā'*) yang digunakan adalah fase pemahaman pertengahan. Pada fase ini para pelajar diberi pertanyaan-pertanyaan secara lisan atau tertulis (Acep Hermawan, 2011: 133).

Salah satu permainan *outbound* yang memiliki tujuan yang sama dengan *mahārah al-istimā'* adalah *Irfa' Asōbiak (Up Your Finger)*, keduanya memiliki tujuan untuk melatih kemampuan mendengar. Misalnya yaitu dalam pembelajaran dengan tema sarana prasarana di sekolah (المرافق العامة في المدرسة) dengan alokasi waktu 45 menit

dan menggunakan alat berupa bendera kecil. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagaimana berikut:

**Pertama**, Semua peserta didik diinstruksikan untuk berdiri membentuk sebuah lingkaran besar. Pendidik berdiri di tengah peserta. Kemudian Pendidik memberikan sapaan semangat kepada seluruh peserta dengan kalimat “Semangat Pagi”. Peserta didik harus menjawab dengan kalimat, “Luar biasa!” sambil mengepalkan tangan kanan ke atas. Setelah itu, Pendidik mengawali pembelajaran dengan melafalkan bersama bacaan *basmalah*.

**Kedua**, Pendidik memberikan apersepsi dengan bertanya:

هَلْ تَعْرِفُ أَنْوَاعًا مِنَ الْمَرَافِقِ الْعَامَّةِ فِي الْمَدْرَسَةِ؟ مَا فَايِدَةُ الْمَرَافِقِ الْعَامَّةِ فِي الْمَدْرَسَةِ لِلطُّلَابِ؟ هَلْ الْمَرَافِقُ الْعَامَّةُ مُهِمٌّ لَنَا؟

Kemudian Peserta didik diinstruksikan untuk menjawab beberapa pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah*. Setelah itu, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari.

**Ketiga**, Setiap peserta didik diminta untuk mengangkat kedua tangannya ke samping kanan dan kiri. Rekan di samping kanan dan kiri merupakan lawan. Jari telunjuk tangan kanan menunjuk ke bawah berada di atas tangan kiri lawan, sedangkan tangan kiri menengadah dari bawah telunjuk tangan kanan lawan.

**Keempat**, Pendidik menjelaskan bahwa Ia akan membacakan sebuah teks. Di dalam teks akan ada macam-macam fasilitas sekolah. Diharapkan peserta didik untuk bersiap-siap terhadap kata tersebut. Berikut teks yang dibacakan oleh pendidik (Buku Siswa K-13, 2014: 53):

الْمَرَافِقُ الْعَامَّةُ فِي الْمَدْرَسَةِ  
 إِسْمِي عَلِي، أَنَا طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ بِجَاكْرَتَا الْحُنُوْبِيَّةِ. مَدْرَسَتِي كَبِيْرَةٌ وَحَمِيْلَةٌ. فِي مَدْرَسَتِي مَرَافِقُ عَامَّةٌ كَثِيْرَةٌ مِثْلُ الْفُصُوْلِ الدِّرَاسِيَّةِ وَمَعْمَلِ اللُّغَاتِ، وَالْمَكْتَبَةِ وَالْمَسْجِدِ وَالْمَلْعَبِ، وَقَاعَةُ الْإِجْتِمَاعِ وَمَكْتَبُ الشُّؤُوْنِ الْإِدَارِيَّةِ وَمَكْتَبُ هَيْئَةِ التَّدْرِيسِ وَمَقْصَفٌ.  
 أَدْرُسُ الدَّرُوسَ الْمُقَرَّرَةَ فِي الْفُصُوْلِ الدِّرَاسِيَّةِ، أَتَدْرَبُ عَلَيَّ الْإِسْتِمَاعِ وَالْكَلَامِ بِاللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ وَاللُّغَةِ الْإِنْجِلِيْزِيَّةِ فِي مَعْمَلِ اللُّغَاتِ، أَقْرَأُ أَنْوَاعًا مِنَ الْكُتُبِ الْمَدْرَسِيَّةِ فِي الْمَكْتَبَةِ. وَأَصَلِّي حَمَاعَةً فِي الْمَسْجِدِ. وَأَتَدْرَبُ عَلَيَّ أَنْوَاعٍ مِنَ الرِّيَاضَةِ الْبَدَنِيَّةِ فِي الْمَلْعَبِ. وَنَجْتَمِعُ فِي قَاعَةِ الْإِجْتِمَاعِ فِي الْحَفْلِ بِذِكْرَى مَوْلِدِ الرَّسُوْلِ وَالْحَفْلِ بِنَزُوْلِ الْقُرْآنِ وَغَيْرِهَا.



فِي مَدْرَسَتِي مَرَافِقُ عَامَّةٍ أُخْرَى وَمِنْهَا مَكْتَبُ الشُّؤْنِ الْإِدَارِيَّةِ، يَعْمَلُ فِيهِ الْمُوظَّفُونَ الْإِدَارِيُّونَ  
وَمَكْتَبُ هَيْئَةِ التَّدْرِيسِ، يَجْتَمِعُ فِيهَا الْمُدْرِسُونَ وَالْمُدْرِسَاتِ وَهُنَاكَ مَقْصَفٌ يَبِيعُ فِيهِ الْبَائِعُ بَعْضَ الْمَأْكُولَاتِ  
وَالْمَشْرُوبَاتِ.

Ketika pendidik menyebutkan macam-macam fasilitas sekolah dengan benar, maka tangan kiri yang menengadahkan harus menangkap telunjuk lawan, sedangkan jari telunjuk kanan menghindar untuk ditangkap lawan. Peserta didik dinyatakan gugur dan harus dihukum jika: (a) Jari telunjuknya tertangkap lawan. (b) Terkecoh karena kata keterangan fasilitas sekolah yang dibacakan salah namun tetap bergerak menghindar dan menangkap. Peserta didik yang gugur dikeluarkan dari lingkaran permainan.

Hukuman dilakukan serempak dengan semua peserta didik yang melakukan kesalahan sampai akhir pembacaan teks. Hukumannya yaitu mengulang permainan. Jika masih ada peserta didik yang gugur, maka dihukum berjoged sambil bernyanyi. Hukuman berjoged sambil bernyanyi hanyalah contoh, dapat diganti dengan hukuman lain bila diinginkan.

Pemenang dalam permainan ini adalah peserta yang tetap bertahan sampai akhir cerita tanpa pengulangan. Masing-masing diberikan sebuah bendera sebagai simbol dari penghargaan (*reward*). Setelah diberikan bendera kepada para pemenang, peserta didik dipersilahkan untuk berdiskusi dengan rekannya guna menyimpulkan materi tentang *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah* yang baru saja dipelajari. Bagi peserta didik yang berani maju untuk menyimpulkan materi pelajaran tentang *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah* didepan forum (tengah lingkaran) akan diberikan bonus satu buah bendera.

**Kelima**, Pendidik menekankan kembali kesimpulan yang dikemukakan peserta didik. Setelah itu pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap permainan yang telah dilakukan. Peserta didik diarahkan untuk dapat menyimpulkan makna permainan yang diperoleh seperti kelincihan, berpikir cepat, tanggung jawab, dan konsekuensi.

Setelah permainan *Irfa' Asōbiak (Up Your Finger)* selesai, peserta diinstruksikan untuk menjawab kembali pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah* guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah

dipelajari. Terakhir, pendidik menutup pembelajaran dengan sapaan semangat dan bacaan *hamdalah*.

### **Penerapan Metode *Outbound Fun Game* dalam pembelajaran Kemahiran Berbicara (*Mahārah al-kalām*)**

Tujuan latihan berbicara untuk tingkat pemula dan menengah adalah agar siswa dapat berkomunikasi lisan secara sederhana dalam bahasa Arab. Kemahiran berbicara mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dan pendengar secara timbal balik. Artinya, dalam latihan berbicara peserta didik harus memiliki kemampuan mendengar yang baik, kejelasan dalam pelafalan kata maupun kalimat dan penguasaan kosa kata yang memadai. Scarino, Vale dan Clark menjelaskan prinsip-prinsip pengajaran bahasa secara umum. Terkait dengan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, mereka menjelaskan bahwa pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka diberikan kesempatan aktif menggunakan bahasa target untuk berkomunikasi dalam berbagai kegiatan belajar mengajar (Syamsuddin, 2010: 48).

Teknik yang digunakan dalam kemahiran berbicara (*mahārah al-kalām*) adalah teknik bermain peran. Dalam teknik ini guru memberikan tugas peran tertentu yang harus dilakukan oleh para pelajar (Acep Hermawan, 2011: 141).

Komunikasi merupakan aspek yang sangat diperlukan dalam permainan *Qul bi al-ṣarāḥah* (*Speak Loudly*), karena dalam permainan ini kejelasan pelafalan kata dan kemahiran mendengar menjadi modal yang harus dimiliki oleh setiap peserta. Misalnya yaitu dalam pembelajaran dengan tema ‘di stasiun kereta api’ (في محطة القطارات) dengan alokasi waktu 45 menit dan menggunakan alat berupa bendera kecil, kertas HVS dan Bolpoint. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagaimana berikut:

**Pertama**, pendidik membagi peserta didik kedalam 5 kelompok. Kemudian semua peserta didik diinstruksikan untuk berbaris berbanjar sesuai dengan kelompoknya. Pendidik berdiri didepan barisan peserta didik. Pendidik memberikan sapaan semangat kepada seluruh peserta dengan kalimat “Semangat Pagi”. Peserta didik harus menjawab dengan kalimat, “Luar biasa!” sambil mengepalkan tangan kanan ke atas. Setelah itu, pendidik mengawali pembelajaran dengan melafalkan bersama bacaan *basmalah*.

**Kedua**, Pendidik memberikan apersepsi:

أَيْنَ يَقِفُ الْقِطَارُ؟ كَيْفَ تَسِيرُ الْقِطَارُ؟ هَلْ تَرَكَبُ الْقِطَارَ عِنْدَ تَذَهَبُ إِلَى الْمَكَانِ الْبَعِيدِ؟

Peserta didik diinstruksikan untuk menjawab secara lisan pertanyaan tentang materi *fi mahattah al-qitārāt* yang akan dipelajari. Kemudian pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari.

**Ketiga**, pendidik menjelaskan bahwa Ia akan membacakan sebuah kalimat bahasa Arab kepada masing-masing perwakilan kelompok. Berikut adalah kalimat yang dibacakan pendidik dalam permainan ini.

فِي يَوْمِ الْعُطْلَةِ، هُمَا لَاعِبَانِ يَلْعَبَانِ الْكُرَّةَ الْقَدَمِ فِي الْمَلْعَبِ  
يَلْعَبُ اللَّاعِبُ كُرَّةَ الطَّائِرَةِ أَمَامَ الْمَدْرَسَةِ  
يَلْعَبُ الطَّلَابُ كُرَّةَ الْقَدَمِ أَمَامَ الْمَدْرَسَةِ

Tugas peserta didik adalah mendengarkan kalimat yang dibisikan oleh rekan kelompok dan menyebutkan kembali kalimat tersebut ke rekan yang dibelakangnya. Kemudian tugas peserta didik yang paling belakang adalah menulis kalimat yang dibisikan rekannya di atas kertas HVS yang telah disediakan. Batas waktu yang diberikan dalam permainan ini adalah 7 menit. Setelah itu, peserta didik diinstruksikan untuk balik kanan terkecuali perwakilan masing-masing kelompok. Seluruh peserta didik tidak diperkenankan untuk mengganggu kelompok lain ketika permainan berlangsung.

**Keempat**, pendidik menyebutkan kalimat tersebut dengan suara yang jelas dan perwakilan kelompok mendengarkan pelafalan kalimat tersebut. Pendidik mengulangi pelafalan kalimat sebanyak 3 kali. Setelah itu, perwakilan kelompok yang telah mengetahui kalimat yang dilafalkan pendidik, dipersilahkan untuk langsung membisikan ke teman kelompok yang berbaris paling depan dengan cara ditepuk pundaknya.

Peserta didik dinyatakan gugur dan harus dihukum jika: (a) Terbukti mengganggu rekan kelompok lain. (b) Mendengarkan bisikan kalimat rekan kelompok lain. Peserta didik yang gugur didiskualifikasi dari permainan. Hukuman dilakukan setelah permainan selesai. Kelompok yang gugur dihukum untuk bernyanyi bersama. Hukuman bernyanyi hanyalah contoh, dapat diganti dengan hukuman lain bila diinginkan.

Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang tepat menuliskan kalimat yang telah dilafalkan oleh pendidik. Jika dari masing-masing kelompok tidak ada tulisan yang tepat maka diurutkan berdasarkan tingkat kemiripan. Kemudian pemenang diberikan sebuah bendera sebagai simbol dari penghargaan (*reward*). Setelah diberikan

bendera kepada para pemenang, peserta didik dipersilahkan untuk berdiskusi dengan kelompoknya guna menyimpulkan materi tentang *fi mahattah al-qitārāt*. Bagi kelompok yang berani menyimpulkan materi pelajaran tentang *fi mahattah al-qitārāt* di depan rekan kelasnya, akan diberikan bonus satu buah bendera.

**Kelima**, Pendidik menekankan kembali kesimpulan yang dikemukakan peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Kemudian pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap permainan yang telah dilakukan. Peserta didik diarahkan untuk dapat menyimpulkan makna permainan yang diperoleh seperti kerjasama, tanggung jawab, dan konsekuensi.

Setelah permainan *Qul bi al-ṣarāḥah (Speak Loudly)* selesai, peserta diinstruksikan untuk menjawab kembali pertanyaan tentang materi *fi mahattah al-qitārāt* guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Pendidik menutup pembelajaran dengan sapaan semangat dan bacaan *hamdalah*.

### **Penerapan Metode *Outbound Fun Game* dalam pembelajaran Kemahiran Membaca (*Mahārah al-qirā'ah*)**

Kemahiran membaca mengandung dua aspek pengertian. Pertama, mengubah lambang tulis menjadi lambang bunyi dan kedua, menangkap arti dari situasi yang dilambangkan dengan simbol-simbol tulisan dan bunyi tersebut. Inti dari kemahiran membaca adalah pada aspek atau pengertian kedua tersebut, yakni agar siswa dapat membaca dan memahami teks bahasa Arab.

*Ferdinand De Saussure*, penggagas teori struktural dalam bahasa, menjelaskan bahwa:

“Bahasa adalah sebuah sistem, terdiri dari himpunan tanda-tanda bahasa (tanda baca). Tanda-tanda baca (*the linguistic sign*) adalah gambar bunyi; dinamakan *ad-daal* (yang menunjukkan); yang menyatu dengan penggambaran fikiran dinamakan *al-madluul* (yang ditunjukkan). Hubungan yang menunjukkan dan yang ditunjukkan adalah hubungan yang bersifat simbolis. Tanda ini merupakan pandangan *de Saussure* mencakup segala sesuatu yang bisa dibedakan seperti bunyi (fonetik), kata, klausa dan kalimat” (Abdul Aziz, 2009: 21).

Kemampuan membaca sangat diperlukan untuk dapat memahami maksud dari tulisan yang berbentuk simbol-simbol. Membaca Nyaring (*al-qirā'ah al-jahriyyah*) merupakan bagian yang digunakan dalam pembelajaran ini. Membaca nyaring adalah

membaca dengan melafalkan atau menyuarakan simbol-simbol tertulis berupa kata-kata atau kalimat yang dibaca.

Permainan *outbound Ajib Tsumma Iqfaz (Answer and Jump)* merupakan permainan yang menitik beratkan terhadap kegiatan membaca, memahami dan menjawab pertanyaan dari teks atau wacana yang telah dibaca. Misalnya yaitu dalam pembelajaran dengan tema sarana prasarana (المرافق العامة) dengan alokasi waktu 45 menit dan menggunakan alat berupa bendera kecil, sapu dan tali rafia. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagaimana berikut:

**Pertama**, pendidik membagi peserta didik kedalam 3 kelompok. Kemudian semua peserta didik diinstruksikan untuk berbaris berbanjar sesuai dengan kelompoknya. Pendidik berdiri didepan barisan peserta didik. Pendidik memberikan sapaan semangat kepada seluruh peserta dengan kalimat “Semangat Pagi”. Peserta didik harus menjawab dengan kalimat, “Luar biasa!” sambil mengepalkan tangan kanan ke atas. Setelah itu, pendidik mengawali pembelajaran dengan melafalkan bersama bacaan *basmalah*.

**Kedua**, Pendidik memberikan apersepsi:

مَاذَا تَقْرَأُ فِي الْمَكْتَبَةِ؟ أَيْنَ تَتَدَرَّبُ أَنْوَاعًا مِنَ الرِّيَاضَةِ الْبَدَنِيَّةِ؟ مَنْ يَعْمَلُ فِي الشُّؤُونِ الْإِدَارِيَّةِ؟

Peserta didik diinstruksikan untuk menjawab beberapa pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah*. Kemudian pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari. Setelah itu, pendidik menginstruksikan peserta didik untuk memahami *teks* tentang *al-marāfiq al-āmmah* dengan teman kelompoknya.

**Ketiga**, pendidik menjelaskan bahwa ia akan membacakan pernyataan dari teks yang telah dibaca dan difahami. Berikut adalah *teks* yang difahami peserta didik (Buku Siswa K-13, 2014: 25-27)

الْمَرَافِقُ الْعَامَّةُ

(أ) فِي مَدْرَسَتِنَا مَرَافِقُ عَامَّةٌ كَثِيرَةٌ، مِنْهَا الْفُصُولُ الدِّرَاسِيَّةُ، نَدْرُسُ فِيهَا الدَّرُوسَ الْمُقَرَّرَةَ. وَمِنْهَا مَعْمَلُ اللُّغَاتِ، تَتَدَرَّبُ فِيهِ عَلَى الْإِسْتِمَاعِ وَالْكَلامِ بِاللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ وَاللُّغَةِ الْإِنْجَلِيزِيَّةِ. وَمِنْهَا مَكْتَبَةٌ، نَقْرَأُ فِيهَا أَنْوَاعًا مِنَ الْكُتُبِ الْمَدْرَسِيَّةِ. وَفِيهَا أَيْضًا الْجَرَائِدُ وَالْمَحَلَّاتُ. وَمِنْهَا مَسْجِدٌ نُصَلِّي فِيهِ جَمَاعَةً.

(ب) وَمِنْهَا مَلْعَبٌ، تَتَدَرَّبُ عَلَى أَنْوَاعٍ مِنَ الرِّيَاضَةِ الْبَدَنِيَّةِ. نَلْعَبُ فِي كُرَّةِ الْقَدَمِ وَكُرَّةِ السَّلَّةِ وَتَنْسُ الطَّائِلَةَ وَغَيْرَهَا. وَهُنَاكَ مَرَافِقُ عَامَّةٌ أُخْرَى تُسَاعِدُ عَلَى نَجَاحِنَا فِي الدِّرَاسَةِ. مِنْهَا قَاعَةُ الْإِحْتِمَاعِ، نَحْتَمِعُ فِيهَا فِي

الْحَفْلِ بِذِكْرِى مَوْلِدِ الرَّسُولِ وَالْحَفْلِ بِنُزُولِ الْقُرْآنِ وَعَبْرَ ذَلِكَ مِنَ الْمُنَاسِبَاتِ. وَمِنْهَا مَكْتَبُ (الشُّؤْنِ الْإِدَارِيَّةِ)، يَعْمَلُ فِيهِ الْمُوظَّفُونَ الْإِدَارِيِّونَ. وَمِنْهَا مَكْتَبُ (هَيْئَةُ التَّدْرِيسِ)، يَجْتَمِعُ فِيهَا الْمُدَرِّسُونَ وَالْمُدَرِّسَاتُ. (ج) وَهُنَاكَ مَقْصَفٌ يَبِيعُ فِيهِ الْبَائِعُ بَعْضَ الْمَأْكُولَاتِ وَالْمَشْرُوبَاتِ. وَعِنْدَنَا بَوَّابٌ يُحَافِظُ عَلَيَّ أَمْنِ الْمَدْرَسَةِ، وَسَائِقٌ يَسُوقُ سَيَّارَةَ الْمَدْرَسَةِ. وَلَنَنْسَى الْمِيضَاءَةَ نَتَوَضَّأُ فِيهَا. وَهُنَاكَ مِرْحَاضٌ لِلرِّجَالِ وَمِرْحَاضٌ لِلنِّسَاءِ. بَلْ هُنَاكَ مِرْحَاضٌ خَاصٌّ لِلطَّلَابِ، وَمِرْحَاضٌ خَاصٌّ لِلطَّلِبَاتِ.

Masing-masing kelompok diharapkan untuk membagi rekan kelompoknya menjadi dua kelompok kecil, kelompok pertama diberi tugas untuk menjawab pernyataan dan kelompok kedua bertugas untuk mengendarai sapu dari garis *start* ke garis *finish*. Kelompok kedua berbaris di area yang berbeda dengan kelompok pertama. Kelompok kedua diperbolehkan melompat menuju garis *finish* apabila kelompok pertama berhasil menjawab pernyataan dengan tepat. Jika kelompok pertama hendak menjawab pernyataan maka harus mengangkat tangan terlebih dahulu serta mendapat kesempatan menjawab dari pendidik.

**Keempat**, Peserta didik diinstruksikan untuk bersiap-siap pada posisinya masing-masing. Pendidik membacakan pernyataan dengan suara yang lantang dan perwakilan kelompok menunjuk tangan dan menjawab dengan jawaban yang tepat. Jika jawaban dari pernyataan yang dibacakan salah, maka kelompok kedua tetap pada posisi semula tanpa menambah loncatan menuju garis *finish*.

Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang terlebih dahulu sampai pada garis *finish*. Kemudian pemenang diberikan sebuah bendera sebagai simbol dari penghargaan (*reward*). Setelah diberikan bendera kepada para pemenang, peserta didik dipersilahkan untuk berdiskusi dengan kelompoknya guna menyimpulkan materi tentang *al-marāfiq al-āmmah*. Bagi kelompok yang berani menyimpulkan materi pelajaran tentang *al-marāfiq al-āmmah* didepan rekan kelasnya akan diberikan bonus satu buah bendera.

**Kelima**, Pendidik menekankan kembali kesimpulan yang dikemukakan peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap permainan yang telah dilakukan. Peserta didik diarahkan untuk dapat menyimpulkan makna permainan yang diperoleh seperti kerjasama, kecepatan dan tanggung jawab.

Setelah permainan *Ajib Tsumma Iqfaz (Answer and Jump)* selesai, peserta diinstruksikan untuk mengisi kembali pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah* guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan lembar jawaban yang telah diisi. Pendidik menutup pembelajaran dengan sapaan semangat dan bacaan *hamdalah*.

### **Penerapan Metode *Outbound Fun Game* dalam pembelajaran Kemahiran Menulis (*Mahārah al-kitābah*)**

Kemahiran menulis mempunyai dua aspek yang berbeda, yaitu pertama, kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan, kedua, kemahiran melahirkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan berbahasa Arab (Syamsuddin, 2010: 135). Selanjutnya, Scarino, Vale dan Clark menjelaskan bahwa pembelajar bahasa akan belajar secara optimal apabila diaktifkan dengan bahasa target yang digunakan dalam proses komunikasi, baik lisan maupun tertulis sesuai kemampuan, kebutuhan dan minat mereka. Artinya selain siswa diaktifkan dalam kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab, siswa juga diberikan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan menulis.

Keterampilan menulis dalam pelajaran bahasa Arab secara garis besar dibagi menjadi tiga kategori yang tak terpisahkan yaitu imlak (*al-implâ'*), kaligrafi (*al-khath*) dan mengarang (*al-insyâ'*). Adapun keterampilan yang digunakan dalam pembelajaran adalah imlak menyalin (*al-implâ' al-manqûl*). Menyalin yang dimaksud adalah memindahkan tulisan dari media tertentu dalam buku pelajar (Acep Hermawan, 2011: 151).

Salah satu permainan *outbound* yang cenderung melibatkan kegiatan menulis adalah permainan *Kassir wa rattib (smash and arrange)*. Misalnya yaitu dalam pembelajaran dengan tema sarana prasarana di sekolah (المرافق العامة في المدرسة) dengan alokasi waktu 45 menit dan menggunakan alat berupa balon, kertas HVS, double tip, gunting, tali rafia, pensil, jarum dan solasiban. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagaimana berikut:

**Pertama**, pendidik membagi peserta didik kedalam 3 kelompok. Kemudian semua peserta didik diinstruksikan untuk berbaris berbanjar sesuai dengan kelompoknya. Pendidik berdiri didepan barisan peserta didik. Pendidik memberikan sapaan semangat kepada seluruh peserta dengan kalimat "Semangat Pagi". Peserta didik

harus menjawab dengan kalimat, “Luar biasa!” sambil mengepalkan tangan kanan ke atas. Setelah itu, pendidik mengawali pembelajaran dengan melafalkan bersama bacaan *basmalah*.

**Kedua**, Pendidik memberikan apersepsi:

هَلْ تُحِبُّونَ الْكِتَابَةَ؟ أَيُّ كَلِمَةٍ تُحِبُّ كِتَابَتُهَا؟ بِأَيِّ شَيْءٍ تَكْتُبُ الْكَلِمَةَ؟

Peserta didik diinstruksikan untuk menjawab beberapa pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah fī al-madrasah*. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari.

**Ketiga**, pendidik menjelaskan bahwa Ia menyiapkan balon yang berisi serpihan kata. Pendidik akan memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk memecahkan balon. Setelah balon pecah, instruktur menginstruksikan peserta didik untuk menyusun serpihan kata menjadi susunan kalimat yang dapat difahami bersama. Untuk memecahkan balon, pendidik hanya memerlukan empat orang dari masing-masing kelompok. Tugas yang lain adalah memberikan arahan kepada tim pemecah balon agar segera memecahkan balon. Batas waktu yang diberikan dalam permainan ini adalah 10 menit. Adapun serpihan kata yang terdapat dalam balon adalah sebagai berikut (Buku Siswa K-13, 2014: 28-29):

رَتَّبَ الْعِبَارَاتِ إِبْدَاءً مِنَ الْعِبَارَاتِ الَّتِي تَحْتَهَا الْخَطَأُ!  
 هُوَ - مُدْرَسٌ - الْأُسْتَاذُ عُثْمَانُ - اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ - يُدْرَسُ  
الْأُسْتَاذَةُ فَاطِمَةُ - تَارِيخَ الْإِسْلَامِ - مُدْرَسَةٌ - تُدْرَسُ - هِيَ  
هَذَا - فِي الْمَقْصَفِ - هُوَ - الْمَأْكُولَاتِ - بَائِعٌ - يَبِيعُ  
يُحَافِظُ - هَذَا بَوَّابٌ - هُوَ - عَلَى - أَمْنِ الْمَدْرَسَةِ  
فَائِزٌ - طَالِبٌ - الثَّانَوِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ - فِي - الْحُكُومِيَّةِ

Peserta didik yang bertugas memecahkan balon, diinstruksikan untuk berbaris melingkar dengan keadaan pinggul diikat oleh tali rafia. Tali rafia tersebut terikat dengan pensil yang ujungnya memiliki jarum yang tajam. Fungsi jarum ini untuk memecahkan balon yang berisi kata-kata.

**Keempat**, Pendidik memulai permainan dan peserta didik berlomba-lomba untuk memecahkan balon yang berisi kata-kata. Setelah balon meletus, masing-masing kelompok menyusun kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang dapat difahami bersama. Setelah waktu habis, perwakilan kelompok maju kedepan untuk membacakan



hasil diskusi dengan rekannya. Setelah persentasi masing-masing kelompok, pendidik mengoreksi hasil diskusi kelompok secara bersama-sama.

Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menyusun kalimat dari serpihan kata dengan benar dan sesuai dengan kaidah bahasa Arab. Kemudian pemenang diberikan bendera kecil sebagai penghargaan (*reward*). Setelah diberikan bendera kepada para pemenang, peserta didik dipersilahkan untuk berdiskusi dengan rekannya guna menyimpulkan materi tentang *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah*. Bagi kelompok yang berani menyimpulkan materi pelajaran tentang *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah* didepan rekan kelasnya akan diberikan bonus satu buah bendera.

**Kelima**, Pendidik menekankan kembali kesimpulan yang dikemukakan peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Kemudian pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap permainan yang telah dilakukan. Peserta didik diarahkan untuk dapat menyimpulkan makna permainan yang diperoleh seperti kerjasama, tanggung jawab, dan konsekuensi.

Setelah permainan *kassir wa rattib (smash and arrange)* selesai, peserta diinstruksikan untuk mengisi kembali pertanyaan tentang materi *al-marāfiq al-āmmah fi al-madrasah* guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan lembar jawaban yang telah diisi. Setelah itu, pendidik menutup pembelajaran dengan sapaan semangat dan bacaan *hamdalah*.

Selama pembelajaran bahasa Arab dengan metode *outbound fun game*, terdapat beberapa variabel yang muncul. Hal ini didasarkan pada hasil pengamatan pembelajaran bahasa Arab dengan metode *outbound fun game*. Variabel yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) Siswa aktif selama pembelajaran. Indikasi dari hal tersebut adalah siswa mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dan berperan aktif dalam merespon pertanyaan guru serta mengikuti instruksi dalam permainan yang dilakukan ketika pembelajaran. (2) Semangat. Hal tersebut terlihat dari kemauan siswa untuk tetap belajar bahasa Arab di alam terbuka walaupun kondisi cuaca yang panas. (3) Siswa semakin berminat melakukan pembelajaran bahasa Arab di lingkungan yang baru. Hal tersebut terlihat dari setiap pembelajaran yang dilakukan dengan metode *outbound fun game*.

## Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *outbound fun game* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode *outbound fun game* pada pembelajarannya. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan uji *mann-whitney*. Hasil perhitungan nilai *post-tes* antara kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi  $< 5\%$ ,  $H_1$  diterima dan nilai signifikansi  $> 5\%$ ,  $H_0$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-istimā* diperoleh  $0,001 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-kalām* diperoleh  $0,007 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. *Mahārah al-qirā'ah* diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 5\%$ ,  $H_1$  diterima. Nilai signifikansi *mahārah al-kitābah* diperoleh  $0,219 > 5\%$ ,  $H_0$  diterima.

Selain itu, terdapat beberapa variabel yang muncul selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *outbound fun game*, adapun variabelnya yaitu keaktifan, semangat dan minat siswa. Ketiga variabel tersebut terlihat dari hasil pengamatan selama pembelajaran metode *outbound fun game* berlangsung. Hal ini dapat menjadi bahan penelitian baru guna meneliti metode *outbound fun game* yang mengambil tolak ukur perubahan sikap siswa.

## Daftar Rujukan

- Ahmad, Abu. *Pengantar Metodik Didaktik*, Bandung: C.V. Armico, 1998.
- Ancok, Djameludin. *Outbound Management Training*, Yogyakarta: UII Press, 2007.
- Asyrofi, Syamsuddin. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Idea Press, 2010.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Hamdun, Dudung. *Handout Psikolinguistik*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, tt.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Rosda, 2011.
- Ibrahim el-Ushaili, Abdul Aziz bin. *Psikolinguistik Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Humaniora, 2009.
- Indonesia, Kementerian Agama. *Buku siswa bahasa Arab pendekatan saintifik kelas untuk kelas X Madrasah Aliyah*, Jakarta, 2014.
- Mike Hernacki, Bobbi Deporter. *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa, 2000.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2011.

Sekarani, Shinta Nurdewi. *Panduan Outbound IPA Terpadu untuk SMP kelas VII Semester I*, Yogyakarta, 2012.

Tanujaya, Edward. *Pengolahan data Statistik dengan SPSS 16.0*, Jakarta: Salemba Infotek, 2009.