

PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK GAYA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB

Page | 1

Dewien Nabelah Agustin, Muhammad Rosyid Asy'ari
Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah, Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya
dewiennabelahagustin@stibada.ac.id, muhammadrosyidasy'ari@gmail.com

ABSTRACT

The use of guessing games in improving the ability to speak Arabic. The game used as a medium for learning Arabic here is an educational game. Educational games are games that have educational elements that are obtained from something that exists and is attached and becomes part of the game itself. Vocabulary in Arabic or what is called mufradat, is a collection of words or a treasure trove of words that are known by a person or other ethnicity that is part of a particular language. Theoretical studies used are language games, games in language learning and Arabic learning media. This type of research is carried out using experiments. The aim is to determine the effect or causal relationship (causal relationship) by comparing the results of the experimental group given to the control group that was not given treatment. This study resulted in the pre-test results that the mastery of maharah kalam in Arabic lessons for students was in the medium category. This can be seen from the results of the pre-test, where less than 50 percent of students scored in the low category. And after the T-Test test on the results of the Pre Test and Post Test, it can be said that there is a significant difference in the results of learning Arabic using picture and mufrodad media in maharah kalam. Where the Mean Rank value in the pre test is 55.60 and the Mean Rank value in the post test is 82.80 for Surabaya students.

Keywords: game, guess style and speak arabic

ABSTRACT

Penggunaan Permainan Tebak Gaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab. Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di sini adalah permainan yang edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Kosakata dalam bahasa Arab atau yang disebut dengan mufradat, merupakan himpunan kata-kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etinitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Kajian teori yang digunakan permainan bahasa, permainan dalam pembelajaran bahasa dan media pembelajaran bahasa Arab. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan eksperimen. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat (cause and effect relationship) dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian ini menghasilkan hasil pre test bahwa penguasaan maharah kalam dalam pelajaran bahasa Arab pada siswa dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari hasil pre test, dimana kurang dari 50 persen siswa yang memiliki nilai dengan kategori rendah. Dan setelah dilakukan uji T-Test pada hasil Pre Test dan Post Test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar bahasa Arab dengan menggunakan media gambar dan mufrodad dalam maharah kalam. Dimana nilai Mean Rank pada pre test yaitu 55,60 dan nilai Mean Rank pada post test yaitu 82,80 pada siswa Surabaya.

Kata Kunci : Permainan, tebak gaya dan berbicara bahasa Arab.

INTRODUCTION

Page | 2

Bahasa arab merupakan bahasa internasional yang banyak diminati oleh banyak orang akan tetapi di kalangan usia tertentu saja. Oleh karena itu inovasi-inovasi terus bermunculan agar bahasa arab menjadi bahasa yang banyak di minati oleh semua kalangan usia, terutama kalangan usia remaja saat ini. Seiring perkembangan zaman, terutama pada era revolusi industri 4.0, para remaja dimanjakan dengan banyaknya teknologi-teknologi yang bermunculan. Dengan munculnya teknologi canggih tersebut para remaja dimanjakan dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah melihat hubungan pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan permainan pada maharah kalam melalui media gambar dan mufrodad pada siswa dan permainan tebak gaya dalam meningkatkan Maharah Kalam bahasa Arab siswa.

Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di sini adalah permainan yang edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memiliki rangsangan atau respon positif terhadap respon pemainnya. Indera yang dimaksud antara lain adalah indera pendengaran, penglihatan, suara, menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi serta kekayaan sosial dan spiritual. Kunci utama permainan dinilai edukatif apabila permainan itu memiliki nilai guna,efektivitas dan efesiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Disinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek 11 Ru'sman, Model-Model Pembelajaran kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain permainan sebagai upaya mempengaruhi kebutuhan psikologi siswa. (Ulya, 2018).

Kosakata dalam bahasa Arab atau yang disebut dengan mufradat, merupakan himpunan kata-kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etinitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Dalam bahasa inggris kosakata disebut dengan vocabulary. Kosakata juga dapat diartikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang harus dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan, dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa Arab seseorang. (Hakim, 2017).

Penilaian merupakan satu kemestian untuk dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas. Karenanya, dalam proses pembelajaran selalu ada penilaian yang disebut dengan evaluasi. Penilaian dalam hal ini dilakukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan hasil dan pencapaian tujuan secara maksimal. Penilaian tidak saja diperuntukkan untuk hasil kerja anak didik tetapi perlu juga menilai kinerja pendidiknya, terutama yang terkait dengan metode yang dipilihnya dalam proses edukasi. (Bakri, 2006). Selain itu media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti; pengamatan, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain. (Muhammad Luqman Hakim, 2017).

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi oleh peneliti yaitu "Gamification Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa" Sasaki Yoppy, dkk. (2015), temuan hasil penelitian merupakan penerapan metode gamification mampu meningkatkan rasa percaya diri dari siswa, hasil ini didapat dari hasil observasi, survey dan kuisioner yang disebarkan pada 114 siswa, yang dipecah berdasarkan jenis kelamin dimana sebanyak 62 pengguna berjenis kelamin laki-laki dan 52 orang berjenis kelamin perempuan. Dalam penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya sama-sama membahas mengenai permainan untuk melatih rasa percaya diri atau mental siswa. Dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya penelitian ini fokus pada " Gamification " sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti fokus pada permainan tebak gaya.

Dan penelitian berikutnya "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Gaya Di Sekolah Dasar Wahyuni" , Tri (2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif teknik tebak gaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VA SD Negeri 18 Pontianak Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VA yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi langsung dengan alat pengumpul data yaitu lembar penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan lembar tentang motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan

sebanyak 3 siklus. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantara sama-sama menggunakan media permainan tebak gaya untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa arab yang inovatif. Dan memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya fokus kepada pengumpulan data data saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah fokus pada praktek langsung di kelas.

Kajian teori yang digunakan permainan bahasa, permainan dalam pembelajaran bahasa dan media pembelajaran bahasa Arab. Permainan bahasa dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah Al-Al'aabul Lughowiyah, dan juga dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Language Games, merupakan sebuah kegiatan perlombaan dalam memahami suatu bahasa yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. (Ahmad, 2017).

Pentingnya Permainan dalam Pembelajaran Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian proses belajar mengajar. Seringkali guru mengeluh karena banyak siswa yang kemampuan belajarnya masih rendah terutama dalam belajar berbahasa, meskipun guru sudah berupaya menggunakan berbagai model atau metode pembelajaran. Penerapan permainan bahasa merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar bahasa Arab (Uliyah, 2019). Istilah permainan bahasa dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah Al-Al'aabul Lughowiyah, dan juga dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Language Games, merupakan sebuah kegiatan perlombaan dalam memahami suatu bahasa yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Arifin, 2017).

Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk mengajarkan unsur-unsur bahasa Arab yaitu, unsur al aswat (suara), unsur al huruf (huruf), unsur al mufrodat

(kosa kata), dan unsur tarakib (jumlah atau kalimat). (Salim, 1987). Media pembelajaran dapat berupa banyak hal. Dari hal yang paling sederhana dan dekat dengan kita misalkan guru itu sendiri, buku ajar, papan tulis dan lain sebagainya, sampai pada hal yang bersifat pengembangan seperti media dari perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software) sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Dalam hal ini, yang paling urgen adalah keterampilan guru dalam pemanfaatan media dalam bentuk apapun sebagai sarana penunjang dalam keberhasilan proses belajar mengajar (Mahmuda, 2018).

METHODS

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang mengganggu. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat (cause and effect relationship) dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Obyek dari penelitian ini adalah penggunaan permainan tebaca gaya dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini digunakan jenis observasi partisipatif, yaitu observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh obserment. Dalam penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengambil data berupa kemampuan siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan menulis dengan menggunakan bahasa Arab.

DISCUSSION

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	55,60	25	23,950	4,790
	POST TEST	82,80	25	18,032	3,606

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
--	---	-------------	------

Pair 1	PRE TEST & POST TEST	25	,896	,000
--------	----------------------	----	------	------

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Difference Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POS	-27,200	11,188	2,238	-31,818	-22,582	-12,156	24	,000

Karena nilai Sig < 0.05 maka menunjukkan ada perbedaan antara variabel Pre Test dengan Post Test. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing – masing variable. Selanjutnya terdapat perbedaan yang signifikan pada Mean Rank atau peringkat rata-rata dari pengujian Pre Test dan Post Test. Dimana nilai Mean Rank pada pre test yaitu 55,60 dan nilai Mean Rank pada post test yaitu 82,80.

Maka dari perbedaan mean rank pada pengujian pre test dan post test, terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada maharah kalam. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dan mufrodat dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam bahasa Arab.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan hasil pre test, diketahui bahwa penguasaan maharah kalam dalam pelajaran bahasa Arab pada siswa dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari hasil pre test, dimana kurang dari 50 persen siswa yang memiliki nilai dengan kategori rendah. Dan peneliti memberikan sebuah Treatment untuk mengetahui kemampuan mahara kalam siswa dan media gambar dan kata dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan maharah kalam. Peneliti memberikan soal post test yang sudah di siapkan oleh peneliti sebelumnya. Maka

dapat disimpulkan bahwa terjadi sedikit peningkatan kemampuan maharah kalam pada siswa. Hal ini terlihat dari hasil post test, dimana sebanyak 60 persen siswa memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi dan 28 persen yang memiliki kategori tinggi. Dan setelah dilakukan uji T-Test pada hasil Pre Test dan Post Test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar bahasa Arab dengan menggunakan media gambar dan mufrodat dalam maharah kalam. Dimana nilai Mean Rank pada pre test yaitu 55,60 dan nilai Mean Rank pada post test yaitu 82,80 pada siswa Surabaya.

REFERENCES

- Alfani, M. I. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media*. sleman.
- Ali, J. (2018). *Outbond as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning*.
- Ali, M. (2017). Metode Langsung (Direct Method). *almaraji'*, 3. Anshor. (2009). *Pengajaran Bahasa Arab*. yogyakarta
- Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses . : *Jurnal An-Nabighoh*.
- Asyrofi, S. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta.
- Bakhri, M. A. (2017). Metode Langsung (Direct Method). *Al-Maraji'*, 2. Bakri, M. A. (2006). Metode Langsung (Direct Method). *aL-MA'RAJI*.
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif . *Journal of Arabic Studies*.
- Hanifah, U. (n.d.). Penerapan Model PAIKEM. *al-tadjid*.
- Uliyah, A. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam . *Shaut Al-arabiyah*.
- Ulya, I. (2018). Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *IAIN Pekalongan*. Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. jakarta.