

**Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis
(Maharatul Kitabah) Siswa Kelas VII A Di MTS Darul Hikmah 2 Wuluhan**

Oleh:

Dwi Juli Priyono

Institut Agama Islam Al Qodiri Jember

dwikjuli17@gmail.com

A. Abstrak

“Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII A Di MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan”. Salah satu metode permainan bahasa adalah dalam keterampilan menulis. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab terutama keterampilan menulis siswa melalui permainan bahasa. Penelitian ini dilaksanakan Di MTs Darul Hikmah 2 Desa Glundengan Kecamatan Wuluhan dengan mengambil sampel VII A yang berjumlah 22 siswa. Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan bahasa dalam pembelajaran kitabah, keterampilan menulis arab siswa/siswi di kelas ini mengalami peningkatan. Pada siklus 1 aktivitas siswa dikategorikan cukup dengan rerata 55,05 %, pada siklus 2 meningkat menjadi 70, 72 % demikian juga dengan siklus 3 kategori baik dengan rerata 80,81 %.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan guru bahasa arab MTs darul hikmah 2 wuluhan tahun pelajaran 2021/2022. Analisis yang digunakan adalah analisis induktif, deduktif dan statistik jenis TDF.

Kesulitan siswa dalam belajar bahasa Arab yaitu menulis kosa kata bahasa Arab disebabkan siswa berasal dari Sekolah Dasar Negeri yang tidak ada pelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Adapun lingkungan tempat tinggal siswa jauh dari pesantren.

Pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan bahasa cukup efektif, karena siswa menjadi tertarik dan membangkitkan rasa ingin tahu sehingga siswa yang semula sulit menulis isim, secara bertahap merasakan kemudahan dan tercapai pembelajaran yang menyenangkan dengan hasil memuaskan

Kata Kunci: Media permainan bahasa, keterampilan menulis

B. Pendahuluan

a. Latar belakang

Setiap pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa, disatu sisi guru melakukan sebuah aktivitas yang membawa anak ke arah tujuan, lebih dari itu siswa dapat melakukan serangkaian kegiatan yang telah direncanakan oleh guru yaitu kegiatan belajar yang terarah pada tujuan yang ingin dicapai.

Adapun pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan suatu upaya membelajarkan siswa untuk belajar bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Demikian pula komunikasi dengan menggunakan bahasa Arab di madrasah, karena pelajaran bahasa Arab menjadi salah satu pelajaran wajib dan Seperti yang sudah diketahui bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab ada 4 keterampilan yang perlu dikuasai oleh pelajar bahasa Arab. Ke empat keterampilan itu adalah keterampilan mendengar (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*) dan menulis (*kitabah*). Untuk mencapai keempat keterampilan bahasa Arab ini ada berbagai macam metode pembelajaran pokok yang harus dipelajari. Komunikasi yang dimaksud di sini adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain menggunakan cara tertentu. Sedang komunikasi dapat berupa pengungkapan gagasan, pendapat, pikiran, ide, keinginan persetujuan, penyampaian informasi dan lain-lain.

Pentingnya fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan alat berpikir terlihat pada mata pelajaran bahasa yang diberikan dari Madrasah Ibtidaiyah sampai Universitas Islam. Penguasaan keterampilan menulis bahasa Arab sebagai kemampuan kitabah siswa Masih sangat kurang, bahkan keterampilan menulis masih jauh dari kata memuaskan.

Masih ada sejumlah siswa yang selalu ragu untuk menulis. Ada rasa takut menulis kalau-kalau menulis hal yang salah atau menulis hal yang benar dengan cara yang salah. Siswa sebagian besar kesulitan dalam menuliskan kosa kata/lafadz Arab, apalagi mengerti cara menulis kalimat arab.

Persoalan inilah yang dialami oleh para siswa kelas VII A MTs Darul Hikmah 2 wuluhan. Suasana belajar menjadi pasif dan tidak bersemangat, akibat tidak adanya keberanian menulis untuk sekedar melatih keterampilan menulis mereka.

Kurangnya keterampilan menulis seorang anak khususnya dalam berbahasa Arab, juga merupakan dampak pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat. Kurangnya perhatian dan penghargaan kepada anak ketika anak sedang mengungkapkan pikirannya, atau isi hatinya. Demikian juga di kelas dan lingkungan madrasah masih sangat minim anak yang berani menulis dengan bahasa Arab walau sedikit saja.

Penulis sebagai peneliti tertantang untuk memperbaiki suasana kelas agar lebih aktif, tertarik dan bersemangat serta berani berkomunikasi. Keadaan inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas di Kelas VII A MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan.

Untuk mengatasi kesulitan guru, agar siswa memiliki keberanian dan kemampuan menulis dengan bahasa Arab yang baik dan benar. Penulis berpendapat bahwa untuk memotivasi dan menghidupkan suasana kelas, keterampilan menulis perlu ditingkatkan melalui metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang muncul di dalam kelas VII A MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan di antaranya : Siswa kurang tertarik menulis huruf Arab, Pembelajaran berpusat pada guru.

b. Rumusan Masalah

1. Apakah metode permainan bahasa dapat meningkatkan penguasaan menulis bahasa arab siswa kelas VII A di MTs darul Hikmah 2 Wuluhan Tahun Pelajaran 2021/2022?

c. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab.
 - b. Siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi Guru bidang studi Bahasa Arab
 - a. Menambah wawasan guru mengenai metode-metode yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya metode permainan peti menulis.
 - b. Dapat menjadi bahan masukan bagi para guru PBA agar dapat mengembangkan inovasinya dalam memilih metode dan strategi pembelajaran Bahasa Arab
3. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai bahan informasi untuk menentukan kebijakan-kebijakan (kurikulum) pembelajaran Bahasa Arab.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan metode permainan peti menulis sebagai metode belajar dalam pembelajaran Bahasa Arab.

C. Landasan Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Bahasa Arab merupakan rumpun bahasa Smit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar Sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan jazirah Arabia (*timur tengah*) seperti bahasa finisia, Assyria, Arabia, suryania, dan Babilonia. Bahasa Arab adalah bahasa yang dipahami oleh agama Islam karena Al-Quran sebagai kitab suci mereka tertuliskan dengan bahasa Arab.

Kegiatan pembelajaran (*al-ta'lim/al-tadris*). Yaitu proses yang identik dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru sebagai arsitek kegiatan belajar, agar terjadi kegiatan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi IV (2008:23) dikatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan,, cara mengajar atau mengajakan sehingga anak didik mau belajar.

Kegiatan pembelajaran tampaknya lebih dari sekedar mengajar, tetapi juga upaya membangkitkan minat, motivasi, dan pemolesan aktifitas pelajar, agar kegiatan mereka menjadi dinamis.¹

2. Bahasa Arab

Bahasa Arab yaitu alat komunikasi yang berupa kata atau ucapan secara lisan diucapkan oleh orang bangsa Arab dalam mengungkapkan hal yang ada di hati, otak, dan benak mereka. Dengan turunnya Al-Qur'an membawa kosa kata baru dengan jumlah yang luar biasa banyaknya menjadikan bahasa arab menjadi suatu bahasa yang paling sempurna, baik dalam kosa kata, makna, gramatikal, dan ilmu-ilmu lainnya.

Pengertian bahasa Arab dalam pembelajaran di MTs ini adalah suatu mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk

¹Acep hermawan. Metodologi pembelajaran bahasa Arab. (bandung:Rosda.2011). hal.32

memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.

Kompetensi linguistik meliputi empat keterampilan berbahasa, dan penguasaan tiga unsur bahasa. empat keterampilan berbahasa, yaitu : الاستماع ، الكلام ، القراءة ، الكتابة .

Sedangkan tiga unsur bahasa meliputi : الأصوات والمفردات ، والتراكيب النحوية .
(D.HIDAYAT,2008 : ج)

Keterampilan / kemahiran berbahasa Arab (Mujahid, 2008 : 1) disebutkan ;*Keterampilan menyimak (maharah Istima'), Keterampilan membaca (maharah qira'ah) Keterampilan berbicara (maharah kalam / hiwar), keterampilan menulis (maharah kitabah).Untuk kelas VII A dan VII C MTs Semester Genap beberapa KD, salah satu KD yang kami jadikan penelitian yaitu العنوان adapun tujuan dari materi ini agar siswa mampu menyebutkan angka / bilangan dari 0 – 10 dst. Agar siswa mampu bercakap – cakap tentang nama, alamat, nomor telpon dsb.

3. Metode Permainan bahasa

Permainan bahasa terdiri dari dua kata yaitu permainan dan bahasa. Permainan adalah segala kegiatan yang menghasilkan skill/ kemampuan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Kesenangan yang diperoleh dalam permainan bukanlah sebagai pemenang dalam sebuah permainan melainkan perasaan yang menyenangkan selama permainan berlangsung. Dalam sebuah permainan telah tertanam kemampuan/ skill tertentu karena dalam setiap permainan terdapat unsur tantangan yang harus dihadapi.

Tantangan-tantangan tersebut berupa masalah yang membutuhkan solusi atau perlombaan, dengan cara tersebut, kita telah mempelajari kemampuan tertentu. Oleh karena itu, apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Ada beberapa pengertian permainan bahasa yang dijelaskan oleh para ahli antaranya permainan bahasa adalah strategi baru/modern dalam pembelajaran bahasa asing yang dapat membantu siswa dalam menguasai bahasa yang dipelajarinya. Permainan bahasa juga diartikan sebagai sekelompok dari kegiatan kelas yang bertujuan untuk membekali guru dan siswa dalam melatih unsur- unsur bahasa dengan cara yang menyenangkan.

Sedangkan menurut G. Gibs dalam Nashif Musthafa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan tertentu. Peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar mengajar. Karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Tujuan dari permainan bahasa adalah : untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Namun bukan ditujukan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa-i. Karena permainan bahasa

digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut. Manfaat permainan bahasa dalam kegiatan pembelajaran menurut Nasif Mustofa adalah : 1. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain. 2. Mendorong pembelajaran untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan. 3. Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya. 4. Belajar untuk bekerjasama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Beberapa hal yang hendaknya diperhatikan dalam permainan bahasa adalah : 1. Permainan bahasa bersifat sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan suatu tujuan dalam rangkaian materi pelajaran bahasa arab. 2. Merubah paradigma yang beranggapan bahwasanya permainan bahasa hanya sesuai untuk usia anak-anak. Karena permainan dalam pembelajaran bahasa arab dapat diterapkan untuk tingkatan usia muda, dewasa ataupun tua. 3. Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk sekedar menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab, namun permainan tersebut berguna untuk menyempurnakan materi bahasa arab yang diajarkan. 4. Saat menentukan permainan bahasa, hendaknya memperhatikan istilah bahasa yang diajarkan, tatacara pelaksanaan permainan, dsb. Menurut Nasif Mustofa, beberapa prinsip umum dalam permainan bahasa adalah : 1. Permainan bahasa merupakan kegiatan yang penuh dengan kerjasama. 2. Permainan bahasa bertujuan untuk memotivasi pembelajaran dalam menggunakan bahasa dengan tujuan sebagai alat komunikasi. 3. Permainan bahasa menjadikan lebih jelas pengetahuan dan ide-ide yang ada diantara para pemain.

Cara memilih permainan bahasa adalah sebagai berikut : 1. Pengajar harus menentukan topik permainan yang jelas untuk sebuah materi, sehingga alur permainan jelas dan sesuai dengan materi pelajaran bahasa arab. 2. Permainan bahasa harus disesuaikan dengan tingkatan pengajaran, kemampuan peserta didik, waktu dan tempat pelaksanaan permainan. 3. Siswa-i harus berada dalam keadaan aman dan tidak menimbulkan penyimpangan. 4. Harus memperhatikan keterampilan berbahasa, unsur-unsur bahasa dan model bahasa agar pelaksanaan latihan bahasa melalui media permainan menjadi sempurna. 5. Persiapan sebelum permainan dilakukan untuk permainan yang membutuhkan persiapan khusus. 6. Sebelum pelaksanaan permainan harus dipastikan seluruh siswa-i telah memahami teknis pelaksanaan lomba.

Permainan bahasa merupakan media baru/ modern yang membantu proses pembelajaran bahasa pada beberapa tahun terakhir. Dan telah dinyatakan bahwa penerapannya memberikan hasil yang positif diberbagai negara yang memperhatikan perkembangan pembelajaran bahasa. Oleh karena, ada beberapa hal yang menjelaskan tentang betapa penting permainan bahasa dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut: 1. Permainan bahasa harus benar-benar selektif sehingga memudahkan siswa dalam melatih kemampuan/ skil bahasa yang empat, yaitu : istima' (mendengar), kalam (berbicara), qiraah (membaca) dan kitabah (menulis) 2. Permainan bahasa mempengaruhi motivasi siswa seperti siswa berani berekspresi dan berkomunikasi dengan baik. 3. Permainan bahasa dapat membantu siswa dalam mengingat dalam jangka waktu yang lama. 4. Permainan bahasa mampu meningkatkan kelancaran bahasa dan berpartisipasi dalam menambah kosakata dan penelitian. 5. Permainan bahasa membantu meringankan kesulitan dalam belajar bahasa. 6. Penggunaan permainan bahasa berpengaruh pada dua hal, yaitu: santai dan menyenangkan bagi

para siswa , sehingga membantu mereka dalam belajar dan mengingat kata-kata dengan pola yang mudah. 7. Permainan bahasa dapat menyingkirkan keseriusan dan menghambat proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran guru memegang peranan penting dalam memilih dan mendesai permainan yang tepat yang akan dipraktikkan kepada siswa, antara lain sebagai berikut yaitu membatasi jenis permainan yang akan dimainkan bersama siswa dari awal pembelajaran. Membatasi tujuan khusus setiap permainan bahasa yang akan dilaksanakan. Menentukan sumber dan alat yang akan digunakan dalam permainan bahasa. Menentukan langkah-langkah permainan dan jumlah peserta yang berpartisipasi dalam permainan. Menyetujui kegiatan yang akan dilakukan bersama siswa secara kelompok, serta mengarahkan siswa untuk membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari lima sampai enam siswa dalam setiap kelompok. Sebaiknya guru mempersiapkan segala sesuatu dengan baik seperti tempat, waktu dan tujuan permainan. Mengobservasi dan merekam kegiatan pembelajaran. Memperhatikan siswa dengan baik saat berlangsungnya permainan bahasa dan menghormati pendapat mereka. Melakukan diskusi terbuka sehingga menambah rasa hormat dan kesungguhan mereka dalam berfikir dengan cara berdiskusi. Mengedepankan pendapat siswa dalam berdiskusi. Memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir saat permainan bahasa berlangsung. Mengevaluasi setiap permainan dengan mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang. Mengapresiasi dan merespon secara langsung jawaban siswa setelah permainan usai.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut: 1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses Belajar. 2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, 3. Mengajak siswa terlibat secara penuh 4. Meningkatkan proses belajar 5. Membangun kreativitas diri, 6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, 7. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan 8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. Menurut Nababan, permainan bahasa terbagi menjadi tiga, yaitu : 1. Permainan untuk melatih menyusun kata; 2. Permainan untuk melatih kosa kata; 3. Permainan untuk melatih skill membaca. Diantara permainan bahasa yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, antaranya: Bisik berantai Dinamakan dengan permainan bisik berantai karena dalam permainan ini, siswa pertama berbisik kepada teman sebelahnya sampai kepada siswa terakhir. Kata yang diperoleh berasal dari bisikan siswa sebelumnya. Tujuan permainan ini untuk melatih kemampuan mendengar (maharah istima’).

Oleh karena itu, seorang guru harus memilih mufradat atau kalimat yang sering didengar oleh siswa sehingga memudahkan mereka dalam menghafal dan mengingat apa yang didengar. Mencari kata Cara permainan ini adalah mencari kata dan mengumpulkan kata sebanyakbanyaknya sesuai dengan judul yang ditentukan. Tujuan permainan ini untuk melatih kemampuan mufrat siswa. Berbagi informasi Adapun langkah permainan ini adalah guru menulis 10 soal diatas 10 kartu dan jawabannya di kartu yang lain. Kemudian guru membagikan kepada masing-masing kelompok beberapa kartu soal dan kartu jawaban, kemudian guru menyuruh siswa dari kelompok 1 untuk membacakan soal yang ada di kartunya dan siswa dari kelompok 2 membacakan jawaban dari soal tersebut sesuai dengan kartu yang ada ditangannya. Misalnya: soal: dimana orang muslim shalat? (kelompok 1) jawabannya : di mesjid (kelompok 2). Permainan abjad/ alphabet Tujuan permainan semata-mata untuk

membantu siswa dalam pembelajaran alphabet dengan kemampuan mengucapkan abjad yang sempurna. Seperti dari huruf ل – ب – ع – لب – بع – لع lain antara kata beberapa membentuk dapat Permainan kata Guru memaparkan beberapa kata secara acak dan meminta siswa untuk menyusun kata – kata tersebut dengan benar sehingga menjadai kalimat yang sempurna. Misalnya : - Pergi – sekolah – ke – saya – lagi – sebentar - Sekolah – mengendarai – saya – motor – pergi – ke.

Meskipun permainan bahasa memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun permainan bahasa juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya antaranya:

1. Mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajar.
2. Sistem perlombaan dalam permainan memotivasi siswa untuk berlomba menjadi pemenang diantara siswa yang lain.
3. Materi yang dipelajari dengan permainan memberi pengaruh dan meninggalkan kesan dalam ingatan siswa.
4. Dapat membina hubungan dalam kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Sedangkan kelemahan permainan bahasa antara lain:

1. Tidak mungkin semua materi ajar dapat dikomunikasikan dengan permainan bahasa.
2. Permainan bahasa dianggap waktu selingan
3. Pelaksanaan permainan bahasa diikuti dengan tawa dan sorak sorai siswa sehingga terjadi keributa di dalam kelas dan dapat mengganggu kelas lain.

4. Permainan bahasa untuk keterampilan menulis (*Maharatul Kitabah*)

Dalam pengungkapan diri secara tertulis, seorang siswa mempunyai kesempatan untuk mengatur bahasa serta pesan yang akan disampaikan melalui tulisannya. Sehingga unsur kebahasaan menjadi aspek inti yang perlu untuk dicermati. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

a) *Al-kalimah al-mutaqaati'ah* (TTS)

Guru menyiapkan beberapa pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang (TTS) kemudian guru menyuruh siswa menjawab soal TTS secara individu atau kelompok.

b) Melengkapi huruf atau kata yang hilang

Guru menyuruh siswa menuliskan satu huruf/kata yang hilang pada kata atau kalimat tertentu yang dibantu dengan gambar yang menunjukkan kata dari jawaban yang di maksud.

c) Menyempurnakan gambar dan menulis namanya

Guru menyiapkan beberapa gambar, dan gambar tersebut digambar dengan cara terputus-putus, kemudian guru menyuruh siswa untuk menyempurnakan gambar tersebut.

Mengurutkan kalimat (*tartibul jumal*)

Guru membuat beberapa kalimat atau kata dalam sebuah kartu, akan lebih baik jika disertai dengan gambar, kemudian guru menyuruh siswa mengurutkan beberapa kata sehingga menjadi kalimat sempurna atau mengurutkan beberapa kalimat sehingga menjadi paragraf yang sempurna.

d) Apakah kamu tahu (*Hal ta'rif*)

Guru memberikan soal tertulis dan meminta para siswa-i menjawab pertanyaan tersebut terkait dengan sesuatu atau peristiwa yang aktual. Contoh

- هل تعرف مأمامك ؟
- نعم، أمامی کراریس علیهم طلاب.

e) Ta'bir *al-Shuwar*

Guru menyiapkan gambar tentang suatu tema. Kemudian ditempelkan dipapan tulis dan guru meminta siswa untuk mengidentifikasi gambar tersebut. Dan pelajaran diakhiri dengan menjelaskan kesalahan-kesalahan umum dalam penjelasana siswa.

Itulah beberapa metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab yang sangat menarik dan cocok dipraktekkan untuk para pelajar pemula. Tentu masih banyak metode pembelajaran bahasa Arab lainnya, karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan kreativitas manusia. Semoga bermanfaat. Tetap cintai Bahasa Arab.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang dipakai dalam penelitian guna mencapai penyelesaian masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian yang tepat dan relevan sebagaimana yang dilaksanakan yaitu :

E. Pendekatan dan Jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reseach (CAR)* yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap suatu kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.²

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa/siswi Kelas VII A MTs Darul Hikmah II Desa Glundengan Kecamatan Wuluhan tahun pelajaran 2021 / 2022

2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Hikmah II Desa Glundengan - Kecamatan Wuluhan.

² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm. 3.

3. Penelitian tindakan kelas

Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang berlakukan untuk siswa.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.³

Jadi, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Dalam langkah ini peneliti melakukan persiapan penelitian yang mencakup: menyiapkan materi, metode, skenario pembelajaran, pedoman observasi, pedoman wawancara dan segala peralatan yang digunakan dalam penelitian.

1. Siklus 1

a) Perencanaan (*planning*)

Hal yang dilakukan pada langkah perencanaan ini :

1) Menyiapkan Instrumen pengumpul data yakni lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumen – dokumen yang dibutuhkan.

2) Menyiapkan Rencana Program Pembelajaran (RPP) Tindakan Perbaikan beserta perangkatnya

b) Tindakan (*acting*) : menerapkan tindakan mengacu pada skenario dan Rencana Program Pembelajaran (RPP) dengan lagu-lagu yang sedang hit pada KD البيتي dan Tindakan Perbaikan.

c) Pengamatan (*observing*) :

1) Melakukan observasi dengan memakai format observasi

2) Menilai Hasil tindakan

d) Refleksi (*reflecting*) :

1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan

2) Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario dan lainnya.

3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus 2

a. Perencanaan (*planning*) Hal yang dilakukan pada langkah perencanaan ini :

1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah

2) Pengembangan program tindakan 2

³ Igak Wardhani dan Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), hlm. 14.

- b. Tindakan (*acting*) : Pelaksanaan program tindakan
- c. Pengamatan (*observing*) : pengumpulan data tindakan 2
- d. Refleksi (*reflecting*) : evaluasi tindakan 2

4. Jadwal Penelitian

Rencana jadwal penelitian tindakan ini adalah:

| NO | KEGIATAN | MINGGU | | | | | | | | |
|----|------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | Persiapan | X | x | | | | | | | |
| 2 | Pelaksanaan Penelitian | | | x | X | X | x | | | |
| 3 | Evaluasi | | | | | | | X | | |
| 4 | Pelaporan | | | | | | | | X | x |

5. Teknik pengumpulan data

- a. Teknik Pengumpulan Data : observasi, wawancara, angket
- b. Instrumen Pengumpulan Data : Lembar Observasi, Instrumen angket, dan instrumen wawancara

6. Instrumen penelitian

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas pengumpulan data, dan kualitas instrument penelitian. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri.⁴ Dalam penelitian ini untuk pengambilan data diperlukan instrument antara lain:

1. Lembar Observasi

Lembar ini berisi catatan bagaimana proses pembelajaran di kelas. Lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas siswa di kelas selama pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengukur kephahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, digunakan untuk mengukur kemajuan belajar siswa.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan tindakan. Melalui wawancara seseorang peneliti dapat mengetahui sikap, pandangan, minat, kemauan dan kedalaman pemahaman seseorang terhadap suatu hal.⁵ Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang telah dipilih secara acak mengenai tanggapan mereka dengan Metode permainan bahasa dalam pembelajaran kitabah. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa arab mengenai tanggapannya dengan penggunaan metode tersebut.

⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeth, 2007), hlm. 59.

⁵ Sujati, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : FIP UNY, 2000), hlm. 35.

7. Teknis Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengolah, menganalisis serta mengambil kesimpulan dari data yang telah terkumpul tersebut. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul tersebut peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan rangkaian kalimat dalam menyimpulkan hasil penelitian atau biasa disebut deskriptif analisis. Untuk menganalisis data kualitatif ada dua metode yang peneliti gunakan yaitu:

a. Metode Induktif

Metode induktif merupakan suatu cara pembahasan dengan cara menyajikan kenyataan-kenyataan yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum, Metode ini penulis terapkan untuk menganalisis pengertian-pengertian yang bersifat khusus tentang pelaksanaan metode kooperatif.

b. Metode Deduktif

Metode deduktif adalah suatu cara pembahasan dengan cara menyajikan kenyataan-kenyataan yang bersifat umum kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat khusus, terutama mengenai proses belajar-mengajar dikelas yang berkaitan dengan adanya stimulus respon.

Untuk menghitung data-data yang berupa angka, Peneliti akan menggunakan rumus TDF (Tabel Data Frekuensi) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase jawaban responden

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah sample

100% : Bilangan konstan

Jadi, Rumus di atas sebagai pendukung analisis kualitatif untuk memperoleh data mengenai peningkatan prestasi belajar bahasa arab siswa dalam pembelajaran *qira'ah* melalui implementasi metode *Cooperatif Learning* tipe *Student Teams-Achievment Divisions (STAD)*⁶.

8. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila guru dapat menerapkan metode permainan Peti dapat meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Arab dengan indikator :

- 1) Siswa mampu menulis isim melalui metode peti menulis.
- 2) Siswa aktif dalam kelompok. (75% siswa aktif)
- 3) Kemampuan siswa dalam memahami teks meningkat dengan indikator dapat menjawab pertanyaan teks minimal 75 % dari jumlah siswa memperoleh nilai 60.

F. Hasil penelitian

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian tindakan kelas, guru menerapkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan menggunakan cara-cara konvensional membuat siswa kurang aktif, kurang lebih 10

⁶ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 39.

siswa dari 22 siswa atau kurang lebih 75%. Rendahnya persentasi yang berperan aktif dalam pembelajaran ini berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Arab. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional, akan membuat siswa tidak aktif sehingga berimplikasi pada hasil belajar relatif rendah.

B. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan tindakan yang penulis lakukan sesuai dengan langkah dalam pembelajaran dengan metode menyanyi, yakni sebagai berikut:

- 1) **Pertama:** Penulis (peneliti/guru) melakukan studi pendahuluan baik terhadap materi yang akan disampaikan maupun studi untuk penerapan metode yang akan diterapkan. Apakah materi sesuai dengan metode atau tidak. Dalam hal ini, materi yang akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran adalah tentang **mufrodad (isim)**. Menurut penulis, materi ini sangat tepat bila menggunakan metode peti menulis karena setiap komunikasi khususnya dalam Bahasa Arab memerlukan penguasaan kosakata/mufrodad.
- 2) **Kedua:** Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk lebih apresiatif dalam menulis isim. Memberi stimulus kepada agar mereka mau menulis dan sekaligus menghafal.
- 3) **Ketiga:** Memperbaiki indikator dalam RPP sehingga pembelajaran lebih focus

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus I ini merupakan realisasi dari perencanaan tindakan yang telah disusun meliputi kegiatan pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Setiap pelaksanaan tindakan dalam kegiatan tatap muka dilakukan observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti (penulis) dan teman sejawat. Sedangkan yang diobservasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Penelitian dan Refleksi Siklus I

a. Hasil tes Siklus I

Setelah diadakan tes lisan pemahaman konsep mufrodad (kosakata) pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab diperoleh hasil seperti pada tabel 1, yakni sebagai berikut:

Tabel 1: Skor persentase aspek pemahaman konsep mufrodad para siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan metode peti menulis

| No | Kategori | Skor/nilai | Responden | Persentase |
|----|--------------|------------|-----------|------------|
| 1 | Istimewa | 91 – 100 | 0 | 0 |
| 2 | Sangat Paham | 81 – 90 | 3 | 14 |
| 3 | Paham | 71 – 80 | 7 | 27 |

| | | | | |
|--------|-------------|---------|----|-----|
| 4 | Sedang | 61 – 70 | 12 | 60 |
| 5 | Kurang | 51 – 60 | 0 | 0 |
| 6 | Tidak Paham | 41 – 50 | 0 | 0 |
| 7 | Buruk | 0 – 40 | 0 | 0 |
| Jumlah | | | 22 | 100 |

Catatan: Skor maksimal aspek pemahaman konsep mufrodad para siswa 100

Tabel 2: skor prosentase mengerjakan tugas pada materi

| No | Nilai / skor | Siklus 1 | Persentase |
|--------|--------------|----------|------------|
| 1 | 91 – 100 | 0 | 0,0 % |
| 2 | 81 – 90 | 1 | 5 % |
| 3 | 71 – 80 | 2 | 10 % |
| 4 | 61 – 70 | 4 | 15 % |
| 5 | 51 – 60 | 8 | 35 % |
| 6 | 41 – 50 | 4 | 20 % |
| 7 | 0 – 40 | 3 | 15 % |
| Jumlah | | 22 | 100 % |

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui pada pembelajaran Bahasa Arab tingkat pemahaman konsep isim para siswa dalam penerapan metode peti menulis dari 22 siswa yang diteliti, ada 3 siswa yang telah mencapai kategori sangat paham yang berarti ada sebesar 14%, sedangkan kategori paham sebanyak 7 siswa atau sebesar 26%. Untuk kategori sedang sebanyak 12 siswa atau sebesar 60% dan untuk kategori kurang, tidak paham dan buruk tidak ada atau 0%.

b. Hasil Non tes Siklus I

Hasil non tes mencakup hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan penerapan metode peti menulis menunjukkan antusias yang cukup tinggi bagi siswa, suasana proses pembelajaran tampak hidup dan kondusif. Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan penerapan metode peti menulis karena merasa menjadi bagian suatu kesibukan kolektif sebagian besar penasaran sewaktu mengambil tulisan dalam kotk/peti.. Memang ada 1 siswa

yang terekam tampak kurang bersemangat saat proses mencatat nyanyian. Namun demikian, sebagian besar siswa sangat aktif dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari wawancara yang ditunjukkan bahwa 22 siswa cukup tertarik dengan metode peti menulis dalam pembelajaran Bahasa Arab ini. Sementara dalam angket minat dan motivasi terkumpul data sebagai berikut. Jumlah angket minat sebesar 0.15 dengan criteria cukup baik, angket motivasi sebesar 0.18 dengan criteria cukup baik

c. Refleksi Siklus I

Secara umum, pembelajaran dengan menggunakan metode peti menulis berlangsung lebih efektif yang ditunjukkan dari hasil tes dan non tes secara lisan yang telah dikemukakan di atas. Tetapi kenyataannya masih ada siswa-siswa walaupun prosentasenya kecil yang tidak ikut terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang dilakukan. Kelihatan acuh tak acuh, pasif dalam berdiskusi adalah beberapa contoh sikap yang ditampilkan oleh beberapa siswa.

- Guru menuliskan lagu tentang nama-nama ruangan dalam bahasa Arab(eksplorasi)
- Siswa membaca dan menirukan (elaborasi)
- Guru berkeliling mengecek hasil catatan siswa
- Siswa menyebutkan nama-nama ruangan dalam bahasa Indonesia (eksplorasi)
- Guru membagi kertas berisi nama-nama ruangan dalam bahasa Indonesia
- Siswa menuliskan nama ruangan dalam bahasa Arab sesuai yang tertera pada kertas yang diterimanya
- Siswa menempelkan kertas tersebut di papan tulis.
- Siswa melafalkan nama ruangan dalam bahasa Arab sesuai draf soal yang diperagakan guru
- Mengambil sample siswa untuk menulis di papan tulis tentang nama ruangan dalam bahasa Arab (konfirmasi)
- Siswa diberi contoh oleh guru menyalin nama ruangan kedalam angka Arab.
- Guru menguatkan hasil kerja siswa (konfirmasi)
- Siswa memperhatikan kesimpulan kompetensi/materi yang telah dibahas (konfirmasi)

C. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan Tindakan siklus II

Rencana tindakan pada siklus II ini sama dengan rencana tindakan pada siklus I, namun ada beberapa tambahan tindakan pada siklus II ini, yakni bagaimana memberikan solusi terhadap beberapa siswa yang tidak aktif dan ‘cuek’ terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tambahan itu bisa dua kemungkinan tindakan, yakni: pertama, siswa-siswa yang terekam tidak aktif atau hanya ‘cuek’ dalam kegiatan pembelajaran dengan metode peti menulis ini dikelompokkan

tersendiri dengan maksud agar mereka termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada mereka.

2. Pelaksanaan Tindakan siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini sesuai dengan yang direncanakan pada perencanaan tindakan di atas. Dua tindakan tambahan tersebut perlu dicoba. Yakni, tindakan tambahan pertama dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus ke II ini, sedangkan tindakan tambahan kedua dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus ke III, dengan catatan kalau pada siklus ke II belum menunjukkan hasil yang lebih baik dibanding hasil pada siklus I atau kalaupun ada kenaikan belum maksimal (masih mungkin dapat ditingkatkan lagi).

Di kelas VII A sebagai berikut : Perbandingan pada pembelajaran materi البيتى sebelum menggunakan metode peti menulis dan sesudah menggunakan metode peti menulis pada soal sederhana

Tabel 3. Nilai pembelajaran bahasa Arab pada siklus 2 dengan menggunakan metode bermain peti menulis

| No | Nilai / skor | Siklus 2 | persentase |
|--------|--------------|----------|------------|
| 1 | 91 – 100 | 3 | 15 % |
| 2 | 81 – 90 | 3 | 15 % |
| 3 | 71 – 80 | 6 | 30 % |
| 4 | 61 – 70 | 5 | 20 % |
| 5 | 51 – 60 | 3 | 15 % |
| 6 | 41 – 50 | 2 | 5 % |
| 7 | 0 – 40 | 0 | 0,0 % |
| Jumlah | | 22 | 100 % |

Tabel di atas menunjukkan perbedaan yang cukup jelas antara pembelajaran menggunakan metode bernyanyi pada siklus 1 dan siklus II. Dari hasil tes pada siswa kelas VII A yang berjumlah 22 siswa, pada siklus 1, hanya 3 anak (15 %) yang mendapat nilai di atas KKM (70) sedang sedang pada siklus II. metode permainan peti menulis maka ada 13 anak (55 %) yang mendapat nilai di atas KKM. Oleh karena itu metode peti menulis ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, karena sudah 60 % dari jumlah siswa (22) mendapatkan nilai di atas KKM.

Dalam pembelajaran bahasa Arab ini guru bahasa Arab sudah berusaha melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai guru yang berkompetensi. Namun harus selalu mengadakan inovasi untuk meningkatkan keberhasilan pembelajarannya ke depan

G. Pembahasan

1) Hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan tes dan non tes (observasi, wawancara, dan jurnal) dapat dianalisis sebagai berikut:

Secara umum tampak perbedaan antara penerapan model pembelajaran konvensional dengan metode permainan bahasa dalam pembelajaran kitabah (menulis). Walaupun belum tampak perubahan yang mencolok, pada siklus 1 sudah menunjukkan peningkatan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil tes siswa. Dari sisi lain, ada perubahan tingkah laku dimana siswa-siswa begitu antusias, aktif, dan mampu berargumentasi. Sehingga secara umum, penerapan metode peti menulis di kelas membuat suasana kelas tambah hidup. Mulai tampak siswa sebagai pusat pembelajaran (siswa sebagai subyek). Tetapi pada siklus 1 hal ini belum optimal. Dimaklumi, siswa-siswa belum terbiasa dengan kegiatan yang menuntut keaktifan mereka, karena sudah dibiasakan hanya mendengarkan, mencatat, diam, dan selesai. Sedang pada siklus II, persentase pemahaman tentang isim sudah meningkat.

Walaupun secara umum perubahan-perubahan yang terjadi cukup signifikan, namun dalam kenyataan masih ada siswa-siswa yang belum tampak aktif, bahkan terkesan acuh tak acuh, diam, dan seolah tidak berani untuk bersuara.

H. Kesimpulan

Kesulitan siswa dalam belajar bahasa Arab yaitu menulis kosa kata bahasa Arab disebabkan siswa berasal dari Sekolah Dasar Negeri yang tidak ada pelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Adapun lingkungan tempat tinggal siswa jauh dari pesantren.

Pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan bahasa cukup efektif, karena siswa menjadi tertarik dan membangkitkan rasa ingin tahu sehingga siswa yang semula sulit menulis isim, secara bertahap merasakan kemudahan dan tercapai pembelajaran yang menyenangkan dengan hasil memuaskan.

I. DAFTAR PUSTAKA

Rosyidi, Abdul Wahab, 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press.

Chatif, Munif. 2009. *Sekolahnya Manusia.sekolah Berbasis Multiple Intelligences Di Indonesia*.Bandung: PT Mizan Pustaka.

D.Hidayat. 2009. *Pelajaran Bahasa Arab kelas VII*.Semarang : PT. Karya Toha Putra.

Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : Rosda

Rufaiqoh, E & ,Asy'ari, H. (2022) المسائل النحوية الابتدائية في تعليم مهارة القراءة (2022). تطبيق برنامج بحث المسائل النحوية الابتدائية في تعليم مهارة القراءة (2022). *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*. ١٠١-٨٥, ٣ (٢),

Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan penelitian tindakan*. Yogyakarta: LemLit IKIP Yogyakarta.

Mujahid, 2008 . *Pengembangan Materi Bahasa Arab (MI MTs) pada PLPG*, Yogyakarta Fakultas Tarbiyah, UIN SUKA.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia no 2 tahun 2008, tentang *Silabus dan Pembelajaran Agamadan Bahasa Arab di Madrasah*. Jakarta: Setjen DEPAG.

Syakur, Nazri. 2010 .*Revolusi Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.Yogyakarta: Pedagogia

Wahidah, F. (2022). Islamic Boarding School Discourse: Analysis Of Kiai's Attribution To Muslim Woman. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(1), 28-45.

Firdaus, D., & Rahman, F. (2022). Pengembangan Kemampuan Fahmu Al Nahwi Melalui Kitab Nahwu Al-Wadikh Di Majelis Ta'lim PP. Al-Qodiri Jember. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 71-84.