

IMPROVING ABILITY TO MEMORIZE MUFRADAT ARABIC WITH SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL BUSTANUL ULUM BATU CITY

Devi Wahyu Ertanti

Afifah Nur Sa'adah

PGMI, Fakultas Agama Islam, UNISMA

Abstract: Selection and proper use of media in the learning process can build the student's character and determine the achievement of student learning goals. The ladder snake game media is an innovative media development used to stimulate students' ability to memorize, remember, and understand the learning topics being studied. This study applies an interesting and meaningful learning media for learners, with the application of play based media while learning can stimulate students in memorizing Arabic mufrodats with more fun. This research is a qualitative research with type of PTK which is implemented with several cycles. Data collection techniques used were observation, interview, documentation and test instruments (pre-test and post-test). Result of the research: (1) learning activity was carried out in two cycles, with the result of the students learning on average got 87,2 in cycle II; (2) game media of snake ladder can improve the ability of Arabic mufrodats memorization with student mastery 70,5% in cycle I increase to 88% in cycle II.

Keywords: Snakes and Ladders game media, Memorize Arabic Mufrodats.

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar dimaksud untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangan.

Jenjang pendidikan dasar merupakan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Melalui pendidikan dasar, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Di masa yang akan datang, para siswa akan menghadapi tantangan yang cukup berat karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan.

Profesionalisme seorang guru dibutuhkan guna terciptanya proses pembelajaran kreatif, efektif, dan efisien dalam pengembangan kemampuan siswa yang memiliki karakteristik yang beragam. Guru sebagai fasilitator dalam pendidikan harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah orang yang akan mengembangkan pembelajaran demokratis bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik dan mengekspresikan ide-ide kreatif.

Selain itu dalam kegiatan pembelajaran guru juga harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan berbagai metode dan media pembelajaran yang banyak jenisnya tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan, misalnya dengan memperhatikan beberapa aspek seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran

Kemudian dalam proses pembelajaran sangat diperlukan media yang menarik, tepat sesuai dengan materi dan dapat mendukung proses belajar mengajar siswa. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, kreatif dan menyenangkan maka penggunaan media harus diperhatikan salah satunya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal mufrodad yaitu penggunaan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga termasuk dalam media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat oleh indera (mata). Dimana permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang secara otomatis akan menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif di dalamnya mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mencapai kemampuan menghafal mufrodad bahasa arab. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat khususnya terhadap siswa yaitu dengan media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang guru akan mempermudah siswa untuk menerima dan memahaminya. Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran salah satunya adalah Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh¹. Apabila dengan mendengar informasi dari guru saja siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkuat dengan media pembelajaran siswa akan lebih faham dalam menerima materi pembelajaran.

Oleh karena itu, salah satu untuk menjadi guru yang profesional adalah mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sebab untuk membuat dan menggunakan media diperlukan pertimbangan seperti media harus berkesesuaian dengan materi, kemenarikan media, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penggunaan media. Karena jika

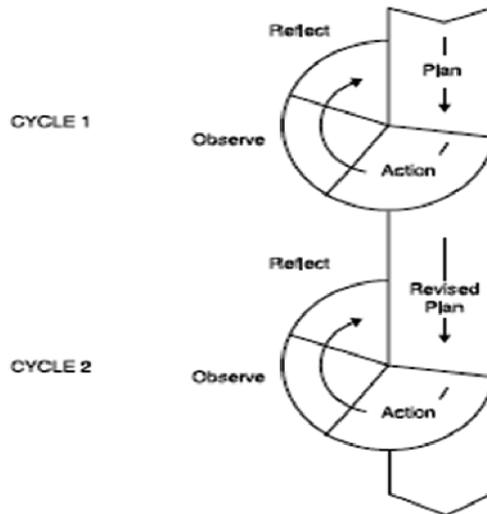
¹Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 200.

dalam penggunaan media tidak mempertimbangkan hal tersebut, maka yang terjadi sebaliknya yaitu proses pembelajaran menjadi kurang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, penelitian ini tidak menggunakan angka dalam pengumpulan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya². Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Pendekatan ini digunakan karena peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan penguasaan mufrodat bahasa arab dengan menggunakan permainan ular tangga³. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IV-A di Mardasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum-Batu. Jumlah subjek penelitian sebanyak 34 siswa, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat Bahasa Arab pada materi . Apabila hasil belajar yang diinginkan belum tuntas maka diadakan siklus berikutnya. Untuk lebih jelas tahapan-tahapan siklus dapat digambarkan model hubungan antar tahapan Menurut Kemmis dan Mc Taggart⁴ dalam gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK Menurut Kemmis dan Mc Taggart

² Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), 14.

³ Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008),13.

⁴ Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 16.

Kemmis dan McTaggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Langkah-langkah siklus menurut Kemmis dan McTaggart dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

- a. Langkah pertama: refleksi awal
Refleksi awal merupakan kegiatan penjajagan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi-situasi yang relevan dengan tema penelitian. Peneliti bersama timnya melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengenali dan mengetahui situasi yang sebenarnya. Berdasarkan hasil refleksi awal dapat dilakukan pemfokusan masalah yang selanjutnya dirumuskan menjadi masalah penelitian. Berdasar rumusan masalah tersebut maka dapat ditetapkan tujuan penelitian.
- b. Langkah kedua: penyusunan perencanaan
Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil penjajagan refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perlu disadari bahwa perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada.
- c. Langkah ketiga: pelaksanaan tindakan
Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis tindakan yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja dan hasil program yang optimal.
- d. Langkah keempat: observasi (pengamatan)
Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Istilah observasi digunakan karena data yang dikumpulkan melalui teknik observasi.
- e. Langkah kelima: refleksi
Kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang mantap dan tajam. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK yaitu untuk memahami terhadap proses dan hasil yang terjadi, yaitu berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar soal tes (*pre-test*)

dan *post-test*) dan lembar wawancara. Kemudian dari penggunaan instrumen tersebut, peneliti menganalisis data yang diperoleh dengan mereduksi, penyajian data dan verifikasi. Dan semua itu dapat digambarkan dalam rumus sebagai berikut:

Secara perseorangan siswa dinyatakan tuntas belajar apabila kriteria ketuntasan minimal mencapai skor tes minimal 70 untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual digunakan rumus sebagai berikut⁵:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 70. Ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut⁶:

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

HASIL

Proses penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat Bahasa Arab pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Batu dengan menggunakan media permainan ular tangga materi العنوان dilakukan 2 siklus, siklus I dan siklus II masing-masing dilakukan dua kali pertemuan. Setiap siklus dilalui dalam 4 tahap, yaitu: observasi, tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap refleksi.

Tahap Observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas tentang kendala atau hambatan-hambatan yang muncul ketika melaksanakan pembelajaran menghafal mufrodat Bahasa Arab pada siswa kelas IV. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas secara langsung oleh peneliti, media yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru, aktivitas siswa dalam KBM berlangsung, serta hasil pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru dalam KBM yang sudah berlangsung. Hasil Observasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk merancang perbaikan mengatasi kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran inovatif yang berbentuk ular tangga. Media ini berupa papan petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100 serta gambar ular dan tangga, permainan ular tangga menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani

⁵ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 207.

⁶ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 207.

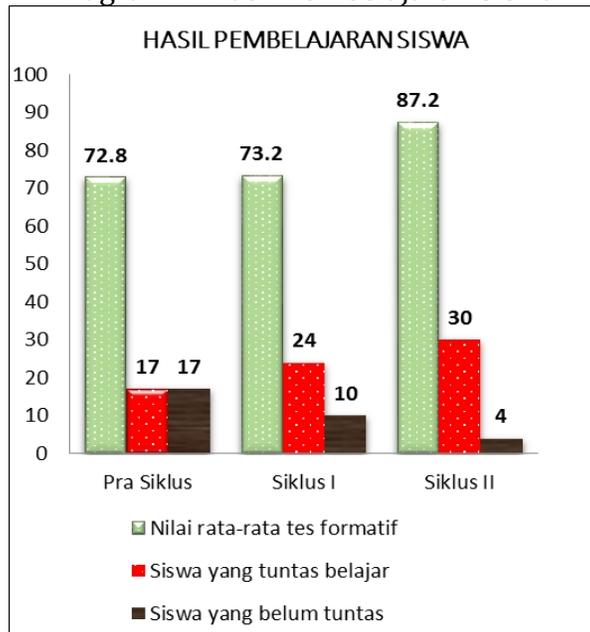
bidak, bidak dalam permainan ini adalah siswa. Permainan ular tangga ini sangat menghibur, mendidik dan sangat interaktif dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur anak-anak dengan cara positif. Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun RPP materi $\frac{1}{2}$, instrument penilaian formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa, dan penilaian sikap untuk mengetahui aktivitas siswa selama KBM. Setelah Tahap perencanaan selesai, perangkat media dan instrument di terapkan pada siklus I.

Pelaksanaan siklus I, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pembelajaran dilakukan dengan berkelompok. Pada siklus I peneliti bertindak sebagai guru merasa kesulitan, karena perencanaan yang dibuat tidak dapat diterapkan dengan baik, pada perencanaan ditulis bahwa penggunaan media permainan ular tangga dilaksanakan dengan siswa tetap duduk di bangku masing-masing, tetapi dalam pelaksanaannya menemui hambatan dalam pengondisian kelas, sehingga sangat membutuhkan waktu yang lama sedangkan pembelajaran terbatas oleh waktu. Dengan tidak berjalannya penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga menyebabkan siswa tidak termotivasi dan kurang mampu memahami dalam proses menghafal mufrodat pada KBM yang berlangsung. Pada tahap refleksi, dikaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan pada hasil data yang diperoleh oleh peneliti pada siklus I, masih banyak kendala yang dialami oleh peneliti maka dilakukan pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yaitu siklus II.

Sedangkan pada siklus II, peneliti sudah dapat mengendalikan keadaan kelas dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab materi العُنْوَانُ dengan baik dan lancar. Selain itu setelah guru mengakhiri pembelajaran, peneliti beserta guru mengadakan refleksi dari pembelajaran yang telah berlangsung. Sehingga dapat memperbaiki perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Hasil pembelajaran dengan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat Bahasa Arab materi العُنْوَانُ kelas IV-A Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Batu pada Diagram 1.

Diagram 1. Hasil Pembelajaran Siswa



(Sumber: Olahan data siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Batu)

Berdasarkan hasil penelitian pada Diagram 1, dapat diketahui rata-rata peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan media inovatif dengan pembelajaran yang menggunakan media klasikal. Pada Pra Siklus, nilai rata-rata tes formatif yang diperoleh siswa mencapai 72,8 sedangkan pada siklus I siswa memperoleh rata-rata nilai formatif 73,2 dan pada siklus II rata-rata tes formatif siswa meningkat mencapai 87,2.

Diagram 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa



(Sumber: Olahan data siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Batu)

Dari Diagram 2, dapat diketahui ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 65 . Pada Diagram 2, Pra Siklus memperoleh persentase 50% siswa tuntas, siklus I memperoleh 70,50% siswa tuntas, dan siklus II memperoleh 88% siswa tuntas.

PEMBAHASAN

Proses penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat Bahasa Arab pada siswa kelas IV-A Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Batu. Dalam pembelajaran materi $\frac{العنوان}{العنوان}$ yang menggunakan media permainan ular tangga, hampir semua siswa tampak aktif dan termotivasi untuk mempelajari mufrodat baru yang terdapat pada materi $\frac{العنوان}{العنوان}$, sehingga memudahkan siswa untuk cepat menghafal mufrodat baru. Karena dalam kegiatan belajar dengan menggunakan permainan ular tangga, dimana siswa lebih antusias belajar sambil bermain, dengan kegiatan bermain sambil belajar, siswa akan lebih giat, lebih semangat dan termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bermain adalah suatu usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik, dalam hal ini kegiatan proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam tabel hasil belajar siswa pada materi $\frac{العنوان}{العنوان}$, tampak terlihat jelas perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan media pembelajaran adalah sebagai salah satu usaha guru untuk membuat pengajaran lebih konkret, memperjelas, membuat konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, dan membuat siswa lebih termotivasi dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, serta dengan pengamatan guru mengajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab materi $\frac{العنوان}{العنوان}$, maka penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat dalam mempelajari materi $\frac{العنوان}{العنوان}$. Jika motivasi siswa dalam mempelajari dan menghafal mufrodat baru, maka pemahaman siswa tentang mufrodatan meningkat pula, dan pada akhirnya nilai yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Hasil penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat Bahasa Arab kelas IV-A Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Batu. Setelah pembelajaran Bahasa Arab materi $\frac{العنوان}{العنوان}$ dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Maka dilakukanlah evaluasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar evaluasi yang telah disiapkan. Evaluasi disini menggunakan test individu. yaitu dengan test tulis. Dari hasil tes tulis diperoleh fakta bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat serta dapat memenuhi

indikator yang telah ditetapkan, ini dapat dibuktikan dengan presentase hasil belajar siswa yaitu dengan menetapkan standar nilai ketuntasan individu siswa dengan nilai 70, dan presentase kelulusan kelas 80% dari siswa yang mengikuti test diakhir setiap siklus. Dengan terpenuhinya indikator yang telah ditetapkan tersebut dalam setiap siklus, maka tidak perlu mengulang satupun siklus karena gagal tidak memenuhi indikator.

Peningkatan hasil belajar itu ditunjukkan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 70. Pada saat pre test rata-rata hasil belajar siswa 72,7 dan presentase ketuntasan belajar 50%, sedangkan pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 73 dan presentase ketuntasan belajar 70,5%, sedangkan pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 87 dan presentase ketuntasan belajar 88%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata di atas KKM.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.