

## Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa Melalui Strategi Permainan Kata (Kartu Kata) Bitoqotul Kalimah Di Universitas Muhammadiyah Gorontalo

<sup>1</sup>Nurul Aini N. Pakaya, <sup>2</sup>Cutri A. Tjalau, <sup>3</sup>Sriwahyuningsih R. Saleh, <sup>4</sup>Chaterina P. Doni dan <sup>5</sup>Berti Arsyad

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

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

### ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan Dosen atau Pengajar dalam mengelola kelas, terutama kemampuan Dosen memanfaatkan strategi yang bisa menciptakan suasana menyenangkan dan aktif sehingga dapat menarik minat dan dapat menumbuhkan semangat mahasiswa untuk mengikuti pelajaran, baik secara mandiri ataupun kelompok. Dosen adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi mahasiswa.

Namun permasalahan yang muncul adalah sejauh mana Dosen bahasa Arab dapat mengembangkan sistem pengajarannya agar mahasiswa termotivasi dan semangat untuk mempelajari bahasa Arab. Apalagi dalam dunia pendidikan, manusia diwajibkan menuntut ilmu karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan watak dan ditinggikan derajatnya.

Tujuan dari Team dosen Fakultas Ilmu Budaya program studi Sastra Arab memberikan Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab melalui strategi Permainan Kartu Kata atau yang sering disebut( *bitoqotu-l- kalimah* ) dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah mahasiswa dapat mengaplikasikan Strategi tersebut sehingga dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Arab sehingga pemahaman materi yang didapat mahasiswa akan lebih efektif.

Strategi permainan kartu kata adalah media yang dapat mengenalkan gambar-gambar dan kata-kata yang nantinya memudahkan dosen dalam proses penyampaian materi pembelajaran, terutama dalam berbahasa. Perubahan yang terjadi pada mahasiswa ketika pelatihan ini adalah timbulnya semangat dan motivasi mereka dalam belajar karena mereka diberi tahu sejak awal bahwa akan ada permainan Memilih Pasangan Kartu setelah penyajian materi oleh dosen yang akan dilanjutkan dengan tes akhir. Mereka lebih fokus dan serius dalam mengikuti presentasi materi oleh dosen.

**Kata Kunci :** bahasa arab; permainan kata; bitoqotul

### ABSTRACT

*Arabic is one of the subjects that required the ability of Lecturers or Teachers to manage the class, especially the ability of Lecturers to use strategies that can create a fun and active atmosphere so that it can attract interest and can foster student enthusiasm to take lessons, both independently or in groups. Lecturers are professional educators with the main task of educating, teaching, guiding, directing, training, assessing and evaluating students.*

*But the problem that arises is the extent to which Arabic lecturers can develop their teaching systems so that students are motivated and enthusiastic in learning Arabic. Especially in the world of education, humans are required to study because through human education they can develop their character and their degrees are elevated.*

*The aim of the Faculty of Cultural Sciences lecturer team of Arabic Literature courses is to provide Arabic Language Skill Improvement Training through Word Card Game Strategy or what is often called (bitoqot-l-kalimah) in learning Arabic is that students can apply the strategy so that it can improve Arabic skills so that understanding the material obtained by students will be more effective.*

*Word card game strategy is a media that can introduce images and words that will facilitate lecturers in the process of delivering learning material, especially in language. Changes that occur in students when training is the emergence of their enthusiasm and motivation in learning because they are given knew early on that there would be a game to Choose Pairs of Cards after the presentation of material by the lecturer which would be followed by a final test. They are more focused and serious in following the material presentation by the lecturer.*

**Keywords:** *arabic, word games, bitoqotul*

## **1. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran bahasa Arab terbagi dalam dua cara, yaitu melalui tulisan dan melalui lisan. Pembelajaran bahasa Arab dengan tulisan dapat berupa pengkajian dalam bidang morfologi, struktur kalimat (sintaksis), dan menulis abjad Arab. Pembelajaran bahasa Arab lisan terdapat dalam bidang pengucapan lafal Arab dan percakapan. Bahasa Arab tulis dan bahasa Arab lisan juga bergantung pada penguasaan kosakata bahasa Arab. Seseorang yang banyak menguasai kosakata bahasa Arab akan mudah dalam menggunakan bahasa Arab, baik bahasa Arab tulis maupun lisan. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses belajar-mengajar. Mengajar di sini merupakan kegiatan yang mengajarkan sesuatu untuk mencapai tujuan yang telah disepakati (Winarno,1979).

Pembelajaran bahasa Arab bukan terbatas pada kemampuan menulis saja, melainkan juga kemampuan membaca teks berbahasa Arab atau yang disebut *qira'ah*. Kemampuan membaca ini meliputi kemampuan membaca teks berbahasa Arab, baik yang menggunakan harakat/tanda baca maupun tidak; memahami kandungan isi teks; dan mengerti posisi kata-kata yang terdapat dalam kalimat(Akrom.1991)

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan Dosen atau Pengajar dalam mengelola kelas, terutama kemampuan Dosen memanfaatkan strategi yang bisa menciptakan suasana menyenangkan dan aktif sehingga dapat menarik minat dan dapat menumbuhkan semangat mahasiswa untuk mengikuti pelajaran, baik secara mandiri ataupun kelompok.Dosen adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi mahasiswa.

Namun permasalahan yang muncul adalah sejauh mana Dosen bahasa Arab dapat mengembangkan sistem pengajarannya agar mahasiswa termotivasi dan semangat untuk mempelajari bahasa Arab. Apalagi dalam dunia pendidikan, manusia diwajibkan menuntut ilmu karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan watak dan ditinggikan derajatnya.

Dalam belajar bahasa Arab tidak akan lepas dari pembelajaran kosakata bahasa Arab. Penguasaan kosakata bahasa Arab (mufrodat) adalah salah satu kunci dalam peningkatan kemampuan bahasa arab mahasiswa. Karena dengan menguasai kosa kata adalah salah satu dari unsur bahasa Arab yang harus dikuasai. Ketika pembelajaran bahasa Arab dikelas, baik mempelajari keterampilan apapun pasti tidak luput dengan penguasaan kosakata. Tentu pembelajaran kosakta sendiri harus di berikan secara optimal. Maka itu seorang pengajar bahasa Arab juga harus memberikan pembelajaran kosakata dengan efektif.

Dalam pengabdian kami team dosen Fakultas Ilmu Budaya program studi Sastra Arab kami memberikan Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab melalui strategi Permainan *bitoqotu-l- kalimah* atau yang sering disebut Kartu Kata dalam pembelajaran Bahasa Arab., Jika dosen Pengajar Bahasa Arab mengaplikasikan Strategi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Arab maka pemahaman materi yang didapat mahasiswa akan lebih efektif. Menurut Ismail strategi permainan kartu kata adalah media yang dapat mengenalkan gambar-gambar dan kata-kata yang nantinya memudahkan dosen dalam proses penyampaian materi pembelajaran , terutama dalam berbahasa (Ismiyati.2018)

Menurut kamus besar bahasa indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kata (Depdiknas.2018). Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa.

Strategi pembelajaran merupakan bagian integral dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan dipakainya strategi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar maka diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Untuk itu penerapan suatu jenis media dan strategi harus memenuhi ketetapan memilih dan menggunakan strategi harus disesuaikan dengan sifat mata pelajaran yang diberikan dan karakteristi mahasiswa.

Strategi Permainan kartu kata adalah termasuk bagian dari media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Kelebihan media kartu adalah praktis, bisa digunakan disetiap waktu dan tempat dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya, mudah dibuat dan sederhana serta dapat mengurangi verbalitas. Adapun kekurangan media kartu adalah tidak tahan lama karena dibuat dari bahan kertas, mudah hilang atau musnah karena bentuknya kecil, ringan dan bisa dibawa kemana-mana.

Upaya yang perlu dilakukan untuk dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran diantaranya media kartu perlu dibuat dalam bentuk dan teknik kreatif supaya dapat merangsang minat belajar siswa. Minat belajar individu dapat ditingkatkan dengan mengatur dan menyesuaikan materi dan media pengajaran yang digunakan sifat, kemampuan dan kegunaan bagi individu sebagai anak didik. Dengan demikian maka dalam proses belajar mengajar penggunaan media hendaknya ditingkatkan dengan tingkat perkembangan mahasiswa (Latuheru.1998).

## 2. MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hambatan dalam proses peningkatkan kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Gorontalo?
2. Bagaimana Peningkatan kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa melalui Strategi Permainan Kartu Kata (*Bitototul-l- Kalimah*) di Universitas Muhammadiyah Gorontalo

### **3. METODE**

#### **3.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini tentu saja adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Sastra Arab. Pelaksanaan Pengabdian ini melibatkan Team Dosen Program Studi Sastra Arab. Serta mahasiswa Program Studi Sastra Arab Fakultas Ilmu Budaya Melalui Pelatihan Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Melalui Strategi Permainan Kata (*Bitoqotu-l-kalimah*) ini diharapkan Mahasiswa lebih dapat menguasai Pembelajaran Bahasa Arab yang di ajarkan di dalam Kelas.

#### **3.2 Metode Kegiatan**

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Arab mahasiswa melalui strategi permainan kartu kata (*Bitoqotu-l-kalimah*) Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya yakni ingin menjadikan mahasiswa agar tidak jenuh dalam belajar dan menganggap Bahasa Arab adalah Bahasa yang sulit karena kebanyakan metode yang paling umum digunakan dalam pembelajaran bahasa arab adalah metode ceramah. Masih banyak sekolah yang mengajarkan bahasa belum mempunyai fasilitas multimedia yang mendukung. Sekolah-sekolah tersebut kebanyakan terletak di daerah terpencil dan menjalankan kegiatan belajar-mengajar secara tradisional, tanpa mengikuti perkembangan metode belajar yang makin variatif. Dengan adanya spengetahuan tentang Strategi Permainan Kartu kata tersebut mereka dapat mengaplikasikannya jika kelak akan menjadi pengajar nantinya di sekolah sekolah. Adapun peserta dari kegiatan ini adalah Mahasiswa Program Studi Arab Fakultas Ilmu Budaya.

Menurut Rahadi Ansto (2003) menyebutkan ada beberapa karakteristik media kartu:

- 1) Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. Misalnya, siswa akan mempelajari gunung meletus, setelah diberi gambaran bagaimana gunung meletus, maka akan tahu bahwa pada saat gunung meletus mengeluarkan larva dan debu panas dari kawahnya, dan hal tersebut bisa berbahaya.
- 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- 3) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
- 4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat kali ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi serta merancang solusi yang terjadi dilapangan, dari hasil identifikasi tersebut di simpulkan bahwa Peningkatan kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa melalui strategi permainan kata (*Bitoqotu-l-kalimah*) dilaksanakan pada tanggal 21-23 February 2020.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peningkatan kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa melalui strategi permainan kata (*Bitoqotu-l-kalimah*) dilaksanakan pada tanggal 21-23 February 2020. Adapun kegiatan-kegiatan yang telah dicapai dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini antara lain :

#### 4.1 Mengidentifikasi Permasalahan di lapangan khususnya di Prodi Sastra Arab Fakultas Ilmu Budaya

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan di program studi Sastra Arab. Dari hasil identifikasi dengan beberapa mahasiswa di program studi sastra Arab kami dan tim pengabdian mendapatkan informasi bahwa sebagian besar mahasiswa ingin strategi pembelajaran yang bias dikreasikan dengan permainan agar mahasiswa mendapatkan kesan yang baru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Arab. Pelatihan ini disambut hangat oleh mahasiswa sastra Arab mereka sangat antusias ingin mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan keinginan mahasiswa untuk mempercepat kegiatan pengabdian ini.



Gambar 1: Mengidentifikasi Permasalahan

#### 4.2 Mensosialisasikan kepada Mahasiswa Program Studi Sastra Arab Tentang strategi Permainan Kartu Kata (*Bitoqotu-l- Kalimah*)

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka tim pengabdian ingin membuat pembelajaran berbeda dengan sebelumnya yaitu menggunakan strategi permainan kartu kata. Penggunaan strategi pembelajaran bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Permainan Kartu kata ini bertujuan agar mahasiswa lebih memahami suatu materi dan menguasai kosakata karena dalam strategi kartu kata ini tersedia beberapa macam warna untuk menarik perhatian mahasiswa. Selain itu strategi kartu kata ini sesuai dengan pembelajaran membaca permulaan<sup>1</sup>. Terlebih strategi kartu kata yang dibuat oleh tim pengabdian dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Karena dalam pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Sehingga mahasiswa dapat belajar sambil bermain.



Gambar 2: Mensosialisasikan Pelatihan kepada Mahasiswa

#### 4.3 Langkah langkah strategi Permainan Kartu Kata (*Bitoqotu-l- Kalimah*)

Adapun langkah-langkah strategi permainan kartu kata yaitu:

1. Menginventarisasi dan menentukan kata-kata yang akan diajarkan dalam pembelajaran bahasa Arab sesuai tema. Misalnya, temanya adalah “Profesi”, maka kata-kata yang dipilih adalah kata-kata yang terkait dengan profesi.
2. Membuat kartu kata, berupa kertas buffalo yang dipotong persegi panjang ukuran 20 cm x 8 cm, berisi kata-kata yang sudah dipilih di atas, satu kartu satu kata;
3. Membuat kartu suku kata, berupa kertas yang dipotong kecil-kecil berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 8 cm, berisi suku kata dari kata-kata yang terpilih pada poin 2.
4. Papan panel/ Kertas karton sebagai tempat menempel kartu kata atau kartu suku kata. Apabila papan panel tidak ada, guru dapat menggunakan meja siswa atau lantai kelas sebagai gantinya.

Pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai prosedur. Misalnya mulai dari bercerita, menyanyi, atau tanya jawab tentang tema “Profesi” yang dipandu oleh tim pengabdian.



Gambar 3: Kertas Karton tempat ditempelkan kartu kata

#### 4.4 Pelaksanaan Pelatihan Peningkatan Pemahaman Bahasa Arab melalui strategi Permainan Kartu kata (*Bitoqotu-l-kalimah*)

1. Dosen menanyakan beberapa kata yang terkait dengan tema “Profesi” kepada kelas secara umum. Setiap kata yang disebutkan anak, dosen menempel kartu kata di papan panel, kemudian meminta mahasiswa untuk mengulangi mengucapkan kata tadi bersama-sama.
2. Variasi mengucapkan kata bisa dilakukan, misalnya dengan menanyakan ke seluruh kelas, bisa menyuruh ke beberapa mahasiswa membaca, atau menanyakan kepada mahasiswa bagaimana membacanya.
3. Kegiatan ini dilakukan hingga semua kata terkait tema yang sudah disiapkan dapat ditempel di papan panel;
4. Selanjutnya, dosen menyuruh mahasiswa berlatih membaca serta menerjemahkan kata-kata yang tertempel di papan panel dalam hati, waktu kira-kira 10 menit. Yang belum tahu bagaimana membacanya dan menerjemahkan dapat bertanya kepada teman di sebelahnya;
5. Dosen dapat menugasi beberapa mahasiswa untuk memilih beberapa kata yang tertempel, kemudian mencari pasangannya yaitu kartu suku kata. Kartu suku kata ini dipasang di bawah kartu kata, dan mahasiswa membacanya keras-keras; dilanjutkan dengan menerjemahkan arti dari suku kata tersebut.
6. Dosen membagi mahasiswa di kelas menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mencari kelompok lain sebagai pasangan bermain.
7. Satu kelompok mengambil dua atau tiga kata dari yang tertempel di papan, kemudian kelompok lainnya membuat kalimat berdasarkan kata-kata yang dipilih oleh kelompok lain.
8. Harus dipastikan bahwa setiap kelompok mendapatkan giliran memilih kartu kata dan membuat kalimat berdasarkan kartu kata terpilih.





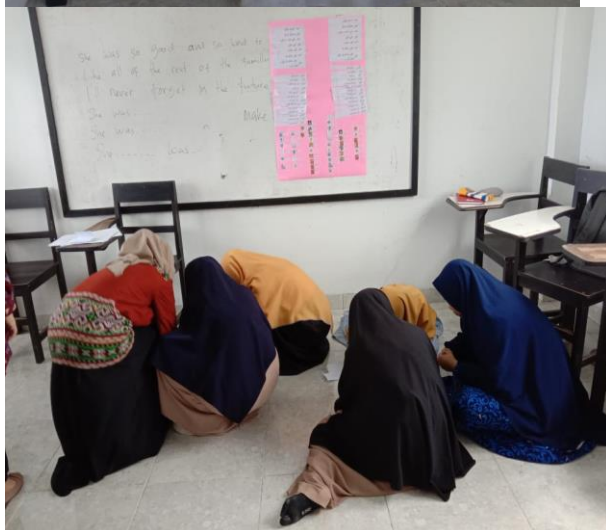
Gambar 4,5,6,7: pelaksanaan Pelaksanaan Pelatihan Peningkatan Pemahaman Bahasa Arab melalui strategi Permainan Kartu kata (*Bitoqotu-l-kalimah*)

#### **4.5 Antusias Mahasiswa dalam Pelaksanaan Permainan Kartu Kata**

Perubahan yang terjadi pada mahasiswa adalah timbulnya semangat dan motivasi mereka dalam belajar karena mereka diberi tahu sejak awal bahwa akan ada permainan Memilih Pasangan Kartu setelah penyajian materi oleh dosen yang akan dilanjutkan dengan tes akhir. Mereka lebih fokus dan serius dalam mengikuti presentasi materi oleh dosen.

Pada saat pembagian kelompok dengan cara berhitung mulai dari arah kiri depan sampai paling belakang, tampak jelas bermacam-macam ekspresi mahasiswa; ada yang muram karena kecewa, ada yang ceria karena bergabung dengan temannya yang dianggap pandai, bahkan ada yang histeris kegirangan karena sekelompok dengan teman yang cocok. Para mahasiswa tidak kelihatan bosan dan mengantuk, dan mereka dapat bergerak leluasa, tidak hanya duduk di bangku.





Gambar 8 & 9: Antusias Mahasiswa dalam Pelaksanaan Permainan Kartu Kata

## 5. KESIMPULAN

Salah satu hambatan yang di temukan dalam proses peningkatkan kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa Sastra Arab di Universitas Muhammadiyah Gorontalo adalah yakni mahasiswa sering kali dalam belajar bahasa arab dikarenakan dengan strategi dalam pembelajaran yang kurang variatif. Strategi dan metode yang paling umum didapatkan adalah metode ceramah sehingga kami tim pengabdian sekaligus tim dosen Sastra Arab Fakultas Ilmu budaya ingin memberikan pelatihan Peningkatan kemampuan bahasa Arab mahasiswa melalui metode Kartu kata (*Bitoqotu-l-kalimah*). Dengan adanya spengetahuan tentang Strategi Permainan Kartu kata tersebut mereka dapat mengaplikasikannya jika kelak akan menjadi pengajar nantinya di sekolah sekolah. Adapun peserta dari kegiatan ini adalah Mahasiswa Program Studi Arab Fakultas Ilmu Budaya.

Perubahan yang terjadi pada mahasiswa setelah kegiatan pengabdian ini adalah timbulnya semangat dan motivasi mereka dalam belajar karena mereka diberi tahu sejak awal bahwa akan ada permainan Memilih Pasangan Kartu setelah penyajian materi oleh dosen yang akan dilanjutkan dengan tes akhir. Mereka lebih fokus dan serius dalam mengikuti presentasi materi oleh dosen.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ansto, Rahadi *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Dikjen Dikti Depdikbud, 2003)

A. Akrom Malibary, dkk ,*Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada PT IAIN*. Jakarta: Depag RI. . (1991).

Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

Ismiyati, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung*, Jurnal Anak Usia dini, Vol 3, No 2, (2018)

Latuheru, John, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa kini*, (Jakarta: Depdikbud, 1998)

Winarno. Surakhmad (1979). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jammers.