

## MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Suci Rahmawati<sup>1</sup>, Ahmad Yani<sup>2</sup>, Siti Hindun<sup>3</sup>, Lutfiyah Hakim<sup>4</sup>.

(Institut Agama Islam Cirebon)

[sucirahmawatii29@gmail.com](mailto:sucirahmawatii29@gmail.com)

### ABSTRACT

*Arabic is a boring subject for most students. Especially with the added lack of ability of a teacher in conditioning the learning process. The task of the Arabic language teacher is to optimize learning in the classroom by using several innovations. It can be seen that the saturation of students in learning, lack of focus, and the need for refreshment on the sidelines of the process of teaching and learning activities in the classroom are problems that occur in Arabic learning today. Of course, there are special ways for teachers to deal with these things. Seeing the background of the problems above, the researcher assumes that the role of language games in the process of teaching and learning activities for Arabic subjects can help teachers achieve better learning goals. Many language games can be applied by teachers, as a means of supporting students' success in learning Arabic. This study used qualitative methods to obtain the desired results, while in collecting data using observation and interview methods, students and Arabic teachers of SMPIT were the subjects of data collection. The purpose of this study is that students can master the four language skills in learning Arabic by using language game media to make it easier to understand. And from this study, it was found that using language game media in learning Arabic is very effective and very helpful for teachers to provide material to students.*

### ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan pelajaran yang membosankan bagi sebagian besar siswa. Terlebih dengan ditambah kurang kemampuan seorang guru dalam mengkondisikan proses pembelajaran. Tugas guru Bahasa Arab yaitu mengoptimalkan pembelajaran yang ada di kelas dengan menggunakan beberapa inovasi. Terlihat adanya kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, kurang fokus, dan butuhnya penyegaran di sela-sela proses kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan masalah yang terjadi di dalam pembelajaran bahasa Arab saat ini. Tentu bahwa ada cara khusus bagi guru untuk menanggulangi hal-hal tersebut. Melihat latar belakang permasalahan di atas maka peneliti beranggapan bahwa peran permainan bahasa dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Arab dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Banyak permainan bahasa yang bisa diterapkan oleh guru, sebagai sarana penunjang kesuksesan belajar bahasa Arab siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, sedangkan dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara, siswa dan guru bahasa Arab SMPIT sebagai subjek pengumpulan data. Tujuan penelitian ini agar peserta didik dapat menguasai empat keterampilan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa agar lebih mudah dimengerti. Dan dari penelitian ini mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab sangat efektif dan sangat membantu guru untuk memberi materi kepada siswa.

**Keyword:** *Media, Language Game*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa pasti tidak bisa terlepas dari pendekatan, metode, media, maupun strategi yang digunakan agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut bisa tercapai secara cepat, efektif dan efisien. Untuk itu penggunaan media sangatlah penting untuk keberhasilan dalam pembelajaran bahasa, terlebih pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab. Dengan

menggunakan media pembelajaran akan memberikan motivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar. Tanpa penggunaan media, pembelajaran bahasa Arab tentu akan kurang maksimal dan penyerapan dari pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif, terutama untuk tingkat dasar (Wilda Rihlasyita, 2020: 153). Seperti yang dikemukakan oleh Abdul Alim Ibrahim bahwa media pembelajaran bahasa Arab dapat membangkitkan rasa senang dan gembira, serta memperbaharui semangat siswa dalam belajar, rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak siswa dan dapat menghidupkan pelajaran karena pemakaian media membutuhkan gerak dan karya (Ahmad Taufiq, 2021:31).

Tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah agar peserta didik dapat menguasai empat keterampilan bahasa, yaitu keterampilan menyimak (*istima'*), keterampilan membaca (*qiro'ah*), keterampilan berbicara (*kalam*), dan keterampilan menulis (*kitaabah*). Keterampilan menyimak yaitu memahami bahasa yang didengar. Keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Keterampilan membaca yaitu terampil membaca dengan memahami suatu wacana. Keterampilan menulis yaitu terampil menulis dengan bahasa yang benar menurut gramatikal (Hikmah Fajriyaningsih, 2021:1).

Berdasarkan hasil penelitian Ahmad Arifin (2017:303) bahwa sebagian besar peserta didik menganggap bahwa Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga tidak sedikit dari mereka timbul rasa bosan, jenuh bahkan kurang semangat saat belajar bahasa Arab. Persoalan tersebut tidak hanya ditemukan dalam tingkat satuan pendidikan dasar saja, bahkan hingga tingkat pendidikan tinggi sekalipun ditemukan hal yang sama, baik di sekolah formal maupun di pendidikan non formal. Tidak hanya itu, bahkan di kalangan umumpun bahasa Arab termasuk bahasa yang dianggap mengerikan.

Bagi mayoritas siswa, pembelajaran bahasa asing masih tergolong sulit dipelajari dan dimengerti. Hal demikian dikarenakan siswa mulai mempelajari bahasa ketiga setelah bahasa pertama dan kedua secara tidak langsung dipelajari di lingkungannya (Evi Nur Rohmah: 2020).

Oleh karenanya para pengajar bahasa Arab, dan para ahli perlu meluruskan sebuah anggapan yang salah tersebut dengan melakukan berbagai inovasi yang mempermudah pemahaman peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab. Sebagaimana hasil penelitian Ahmad Arifin bahwa anggapan bahasa Arab yang menyeramkan itu menjadi bahasa Arab yang menyenangkan dan mudah difahami. Salah satu bentuk inovasi yang dapat guru lakukan adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, tidak membosankan, juga menumbuhkan rasa semangat dalam belajar. Salah satu media yang bisa kita gunakan agar pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan dan mudah difahami adalah dengan media permainan. Media Permainan ini sangat bagus digunakan sebagai latihan evaluasi dan membantu siswa mengingat materi dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Permainan juga mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara *harfah* berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar

mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediatormedia menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengantar hubungan yang efektif anatar dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arysad, 2010:3).

Pengertian media pembelajaran secara terperinci (Hamalik, 1994:6), media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan.

Sadirman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga macam, yaitu media pandang (*visual/bashariyah*), media dengar, (*audio/sam'iyah*), media dengar-pandang (*audio-visual/sam'iyah-bashariyyah*).

- a. Media Bashariyah (Media Pandang/Visual) dapat berupa alat peraga yaitu: (1) benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti alat-alat sekolah, alat olah raga, dan benda-benda disekitar sekolah. (2) tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti buah-buahan dari plastik, mobil-mobilan, perkakas rumah tangga dll. (3) gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Baik gambar sederhana maupun gambar hasil peralatan mutakhir. Media pandang lainnya adalah kartu dengan segala bentuknya, yang meliputi (1) kartu huruf, (2) kartu kata, (kartu kalimat), (4) kartu gambar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, benda-benda tiruan dan gambar merupakan media yang cukup efektif untuk digunakan, terutama untuk pembelajaran mufradat dan pola kalimat (Sanaky; 2009, 175-176).
- b. Media Sam'iyah (Dengar/Audio) yaitu Media dengar (*sam'iyah/audio*) yang dapat digunakan untuk pengajaran bahasa antara lain radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa. Pemanfaatan radio untuk pembelajaran bahasa Arab dirasa kurang sesuai sebab sulitnya mengakses siaran radio yang berbahasa Arab. Pemanfaatan yang kedua Audio berupa kaset atau tipe recorder, yang bila dibanding dengan radio media ini memiliki keunggulan tersendiri. Karena dengan menggunakan media tersebut pengajar dapat memanfaatkan untuk menyampaikan materi rekaman berupa lagu-lagu berbahasa arab atau materi-materi pembelajaran yang dapat melatih beberapa keterampilan bahasa termasuk keterampilan mendengar (Rosyidi, 2008, 44). Laboratorium bahasa selama ini sudah banyak digunakan di berbagai sekolah-sekolah guna untuk melatih mendengar bagaimana ucapan bahasa Arab yang disampaikan oleh orang Arab asli.
- c. Media Sam'iyah-Bashariyah (Dengar-Pandang) yaitu Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah Media Sam'iyah-Bashariyah (Dengar-Pandang) karena media ini terjadi proses saling membantu antara indra dengar dan indra pandang. Yang termasuk jenis dari media ini adalah televisi, VCD, Komputer dan Laboratorium bahasa yang mutakhir. Pada saat ini televisi sudah dapat mengakses siaran-siaran yang berbahasa Arab dengan

adanya parabola. Sehingga dengan guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk pembelajaran bahasa Arab. VCD juga merupakan media pembelajaran yang efektif karena dengan VCD kita bisa melihat dan mendengar pada saat ini telah banyak program-program pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk CD, namun untuk mengoprasikannya tidak cukup dengan VCD tetapi dengan komputer yang dilengkapi multimedia (Hamid; 2008, 178).

Dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat untuk memudahkan guru/pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada pembelajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan. Adapun media yang digunakan dalam kajian ini adalah penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk semangat belajar.

### **B. Permainan Bahasa**

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari hasil aplikasi itu sangat berdampak positif dalam pembiasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan (Aziz; 1983, 9). Soeparno menjelaskan bahwa permainan bahasa pada hakikatnya adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan (Soeparno; 1987, 61).

Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan (Soeparno; 1987, 61). Permainan bahasa merupakan media baru yang memberikan banyak manfaat bagi pembelajar bahasa dalam beberapa tahun terakhir, beberapa negara telah menerapkan permainan dan menetapkan bahwa dengan menggunakan permainan mampu memberikan hasil positif dari proses pembelajaran (Aziz, 1983, 7). Permainan bahasa bukan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta unsur bahasa (kosakata, tata bahasa, ashwat).

Tujuan utama permainan bahasa bukan hanya kesenangan saja, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa dan unsur bahasa tertentu. Menurut Dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak (Mujib; 2011, 33). Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda (Aziz; 1983, 8).

Permainan bahasa terbagi menjadi dua, yakni:

- a. Dari segi keterampilan bahasa dan unsur-unsurnya. Permainan bahasa terbagi menjadi beberapa bagian, tentunya permainan tersebut berkaitan dengan keterampilan bahasa dan unsur bahasa yang mampu menunjang kebahasaan peserta didik, seperti: permainan berbicara, permainan membaca, permainan menulis, permainan kosakata dan permainan tata bahasa.
- b. Dari segi macam-macam permainan. Seperti: permainan benar dan salah, mengingat, bermain peran, bertanya dan menjawab, gambar, kartu, menulis paragraf, menulis cerita, perayaan, khat, dan sebagainya.

Adapun pentingnya permainan bahasa menurut Hidayat dan Tatang pentingnya permainan bahasa dalam proses pembelajaran bahasa, meliputi:

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.

- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c. Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat
- d. Permainan membantu peserta didik yang lambat dan kurang motivasi, dan
- e. Permainan mendorong guru untuk kreatif (Hidayat; 1980, 17).

Menurut McCallum (1980) yang di kutip Imam Asrori dalam bukunya, terdapat beberapa alasan perlunya menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa. Antara lain:

- a. Permainan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- b. Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (reinforcement), review, dan pemantapan.
- c. Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua peserta didik.
- d. Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu.
- e. Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi santai.
- f. Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam kemahiran berbahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mahasiswa mampu untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan suatu masalah. Melalui permainan mahasiswa juga mampu belajar dalam suasana keceriaan, menyenangkan dan tanpa tekanan.

### **3. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen). Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data dan menekankan proses bukan hasil. Penelitian ini tidak menggunakan prosedur statistik tapi dengan pendekatan induksi yang bertujuan untuk menyusun konstruksi teori atau hipotesis melalui pengungkapan fakta.

Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif survei. Pendekatan survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Van Dalen mengatakan bahwa survei merupakan bagian dari studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan (status), fenomena (gejala) dan menentukan kesamaan status dengan cara membandingkannya dengan standar yang sudah ditentukan. Survey dapat dilakukan secara pribadi ataupun kelompok. Persiapan survei dilakukan secara sistematis dan berencana.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Observasi partisipan adalah pengamatan yang dilakukan di tempat terjadinya suatu kegiatan. Secara langsung, peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran siswa-siswi di salah satu SMPIT Cirebon. Wawancara adalah proses tanya jawab antara peneliti dan narasumber. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara terkait kurangnya rasa semangat atau antusias mereka terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Dan dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi melalui buku, arsip, gambar berupa laporan serta keterangan pendukung suatu penelitian.

Subjek yang digunakan dalam metode ini adalah siswi kelas VIII SMPIT dan guru pamong bahasa Arab.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara beberapa siswi kelas VIII dan guru bahasa Arab di SMPIT.

## 4. HASIL PEMBAHASAN

### 4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran yang baik tercermin dari pengajaran guru yang baik. Guru yang kreatif adalah guru yang dapat menciptakan berbagai ragam kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Dengan pembelajaran yang bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan dengan mata pelajaran yang disampaikan sekalipun pelajaran yang tergolong sulit, seperti bahasa Arab.

Seperi saat ini, peneliti sedang melakukan penelitian dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu SMPIT di Cirebon. Di mana peneliti menemukan hal yang menarik untuk diteliti dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Kondisi kelas yang kurang kondusif saat mengajar bahasa Arab di kelas VIII Putri peneliti merasa kesulitan untuk menyampaikan materi bahasa Arab, karena pada saat itu pelajaran bahasa Arab dijadwalkan mendekati waktu dzuhur mengakibatkan para siswi merasa bosan dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Terlebih lagi mereka menganggap bahwa bahasa Arab itu sangat sulit.

Akhirnya peneliti mencoba mencari data mengenai masalah di atas, dengan mewawancarai guru pamong dan beberapa siswa kelas VIII SMPIT. Dan hasil dari wawancara dengan guru pamong bahasa Arab, bahwasanya minat dalam belajar bahasa Arab sangat sedikit, terlebih lagi bahasa Arab tidak menjadi bahasa wajib lingkungan sekolah.

Begitu pula hasil wawancara dengan beberapa siswi kelas VIII SMPIT mengenai pelajaran bahasa Arab. Bahwa bahasa Arab merupakan pelajaran yang sulit, karena buku ajar yang mereka pegang semuanya bertuliskan bahasa Arab, dan *mindset* mereka tidak bisa mempelajari bahasa Arab dengan mudah. Akhirnya peneliti mencoba untuk melakukan sebuah cara agar mereka semangat belajar lagi dan menghilangkan anggapan bahwa bahasa Arab itu sulit. Salah satu cara yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan media permainan.

Bermain merupakan suatu kebutuhan individu yang dimiliki setiap insan sejak dilahirkan. Hal ini berkaitan dengan keinginan manusia untuk menghibur dirinya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembalikan imajinasi pada anak. Permainan berasal dari kata “*main*” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media) (Hikmah Fajriyaningsih, 2019:3).

Media permainan dalam bahasa Arab sangat beragam, salah satu media permainan yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan kartu/ kertas. Sebelum pelajaran dimulai peneliti sudah menyiapkan kartu untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain menggunakan kartu sebagai media pembelajaran, peneliti juga menggunakan media permainan “bisik berantai”. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Aturan permainannya yaitu seluruh siswa harus menutup telinganya dan menghadap ke belakang, bagi siswi yang berada di barisan paling depan akan mendengarkan dan membaca tulisan yang sudah guru siapkan, kemudian siswi ini membisikkan ke teman yang ada di belakangnya, begitu seterusnya sampai ke siswi yang berada di barisan paling akhir. Tugas siswi berada di barisan paling akhir yaitu menulis kembali apa yang didengarkannya itu di papan tulis. Permainan ini bertujuan untuk melatih kefokuskan pendengaran (*maharoh istima'*) mereka juga melatih keterampilan menulis (*maharoh kitaabah*).

Dengan menggunakan media permainan ini siswi kelas VIII menjadi sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil wawancara setelah peneliti melakukan metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan bahasa, mereka merasa tertarik dengan pelajaran bahasa Arab, karena belajarnya sambil bermain dan seru, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami, begitu juga dengan mufrodat/kosa kata yang mudah

dihafal. Dan sebelumnya belum pernah ada permainan/*games* dalam pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan oleh guru pamong. Itu yang menyebabkan mereka tidak antusias dan merasa sulit saat belajar bahasa Arab. Selain untuk melatih empat keterampilan dalam bahasa Arab, media permainan ini juga membuat siswi kelas VIII menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

#### **4.1.1 Isi Hasil Pembahasan**

Setelah melakukan penelitian pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII putri SMPIT dengan menggunakan media permainan bahasa membuat mereka sangat antusias untuk mengikuti pelajaran dan suasana kelas menjadi hidup meskipun pelajaran bahasa Arab mendekati waktu dzuhur, waktu di mana anak-anak mulai bosan, lelah, dan sulit untuk menerima materi, terlebih lagi bahasa Arab. Namun setelah peneliti menggunakan media permainan suasana kelas berubah, menjadi sangat ramai dengan kaktifan mereka mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa peran media permainan sangat besar terhadap pembelajaran bahasa Arab. Sebagaimana hasil penelitian Wilda Rihlasyita dalam jurnalnya yang berjudul “Learning Arabic Language By Using Laqu” menyebutkan bahwa penggunaan media permainan dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep rumit dalam bahasa Arab, dan menjadikan pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Permainan sangat bagus digunakan sebagai latihan evaluasi dan membantu siswa mengingat materi dengan cara menyenangkan serta menghibur. Permainan juga mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain (Dina Maslahah, 2020).

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Nasif Mustofa sebagai berikut:

1. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
2. Mendorong pebelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
3. Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
4. Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Pada dasarnya, permainan itu mengajarkan adanya unsur kerja sama team yang satu sama lain harus saling memahami. Sebuah kerja team yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama. Di samping itu belajar memahami makna sportivitas.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan permainan bahasa apabila guru memanfaatkan media pembelajaran permainan bahasa, maka hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Sifat permainan bahasa adalah sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan "tujuan".
2. Banyak orang berkeyakinan bahwa permainan bahasa hanya cocok untuk usia-usia anak-anak, padahal ada beberapa permainan bahasa yang cocok untuk usia-usia muda dan usia tua.
3. Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam pengajaran bahasa, akan tetapi untuk menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.
4. Saat memilih dan menentukan permainan bahasa, hendaknya diperhatikan istilah-istilah bahasa yang diajarkan, tata cara pelaksanaan permainan “untuk kelompok-berpasangan-pasangan-individu-golongan”.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, dalam proses permainan bahasa tidak akan kehilangan ruh dari tujuan pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran bahasa lebih menyenangkan (Hikmah Fajrianingsih, 2019:5-6).

## **5. KESIMPULAN**

Dengan media permainan bahasa yang telah diterapkan oleh peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadikan suasana kelas yang lebih hidup dan lebih baik. Dan secara psikologis siswa menjadi lebih semangat dan pada akhirnya tujuan pembelajaran bahasa Arab pelan-pelan akan tercapai dengan berbagai faktor pendukung permainan bahasa tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Ahmad. 2017. "PERANAN PERMAINAN BAHASA DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB." *Jurnal AN Nabighoh* 303.
- Fajrianingsih, Hikmah. 2019. "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam)." 1.
- Hijraningsih, Hikmah. 2019. "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Bahasa untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam)." 3.
- Rihlasyita, Wilda. 2020. "LEARNING ARABIC LANGUAGE BY USING LAQU (Pembelajaran Bahasa Arab dengan LAQU)." *Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 153.
- Rohmah, Evi Nur. 2020. "Permainan Bahasa, Penggugah Semangat Siswa." 1.
- Taufiq, Ahmad. 2021. "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." Dalam *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*, oleh Nyak Mustakim, Ahmad Taufiq, dkk Rizka Utami, 31. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.