

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI MEDIA PERMAINAN BAHASA

Durrah

MAN 2 Kota Jambi Propinsi Jambi

durrahmanmodel@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas X melalui media permainan bahasa pada mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Jambi.. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X MIA 1 berjumlah 24 siswa. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab pada semester ganjil materi Profesi (المهنة) pada (الاستماع) Keterampilan mendengarkan di siklus I dan keterampilan membaca (القرأة) pada siklus II melalui media permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto* "(الكرسي الصحيح والخطاء)", siswa dapat membedakan antar kalimat yang benar dan yang salah. Penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan 4 tahapan yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observasi*), dan (4) refleksi (*reflection*). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, pengamatan dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah a) Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan $\geq 75\%$ dari jumlah seluruh siswa dengan berpatokan pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)..., b) Ada perubahan prestasi belajar secara berkelanjutan dari nilai ulangan harian, siklus I dan siklus II., c) Siswa kelas X memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75 dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Strategi yang digunakan adalah pembelajaran ini dengan menggunakan tahapan penelitian PTK melalui tahapan operasional yaitu: (1) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Guru memberikan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*; (3). Guru memberikan evaluasi formatif setelah materi selesai diberikan pada siswa.; (4) Guru melakukan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran; (5) Guru memberikan umpan balik atau refleksi atas pembelajaran dan tugas yang telah dikerjakan siswa.

Hasil Penelitian menunjukkan persentase pra siklus sebelum dilakukan tindakan, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 31,57 % dari keseluruhan jumlah siswa. Sedangkan pada siklus I sebesar 42,1% dan siklus II mencapai 94,75%. dengan kategori baik, meningkat sebesar 5,11 menjadi 90,27 Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa *al Kursiyyu as shahih aw al Khata*" dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas X MIA 1 MAN 2 Kota Jambi

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, media permainan bahasa

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh siswa dimadrasah Aliyah. Ellis dalam karya Abdul Wahab (2009:17) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi

setiap orang. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab selama ini dianggap lamban dan kurang berhasil

Siswa telah menghabiskan waktu yang cukup lama untuk menguasai standar kompetensi bahasa Arab yang telah ditetapkan, bahkan untuk penguasaan satu ketrampilan (*mahārah*) saja seperti membaca (*qirā'ah*) belum bisa secara baik, apalagi empat maharoh semua yang meliputi mendengar (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*) dan menulis (*kitābah*).

Dengan demikian guru harus mampu memberikan teknik ataupun strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar siswa dapat memahami dan menguasai materi bahasa Arab dari hal yang paling dasar. Sehingga untuk jenjang selanjutnya siswa dapat menyukai mata pelajaran bahasa Arab.

Nasif Musthofa dalam karya Abdul Wahab (2009:79) mengemukakan bahwa Permainan bahasa merupakan media baru yang dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan ketrampilan bahasa, karena pada dasarnya proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan

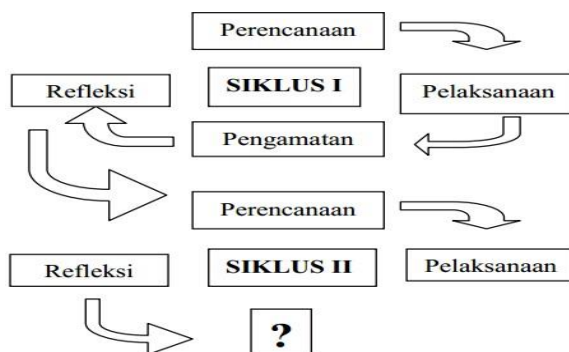
Berdasarkan pengalaman penulis yang telah mengajar bahasa arab pada tingkat madrasah aliyah selama kurang lebih 17 tahun kebanyakan siswa belajar hanya melepaskan kewajiban mereka hal ini dikarenakan menurut mereka belajar bahasa arab itu sulit karena banyak unsur yang harus dipelajari, mulai membaca dengan harakat yang benar, memahami makna kata (kalimat) yang menuntut mereka untuk menguasai kosa kata (mufradat) dan lain sebagainya.

Pada penelitian ini penulis mencoba membuat pelajaran bahasa arab itu jadi menyenangkan melalui media permainan agar siswa dapat belajar bahasa arab menyenangkan dan dapat memahami pelajaran

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) berasal dari bahasa Inggris, yaitu *classroom action research*, yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas (Suyadi, 2011:7). Bentuk pemberian tindakan pada penelitian ini dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti dengan menggunakan media permainan bahasa untuk diketahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar mata pelajaran bahasa Arab karena adanya pemberian tindakan yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah jenis kolaboratif, dimana peneliti bertindak sebagai pengamat. Proses belajar mengajar tetap dilakukan oleh guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar berjalan secara alami, sehingga nilai dan data yang diperoleh valid.

Gambar 1.1 Tahap Penelitian



(Arikunto, 2008:16)

Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X MIA 1 berjumlah 24 siswa. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab pada semester ganjil materi Profesi (المهنة) pada (الاستماع) Keterampilan mendengarkan di siklus 1 dan keterampilan membaca (القراءة) pada siklus II melalui media permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto* (الكرسي الصحيح والخطاء), siswa dapat membedakan antar kalimat yang benar dan yang salah. Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan penting, meliputi; (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observasi*), dan (4) refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2008:20).

Instrumen Penelitian menggunakan instrumen tes dan non tes. Tes dilakukan dengan memberikan soal mengenai materi yang telah disampaikan (lembar soal) untuk mendapatkan informasi atau data tentang pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan media permainan bahasa. Sedangkan non tes menggunakan Teknik Observasi dan Teknik Dokumentasi Pedoman ini berupa dokumen-dokumen nilai hasil belajar sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan dan membuat RPP dari silabus.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, pengamatan dan dokumentasi. Memberi soal-soal yang disusun sesuai dengan kandungan materi, baik berupa tes awal maupun tes akhir. Untuk menjawab soal-soal dan mengerjakan tugas seperti yang dikehendaki muatan soal (lembar tes), sebelum mengerjakan tes akhir siswa melakukan latihan dengan campuran metode dokumentasi. Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian, aktifitas dan data ketrampilan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dokumentasi Untuk melihat nilai pelajaran Bahasa Arab sebelum penerapan penelitian tindakan kelas, sehingga dapat mengelompokkan siswa menjadi tiga kelompok. Pengelompokan ini berdasarkan prestasi mereka yang tergolong tinggi, sedang, dan rendah.

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian kali ini, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*". Permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*"bukanlah model pembelajaran baru di dunia pendidikan Indonesia, namun model pembelajaran yang baru bagi siswa kelas X Man 2 Kota Jambi. Acuan penilaian dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan $\geq 75\%$ dari jumlah seluruh siswa dengan berpatokan pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan data nilai ulangan harian mata pelajaran Bahasa Arab yang diperoleh kelas X MIA 1 MAN 2 Kota Jambi menunjukkan bahwa KKM untuk mata pelajaran Bahasa Arab adalah 75. Peneliti menggunakan evaluasi formatif dalam penelitian tindakan kelas ini. Di bawah ini adalah hasil nilai ulangan harian mata pelajaran Bahasa Arab sebelum menggunakan permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*", nilai tes evaluasi siklus I, dan siklus II

Hasil tes evaluasi pada siklus I mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai pra siklus. Pada siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas dan 14 siswa yang tidak tuntas, dengan demikian baru 42,10% dari jumlah seluruh siswa yang mencapai nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada siklus I belum memenuhi target yang peneliti tentukan, yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa mencapai nilai KKM.

Hasil tes evaluasi pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan siklus I. Pada siklus II, 94,73% dari jumlah seluruh siswa mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah. Terdapat 18 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar pada siklus II sudah memenuhi target penelitian, yaitu 75% dari seluruh siswa mencapai KKM. Berdasarkan prestasi belajar tersebut, maka permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*"dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab materi para pekerja.

PEMBAHASAN

Analisis atau pembahasan penelitian ini didasarkan pada perbandingan antara nilai ulangan harian yang belum mencapai nilai KKM dengan hasil penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup berarti pada mata pelajaran bahas Arab siswa kelas X MIA 1 MAN 2 Kota Jambi. Peningkatan tersebut tampak pada hasil penelitian tindakan kelas yaitu Jumlah nilai rata-rata pada siklus I meningkat menjadi 63,63 jika dibandingkan dengan jumlah nilai pra siklus yang hanya 57,88. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,96. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa pelaksanaan PTK dalam pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*"berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini memperoleh hasil seperti tabel diatas. Berikut ini penjabaran hasil penelitian dari siklus ke siklus Proses pembelajaran pada siklus I, peneliti menggunakan media permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*". Adapun dalam penelitian mencakup 4 tahap yaitu:

tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan/ observasi, dan refleksi. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan observasi MAN 2 Kota Jambi. Pada tahap ini hasil tes evaluasi adalah 42,10% siswa tuntas (8 siswa) dan yang tidak tuntas 57,9% (16 siswa).

Pada ulangan harian nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 47,37 atau 31,57% yang tuntas dari 24 siswa. Hal ini dikarenakan saat proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan drill kurang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar. Karena tidak ada motivasi maka semangat untuk menguasai materi tidak ada, sehingga materi tidak banyak terserap oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa.

Aspek yang dinilai meliputi aspek motivasi, aspek ini dapat terlihat dari semangat siswa ketika membaca teks bacaan dengan suara lantang atau tidak. Keaktifan, aspek ini dapat diamati dengan mengamati keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Aspek ini dapat diamati dengan melihat sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi atau semangat membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada siklus I hanya 6 siswa. Pada aspek keaktifan atau keberanian bertanya dan menjawab hanya 5 siswa sedangkan untuk aspek perhatian pada pelajaran hanya 10.

Dari pembelajaran pada siklus I nilai hasil evaluasi sudah sedikit meningkat dibandingkan hasil prestasi belajar ulangan harian sebelumnya, akan tetapi prestasi belajar siswa masih dibawah nilai KKM. Hal ini disebabkan bahwa saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang hanya berbicara sendiri dan bermain dengan temannya, beberapa lagi ada siswa yang hanya bermalas-malasan saat penjelasan disampaikan sehingga tak ada motivasi belajar pada siswa. Setelah penjelasan diberikan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru. Namun saat permainan bahasa, siswa mulai perhatian terhadap yang disampaikan guru meskipun sebenarnya mereka sendiri belum begitu paham tentang materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat peneliti untuk memperbaiki rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Pada siklus II tindakan penelitian mempertimbangkan kekurangan dan kendala yang muncul pada siklus I. Untuk proses pembelajaran masih sama dengan siklus I yaitu menggunakan media permainan bahasa *al Kursi as Shohih wal Khoto*". Melalui data yang diperoleh pada siklus II, dapat dilihat terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil tes evaluasi yang diperoleh pada siklus II ini yaitu 94,73% (18 siswa) tuntas, sedangkan 5,27% (1 siswa) tidak tuntas. Dengan demikian, presentase nilai yang diperoleh pada siklus II telah memenuhi target yang telah ditetapkan peneliti yaitu 75% siswa tuntas atau mencapai nilai KKM.

Pada siklus II peneliti membuat rancangan pembelajaran yang semenarik mungkin. Tetap menggunakan metode ceramah, drill, tanya jawab, permainan bahasa dan ditambah beberapa gambar yang menarik. Untuk pembukaan siswa diminta membaca teks yang ada dibuku paket, dan guru menempelkan karton

berisi teks bergambar dipapan tulis. Selesai siswa membaca guru membacakan teks bergambar bersama siswa dan diterjemahkan hal ini diulang-ulang agar siswa ingat. Kemudian guru menjelaskan materi bahasa Arab dengan metode ceramah dan tanya jawab. Setelah itu siswa diminta maju untuk membaca teks bergambar secara individu.

Kemudian siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk melakukan permainan kursi benar dan kursi salah. Guru menunjuk sebuah gambar dan siswa diminta memperhatikan gambar tersebut lalu guru memberikan pernyataan, apabila pernyataan itu benar maka siswa duduk dikursi benar, apabila pernyataan itu salah maka siswa duduk dikursi salah. Guru memberikan pernyataan sampai delapan kali, kelompok yang mendapatkan point terbanyak mendapatkan bintang. Selesai permainan, guru memberikan soal tes evaluasi.

Hasil dari tes evaluasi siklus II sudah cukup meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 73,68. Ada 94,73% atau 18 siswa tuntas dalam pembelajaran bahasa Arab dan tidak tuntas 5,27% atau 1 siswa. Hal ini lebih baik dibandingkan nilai siklus I dan ulangan harian sebelumnya. Peningkat prestasi belajar bahasa Arab meningkat dan telah melebihi nilai KKM yaitu 60. Motivasi atau semangat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada siklus II hanya 16 siswa. Pada aspek keaktifan atau keberanian bertanya dan menjawab hanya 7 siswa sedangkan untuk aspek perhatian pada pelajaran ada 14 siswa

Ketuntasan siswa kelas X MIA 1 Kota Jambi meningkat. Dari pra siklus sebelum dilakukan tindakan, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 31,57 % dari keseluruhan jumlah siswa. Sedangkan pada siklus I sebesar 42,1% dan siklus II mencapai 94,75%.

Berdasarkan pada deskripsi pembahasan diatas, dapat dibuktikan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa *al Kursiyyu as shahih aw al Khata* dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas X MIA 1 MAN 2 Kota Jambi. Hal ini sesuai dengan pendapat Soemarto dalam Arsyad (2002:75), penggunaan media dalam pembelajaran bahasa bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya.

Dan sesuai dengan pendapat Soeparno, permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu ketrampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan (1987: 61). Begitu pula pendapat Musthofa dalam Wahab (2009:79) mengemukakan bahwa permainan bahasa merupakan media baru yang dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan ketrampilan bahasa, karena pada dasarnya proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa Setelah diadakan penelitian dengan menggunakan media permainan bahasa dapat diketahui dari hasil tes pada siklus I, dan siklus II, selalu terjadi peningkatan. Nilai rata-rata pada ulangan harian yaitu 47,37 masih di bawah nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Arab, dari 19 siswa yang telah tuntas prestasi belajarnya 31,78% atau 11 siswa sedangkan 68,22% belum tuntas atau 13 siswa. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I nilai rata-rata tes evaluasi sebesar 56,31 walaupun mengalami peningkatan, namun belum mencapai ketuntasan minimal, dari 24 siswa 42,10% mencapai ketuntasan dan 57,9% belum tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata pada siklus ini sebesar 73,68 merupakan nilai dalam kategori baik dan telah mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu 75,00, dari 24 siswa 94,75% mencapai ketuntasan atau 18 siswa dan 5,27% tidak tuntas.

Hasil yang dicapai pada siklus II merupakan buktibahwa pembelajaran permainan bahasa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab pada siswa kelas X MAN 2 Kota Jambi

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, perlu kiranya penulis memberikan sumbangan pemikiran berupa saran-saran bagi semua pihak terhadap keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

1. Guru harus lebih terampil dalam membuat perencanaan dan pemilihan strategi yang digunakan. Penggunaan strategi yang tepat akan sangat berpengaruh pada penciptaan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta membuat anak didik senang dan bergairah dalam belajar mata pelajaran bahasa Arab.
2. Modifikasi sistem belajar sudah menjadi keharusan untuk menemukan metode belajar yang tepat dan dapat menarik minat seseorang pada bidang bahasa Arab sehingga cara yang digunakan tidak statis dan bersifat tradisional terus-menerus.
3. Selain itu persiapan lain juga harus dipersiapkan dengan baik seperti pembuatan RPP, RH, Silabus dan lain-lain. Jika persiapan sudah matang maka pembelajaran akan lebih baik dan lebih mengena pada sasaran dan mendapatkan hasil yang maksimal. Semua itu dilakukan untuk meningkatkan prestasi, motivasi, perhatian dan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penilaian, Suatu Pendekatan Praktis edisi Revisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metodologi Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Baharuddin dan Wahyuni, Nur Esa. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Saiful Bari dan Azwan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno. 1981. *Metodelogi Research 2*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Fakultas Psikologi
- Hamdan. 2011. *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hasan, Muhammad Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indah.
- Hasibuan dan Moedjiono. 1995. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminto, WJS. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. PT Indeks.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriyanti, Lilik, Suwardi dan Muna Erawati. 2009. *Teori-Teori Belajar*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. DIVA