

PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Nurkholis

Dosen Tetap pada STAIN Jurai Siwo Metro Lampung

E-mail: kholosn43@yahoo.com

Abstract

Arabic is one of foreign language and the given in schools in Indonesia. Learning a foreign language will have difficulties because the majority of these languages are very seldom or never heard before. Therefore, in the process required learning media or a good learning tool so that the learning process can well received by the students. Learning media is very diverse, from the simplest and can be created themselves up to a super-sophisticated electronic media and the media each having a different character, therefore the selection of media to be selective, because the media used must be able to support the objectives, understanding, as well as the motivation of learning. In the process of learning the Arabic language media is very desirable, because Arabic is the material that is considered to be difficult, it is necessary to appropriate learning media in its delivery. By using the media is expected to simplify and improve the motivation of the students in learning the Arabic language.

Keywords : Media pembelajaran, Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sangat kompleks, karena terdiri dari berbagai terapan ilmu pengetahuan yang mencakup empat kecerdasan, sehingga membutuhkan guru yang kompeten dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran atau penciptaan suasana yang nyaman guna menarik minat belajar para

siswa-siswi. Karena sejauh ini bahasa Arab masih belum banyak diminati para siswa-siswi jika dibandingkan dengan bahasa Inggris, hal tersebut dikarenakan bahasa Arab belum populer dikalangan masyarakat, serta anggapan bahwasanya bahasa Arab adalah ilmu yang rumit dan sulit untuk dipelajari.

Mengajarkan bahasa Arab tidak mudah, diperlukan usaha yang sangat besar dari guru, juga dibutuhkan fasilitas yang memadai, serta pemilihan metode yang sangat tepat bagi mereka. Guna mengairahkan minat belajar siswa-siswi dan memudahkan penyerapan materi serta pemahaman materi bahasa Arab yang disampaikan.

Dari fenomena tersebut, diperlukan banyak faktor untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Arab para siswa-siswi, salah satu caranya adalah dengan menumbuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Seperti : pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam sebuah permainan, sehingga materi pelajaran bahasa Arab yang disampaikan tidak dirasakan oleh siswa-siswi sebagai suatu beban pelajaran yang rumit namun dianggap sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan. Dan dari permainan tersebut para siswa-siswi dapat menyerap materi yang disampaikan dengan tanpa disadari, namun proses pembelajaran tetap dapat memenuhi Indikator yang telah ditetapkan.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan media permainan terdapat beberapa permasalahan terkait dengan pemahaman guru tentang media permainan, urgensi media dalam pembelajaran bahasa Arab, pemilihan media dan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan.

B. Pengertian dan Urgensi Media dalam Pengajaran Bahasa Arab.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam Webster Dictionary (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau

penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan dan penerima pesan.¹

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²

Gerlach & Ely (1980) menjelaskan pula bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Smaldino, dkk (2008) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara” menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan.³

Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dkk (1982) mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut: Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.⁴

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan

¹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo : 2010, h.4

² Usman, M. Basyiruddin. (*Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers : 2002, h.11)

³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*... hal. 5

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h.4

proses belajar mengajar hal tersebut dengan pendapat Gagne menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”, seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus maupun perkembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Pada awalnya alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman melalui indra lihat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Tetapi saat ini fungsinya harus dapat memotivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa, dan belajar berpikir tingkat tinggi. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme.⁵

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Arif, secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai :

- 1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik atau dalam bentuk kata tertulis dan lisan saja.**

⁵ Rusman dkk.. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers : 2013, h. 169-170

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Seperti : Obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, kejadian dimasa lampau dan obyek yang kompleks.
3. Dapat mengatasi sifat pasif siswa-siswi secara tepat dan variatif, karena terdapat interaksi langsung antara siswa-siswi dan media.⁶

C. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat si penerima pesan. Di dalam proses penyampaian informasi ini dengan menggunakan saluran (media) maka komunikasi akan menerima informasi/pesan tersebut melalui kelima panca inderanya (penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap). Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris.

1. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Bukankan dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain siswa dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilhan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian,

⁶ Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2006) h.24

harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta factor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.⁷

Kajian psikologi menyatakan akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experient* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969)

⁷ Arif Sadiman, .. *Media Pendidikan. . .*, h.35



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Hasil belajar siswa dalam kerucut tersebut diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak krucut semakin abstrak media penyampaian pesan. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar harus dimulai dengan jenis pengalaman yang paling bawah namun disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan seorang siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.⁸

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari

⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011, h. 10

siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan symbol. Jenjang konkret-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*).⁹

2.3.3 Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen system pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi system pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik dan latar.¹⁰

3. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memilih tipe belajar auditori,

⁹ Arif Sadiman, .. *Media Pendidikan*.. h.35

¹⁰ Ibrahim, H, dkk.. *Media Pembelajaran*. (Malang: Universitas negeri Malang 2000), h.42

akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.¹¹

D. Macam-Macam Media Pembelajaran Bahasa Arab

Terdapat beberapa macam media pembelajaran bahasa Arab yang cukup efektif, mudah dibuat dan tidak mahal. Diantara media buatan guru yang bisa dijadikan alternative adalah : gambar guru, guntingan gambar dari majalah (*cut out pictures*), boneka jari kartu lipat, kartu melingkar, buku besar, poster dinding, kartu permainan dan lain-lain atau sesuatu yang mudah didapat disekitar kita. Masing-masing media tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, namun apabila guru bisa menyesuaikan pemilihan media sesuai dengan kondisi dan situasi pengajaran, tentunya kekurangan tersebut bisa diminimalkan.

Secara umum media pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar ; media elektronik dan non elektronik, menurut Mustofa, media pembelajaran bahasa dapat dikelompokkan menjadi tiga : audio visual aids (*as samiyah al bashariyah*) kelompok rangkaian aktifitas (*majmuatul a'mal*) dan praktikum (*majmuatul mulakhadhah*).¹²

Sedangkan menurut Suyanto, media atau alat bantu pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan menurut dominasi indra yang digunakan. Indra dan organ yang aktif digunakan dalam berbahasa yaitu pendengaran, penglihatan, dan alat bicara. Karenanya, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori besar yaitu, alat bantu dengar (*audio aids*) alat bantu pandang (*visual aids*) dan alat bantu pandang-dengar (*audio-visual aids*)¹³

¹¹ Ibid

¹² Mustofa hasan, *Al Wasail At Ta'limiyah*, Mamlakah al Arabiyah As Saudiyah, tt, h. 20

¹³ Suyanto, K.K.E, *Teaching Media*, Malang : Universitas Negeri Malang, 1999. h. 7

E. Cara Memilih Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya guru tidak serta merta menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
2. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Hendaknya media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
4. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan.
5. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
6. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
7. Jangan memilih media dengan alasan media tersebut baru baru atau barang tersebut satu-satunya yang dimiliki.¹⁴

F. Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Pengertian dari permainan adalah :

- a. Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati dan dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang disukai atau dengan media tertentu.
- b. Suatu bentuk kegiatan yang melibatkan interaksi para pemain secara penuh dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Dan permainan dapat menjadi sumber belajar jika permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

¹⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press. 2009) h. 37-38

- c. Menurut Piaget, bermain adalah manifestasi penyesuaian salah satu dasar proses mental menuju pada pertumbuhan intelektual, dan bermain adalah mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan manusia.
- d. Menurut Sudirman, Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: Sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, menghibur dan menarik. Dengan permainan, maka akan ada partisipasi aktif dari para siswa-siswi dalam proses belajar mengajar. Karena permainan mampu memberikan umpan balik langsung dalam memecahkan masalah-masalah nyata atau sebagai proses pemberian pengalaman nyata yang dapat diulang sesuai kehendak.¹⁵

Pengertian dari permainan bahasa menurut Soeparno adalah : aktifitas yang dilakukan untuk memperoleh keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menyenangkan.¹⁶

Menurut G. Gibbs, permainan bahasa adalah : suatu kegiatan yang didalamnya ada kegiatan saling membantu dalam persaingan antar pemain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-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-siswi. Karena permainan bahasa digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut.

¹⁵ Ibid, h. 25

¹⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran...*, h. 79-89.

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 alam 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-siswi 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 permaian yang membutuhkan persiapan khusus.
6. Sebelum pelaksanaan permainan harus dipastikan seluruh siswa-siswi telah memahami teknis pelaksanaan lomba.

G. Macam-macam Permainan Bahasa

Pembagian macam-macam permainan bahasa disesuaikan dengan kompetensi berbahasa Arab yang seharusnya dikuasai oleh siswa-siswi, yaitu mencakup :

1. Permainan bahasa untuk keterampilan menyimak (Istima')

Menyimak bersifat pasif-reseptif dengan maksud : inisiatif untuk dapat berkomunikasi dengan berbahasa Arab bukan berasal dari dirinya, melainkan dari orang lain yang sikap dan tindakannya diharapkan oleh pendengar untuk diperhatikan dengan seksama sehingga dapat dipahami

maksudnya dan dapat diikuti struktur kalimatnya. Bahasa lisan yang dapat dipahami dapat berjenis : bunyi bahasa, fonem, suku kata, kata-kata lepas, frasa, kalimat dan wacana yang utuh dan lengkap. Karena tujuan utama dari kecakapan menyimak adalah : untuk dapat memahami bahasa lisan. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

a. Bisik berantai (Al-Asrar al-Mutasalsil)

Permainan ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 6-7 siswa-siswi, guru membisikkan kosakata atau kalimat kepada siswa paling depan untuk selanjutnya dibisikkan kepada teman setelahnya dan peserta yang dapat menyelesaikan tugas tercepat dengan jawaban benar adalah pemenang permainan tersebut. Contoh kalimat :

- الصورة كبيرة	- الصورة كبيرة
- هو يضحك ضحكة عريضة	- يبكي أحمد بكاء شديدا

b. Istimā' al-aghani

Guru menyiapkan kaset lagu berbahasa Arab fusha dan teks syair yang tidak lengkap, kemudian guru memutar kaset dan meminta siswa-siswi untuk melengkapi teks syair tersebut dan pelajaran diakhiri dengan pembenaran cara penulisan siswa-siswi.

2. Permainan bahasa untuk keterampilan berbicara (Kalam)

Hal yang diprioritaskan dalam kecakapan berbicara adalah berkenaan dengan isi dan makna yang terkandung dalam sebuah pesan secara lisan. Maksud dari kemampuan berbicara adalah : kemampuan berkomunikasi secara akurat dan efektif dalam penggunaan bahasa secara konteks. Sehingga tujuan utama pembelajaran keterampilan berbicara adalah : mampu menggunakan bahasa secara lisan. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

a. Mengapa saya melakukan pekerjaan ini (Limadza a'miltu hadza)

Guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan "Limadza", kemudian salah satu siswa diminta memegang kartu dan membacanya

kemudian menjawab pertanyaan tersebut. Jika jawabannya benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu selanjutnya dan bertanya kepada teman yang dia tunjuk. Contoh :

- يأخذ الطالب البطاقة : - أنا أكتب الرسالة - لماذا ؟
- لطلب الإستئذان
- لإعطاء الخبر
- لمعرفة الحالة (الإجابة)

b. Ta'bir Mushawwar

Guru menyiapkan gambar dengan tema tertentu, gambar ditempelkan di papan tulis kemudian guru menjelaskan alur cerita dari gambar tersebut, kemudian guru meminta salah satu siswa untuk menceritakan kembali alur cerita yang telah diceritakan oleh guru dan meminta siswa lain untuk memperhatikan penjelasan temannya.

3. Permainan bahasa untuk keterampilan membaca (Qiro'ah)

Menyimak pada dasarnya bersifat representatif, karena diawali dengan pemahaman terhadap informasi yang tertulis. Sehingga pembaca sebagai penerima dapat memahami dengan seksama teks yang ia baca. Adapun tujuan dari kecakapan membaca adalah : siswa-siswi mampu memahami teks bacaan yang telah dibaca dan pelajari. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

a. Merapikan teks bacaan (Tartib al-Nash)

Siswa-siswi dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, setiap kelompok diberi potongan teks yang acak untuk disusun menjadi jawaban yang sempurna.

b. Antonim (Al-Mudhod)

Guru menulis sebuah kata dikartu kemudian menunjuk salah satu murid untuk mengambil kartu dan menyebutkan lawan kata atau antonim kata tersebut. Jika siswa tidak dapat menjawab, maka soal itu dilempar kepada siswa lain, jika siswa kedua dapat menyebutkan

antonim kata tersebut maka ia berhak menentukan hukuman bagi siswa yang tidak dapat menyebutkan antonim kata tersebut.

4. Permainan bahasa untuk keterampilan menulis (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. Apakah kamu tahu (Hal ta'rif)

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

- هل تعرف ماأمامك ؟
- نعم، أمامي كراريس عليهم طلاب.

b. 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 penjelasan siswa.¹⁷

H. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar sangat penting, karena dapat membantu para siswa dalam memahami suatu materi.

Selain membantu, media juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam suatu proses belajar mengajar, sehingga para siswa akan merasa

¹⁷ Radliyah Zaenuddin, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : Pustaka Rihlah Group, 2005), 51-102

semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bahkan tidak merasakan kesulitan.

Dalam pemilihan media harus tepat sasaran dan efektif, karena jika tidak maka media tersebut tidak akan membantu siswa dalam proses belajar mengajar, melainkan akan menambah problem siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab sangat diperlukan sekali media, mengingat bahasa Arab adalah materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi bahasa Arab, agar para siswa tidak merasa terbebani dalam mempelajari bahasa Arab tersebut.

Banyak sekali macam media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya adalah dengan media permainan bahasa, dengan media permainan tersebut tentunya akan dapat meningkatkan motivasi para siswa, karena setiap siswa tidak terasa belajar dengan permainan tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press. 2009)
- Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2006)
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011
- Ibrahim, H, dkk.. *Media Pembelajaran*. (Malang: Universitas negeri Malang 2000)
- Mustofa hasan, *Al Wasail At Ta'limiyah*, Mamlakah al Arabiyah As Saudiyah, tt.
- Radliyah Zaenuddin, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*(Yogyakarta : Pustaka Rihlah Group, 2005)

Rusman dkk.. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers : 2013

Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo : 2010

Suyanto, K.K.E, *Teaching Media*, Malang : Universitas Negeri Malang, 1999

Usman, M. Basyiruddin. (*Media Pembelajaran*). Jakarta: Ciputat Pers : 2002