

KARTU PERMAINAN: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KONTEKSTUAL

Oleh: Wa Muna

Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari

Abstrak

Kartu permainan ialah salah satu bentuk media pembelajaran bahasa Arab yang dapat digunakan sebagai bentuk ungkapan secara verbal yang dituang dalam bentuk tulisan melalui potongan-potongan kertas yang keras atau tebal dipotong-potong menjadi beberapa bagian sesuai selera guru atau penggunaannya, sehingga menjadi kartu-kartu permainan bahasa yang unik dan menarik.

Kartu Permainan merupakan salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata melalui alat peraga (kartu permainan). Ada 12 kartu permainan bahasa Arab yang mudah digunakan yaitu: Kartu pertanyaan dan jawaban (Bithoqah al As-ilah wa al-ijabah)., Kartu Penyempurna (Bithoqah al Takmilah), Kartu Kosa kata (Bithoqah al mufradat), Kartu Tiruan (Bithoqah al mushoghor), Kartu Stick Figures (gambar hasil tangan) atau yang disebut bithoqah tashwir al yadi, "Kartu susun kata (Bithoqah tarkib al mufradat), Kartu tusuk kata, Kartu pindah gambar, Papan tulis berkata, Temukan pasanganku.

Media pengajaran bahasa Arab dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu; "(1) media perangkat/peralatan (al ajhizah), (2) media materi pembelajaran (al mawad al ta'limiyah al ta'allumiyah), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (al nasyathath al ta'limiyah. Penggunaan media pembelajaran apabila "dikaitkan dengan indra yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu: (a) Media Bashariyah (media pandang/visual) yakni papan tulis dan alat peraga, (b) Media Sam'iyah (media dengar/audio) yakni tape recorder, voic recorder, (c) Media Sam'iyah-Bashariyyah (media dengar- pandang/audio-visual) yakni TV, VCD, computer dan laboratorium bahasa yang sederhana.

Kata Kunci: *Kartu Permainan, Media Pembelajaran Bahasa Arab*

A. Pendahuluan

Bermain adalah suatu kebutuhan individu yang dimiliki setiap insan sejak dilahirkan. Hal ini terkait dengan keinginan manusia untuk menghibur dirinya demi memperoleh kesenangan, kegembiraan, kesukaan, kenyamanan, dan kebahagiaan hidup. Manusia senantiasa berusaha untuk menciptakan suatu kondisi yang dijalaninya menjadi lebih baik dari sebelumnya serta selalu menyenangkan dan bahagia selalu. Minat manusia terhadap dunia permainan tidak hanya dimiliki pada anak atau dimasa kanak-kanak saja, tetapi juga ada pada orang dewasa. Dengan demikian permainan itu berlangsung sejak kanak-kanak sampai dewasa. Bagi anak-anak, permainan adalah wahana pembelajaran yang dianggap penting sebagai proses pengembangan diri, perkenalan dengan dunia yang lebih luas dari sebelumnya, membentuk stabilitas emosi dan perilaku sosial. Sedangkan bagi orang dewasa, dalam permainan membutuhkan sasaran, teknik dan konsep yang berbeda.

Permainan dapat diartikan sebagai kondisi tertentu yang diciptakan ketika seseorang ingin mencari suatu kesenangan atau kebahagiaan melalui suatu aktivitas. Aktivitas dalam suatu permainan bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Dengan bermain diharapkan dapat memberikan suatu kesempatan pada seorang anak /peserta didik/santri/siswa untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, dengan cara yang menyenangkan. Selain itu dengan bermain seorang anak dapat berkreasi dan dapat mengenal dirinya serta lingkungan disekitarnya.

Suatu permainan dapat dikatakan permainan edukatif apabila permainan tersebut memiliki unsur mendidik yang akan didapatkan dan melekat pada permainan itu sendiri. Selain itu permainan tersebut menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bahwa: permainan itu juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak) daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.¹

¹ Fathul Muib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2011, h. 30.

Selain itu suatu permainan dikatakan memiliki unsur pendidikan apabila dalam permainan itu ada keseimbangan. Keseimbangan permainan dalam hal ini tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri.

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, energik dan tangkas. Sedangkan manfaat jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. misalnya seseorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan lain sebagainya.

Suatu permainan dapat digolongkan kedalam permainan edukatif apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang dapat mengarahkan proses mendidik secara positif. Oleh Karena itu permainan tersebut hendaknya dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh positif apabila dilakukan oleh mereka yang berlatar belakang "mendidik" Dan sebaliknya akan berdampak negatif apabila dilakukan oleh mereka yang tidak ada latar belakang "mendidik" atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti suatu permainan yang sesungguhnya. Permainan dapat berfungsi sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada diri siswa. Dapat pula dikatakan bahwa permainan adalah suatu upaya mempengaruhi kebutuhan psikologis siswa. Permainan merupakan suatu bentuk proses belajar-mengajar yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dalam pembelajaran itu terasa menyenangkan.

Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi. "Komunikasi adalah suatu peristiwa sosial yang didalamnya terjadi hubungan timbal balik antara individu".² Proses komunikasi menurut Hovland dalam Darwanto memaknai komunikasi dengan "*The the proces by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal symbol) to modify the behavior of other individuals (communicatees)*" Hovland, 1953). "Suatu proses di mana seseorang

² Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 15.

menyampaikan lambang-lambang dalam bentuk kata-kata, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku orang.”³

Dengan demikian dalam proses komunikasi, selaku komunikator dalam menyampaikan pesan kepada peserta didiknya mengandung beberapa unsur penting. Unsur-unsur tersebut adalah: pesan yang disampaikan mengandung unsur mempengaruhi (perubahan sikap, tingkah laku, dan pola pikir), dimengerti oleh orang lain, dan adanya persamaan persepsi.

Individu-individu akan saling berinteraksi manakala lambang-lambang bunyi yang disampaikan dalam bentuk kata-kata tersebut menarik untuk didengar atau memiliki daya tarik bagi lawan bicara atau audience. Apabila menarik untuk disimak maka Proses hubungan timbal balik antarinidividu pun terjadi, sehingga terjadilah saling pengaruh-mempengaruhi, yang efeknya berdampak pada ransangn untuk saling belajar.

Ada tiga komponen penting yang memainkan peran dalam proses komunikasi yakni:

“pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru, dan komunikan dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran”⁴.

Yunus mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Attarbiyyatu watta'liim* dalam Azhar Arsyad :

ا عظم تا فيرا في الحواس واضمن الفهم فما راء كمن سمع إنها

“Maksudnya bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan caranya beritahu apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.”⁵ Mengutip pernyataan Ibrahim, Azhar Arsyad menjelaskan bahwa:

تجلب السرور للتلاميذ وتجدد نشا طهم انها تساعد علي تثبيت الحقائق في اذهان التلاميذ انها
تمسى الدروس

³ *Ibid*, h. 15.

⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009, h. 25.

⁵ Azhar Aersyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007, h. 16.

Maksudnya : Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka..... membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.⁶

Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga peserta didik dapat memfokuskan pikiran dan perhatian, membangkitkan gairah belajarnya sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi seperti yang diinginkan. Demikian pula halnya dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada materi pelajaran yang disajikan oleh guru/dosen manakala penyajian materi itu dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk mengikuti atau mempelajari materi yang disampaikan.

Sebagaimana materi-materi pembelajaran lainnya, bahasa Arab pun dapat disajikan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajarannya salah satu diantaranya adalah media “kartu permainan”. Media kartu permainan dapat digunakan sebagai bentuk ungkapan secara verbal yang dituang dalam bentuk tulisan melalui potongan-potongan kertas yang keras atau tebal dipotong-potong menjadi beberapa bagian sesuai selera guru atau penggunaannya, sehingga menjadi kartu-kartu permainan bahasa yang unik dan menarik.

Potongan-potongan kertas/kartu ini berisi informasi tertulis berupa kosa kata (isim, fi'il, huruf) kalimat yang merupakan ungkapan yang dipahami dengan cara membaca.

B. Macam-Macam Kartu Permainan Bahasa Arab

Adapun yang dimaksud dengan Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis serta berbagai unsur yang terkait dengan bahasa itu

⁶ *Ibid.*, h. 16.

sendiri. Dengan demikian suatu permainan dapat dikatakan permainan bahasa apabila aktivitas dalam permainan tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (salah satu dari empat maharah tersebut).

Kartu Permainan merupakan salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata dalam konteks pembelajaran.. Pesan yang tertera pada kartu permainan merupakan bentuk ungkapan secara verbal yang tertuang melalui potongan-potongan kertas. Media ini tergolong media yang murah meriah dan fleksibel. Karena hanya membutuhkan potongan karton atau kertas tebal dan pulpen/spidol. Dan dapat dibawa kemana akan digunakan. Kartu Permainan ini beragam jenisnya. Namun yang dapat dikemukakan disini ada 10 jenis kartu permainan yaitu:

1. “Kartu pertanyaan dan jawaban (*Bithoqah al As-ilah wa al-ijabah*).
2. Kartu Penyempurna (*Bithoqah al Takmilah*).
3. Kartu Kosa kata (*Bithoqah al mufradat*).
4. Kartu Tiruan (*Bithoqah al mushoghor*)”.⁷
5. Kartu Stick Figures (gambar hasil tangan) atau yang disebut *bithoqah tashwir al yadi*.
6. “Kartu susun kata (*Bithoqah tarkib al mufradat*)
7. Kartu tusuk kata
8. Kartu pindah gambar
9. Papan tulis berkata
10. Temukan pasanganku”.⁸

Kesepuluh jenis kartu tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Kartu pertanyaan dan jawaban

Kartu pertanyaan dan jawaban dapat digunakan untuk : (1) Mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang suatu naskah atau teks, (2) Menerka *mufradat* atau kosa kata tertentu. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang suatu naskah dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Kartu disiapkan terlebih dahulu sesuai jumlah peserta belajar,
- b. Masing-masing dari permukaan kartu ditulis dengan ungkapan, sedangkan dibaliknya jawaban untuk pertanyaan kartu lain,
- c. Kartu tersebut dibagikan pada semua siswa,
- d. Guru meminta siswa untuk membacakan soal, dan siswa yang lain berusaha untuk mencari jawabannya,

⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Opcit.*, h.69, 70, 71, 72.

⁸ . Fathul Muib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2011, h. 79, 85, 88, 103, 105.

- e. Apabila salah satu siswa telah menemukan jawabannya maka siswa tersebut berhak membacakan soal yang dimiliki.⁹

Adapun cara menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban untuk menerka mufradat atau kosa kata dapat dilakukan dalam bentuk **permainan menebak kata** dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Siswa diberi tugas untuk mempelajari sejumlah mufradat,
 - b. Membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari masing-masing 3 orang,
 - c. Masing-masing anggota kelompok memberikan sejumlah mufradat yang telah di pahami atau dihafal kepada guru dalam bentuk tulisan yang ditulis pada secarik kertas atau karton yang berbentuk kartu,
 - d. Untuk permulaan permainan atau game dilakukan pengundian terlebih dahulu atau ditunjuk langsung oleh guru untuk memandu teman-temannya,
 - e. Guru memberikan sejumlah kosa kata pada kelompok pemandu (kosa kata yang dikumpul oleh seluruh anggota kelompok) dan kelompok yang bertugas memandu mengambil satu mufradat ,
 - f. Kelompok yang bertugas menyebutkan kata kuncinya,
 - g. Selanjutnya kelompok pemandu bertanya pada kelompok secara bergiliran dengan menggunakan kosa kata tersebut yang diawali dengan *huruf istifham* atau *isim isyarah*
 - h. Kelompok yang lain menebak kata tersebut secara bergiliran sampai ada yang menebak jawabannya secara benar,
 - i. Kelompok yang menebak dengan benar akan menjadi pemandu untuk kegiatan berikutnya. . Demikian seterusnya.
2. Kartu Penyempurna (*Bithoqah al Takmilah*).

Kartu ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada suatu *jumlah* (kalimat) dalam bahasa Arab. Penggunaannya dilakukan dengan:

- a. Sediakan beberapa potongan kertas yang berbentuk kartu
 - b. Tulislah suatu *jumlah* yang belum sempurna pada satu kartu, dan menulis *jumlah* lain sebagai penyempurna pada kartu yang lain.
 - c. Jumlah kartu dan tulisan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Kartu Kosa kata (*Bithoqah al mufradat*)

Kartu kosa kata ini digunakan untuk menjelaskan *mufradat* baru yang belum pernah diajarkan atau dianggap penting. Cara penggunaannya: Kartu-kartu yang telah disediakan masing-masing pada bagian depannya diberi gambar/berisi gambar yang menjelaskan *mufradat* yang ditulis pada bagian belakang. Kartu ini dapat digunakan

⁹ Abdul Wahab Rosyid, *Opcit.*, h. 7⁰

secara berkelompok dan perorangan. Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

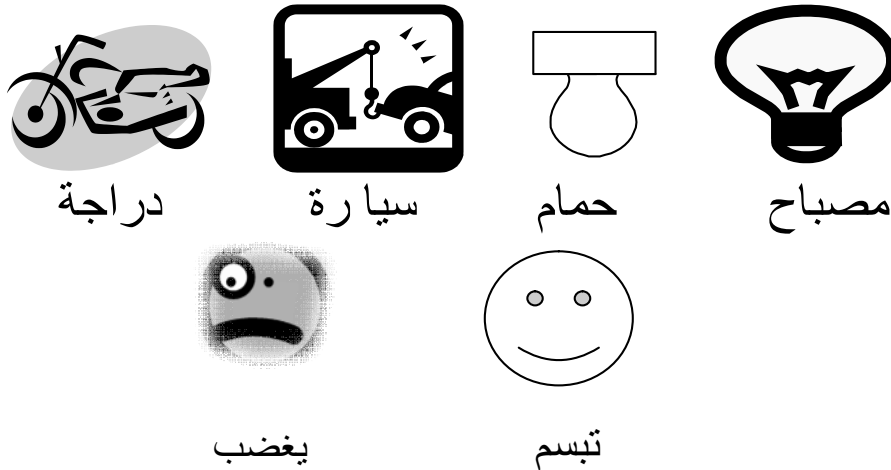
- Guru menunjuk salah seorang siswa maju ke depan kelas
- Siswa yang berdiri di depan kelas memegang salah satu kartu
- Kartu tersebut di perlihatkan ke teman-temannya dengan cara memperlihatkan gambar dari kartu yang dipegang
- Sesudah itu siswa tadi mengatakan ما هذه ؟
- Kemudian siswa yang lain menjawab dalam bahasa Arab sesuai gambar. Demikian seterusnya.

4. Kartu Tiruan (*Bithoqah al mushoghor*)

Ukuran kartu tiruan ini besar kecilnya disesuaikan dengan selera guru. Dengan mempertimbangkan unsur keserasian dan ketepatannya."Kartu tiruan ini dibuat dengan cara menempelkan cheek bank, jadwal pelajaran, jadwal penerbangan, jadwal kegiatan formulir pendaftaran atau formulir-formulir lain yang dikecilkan".¹⁰

- Kartu *Stick Figures* (gambar hasil tangan) atau yang disebut *bithoqah tashwir al yadi*. *Stick Figures* adalah "gambar tangan yang dibuat sendiri oleh guru sewaktu ia memberikan materi pelajaran atau yang telah disiapkan sebelumnya"¹¹.

Contoh:



Yang perlu diperhatikan dalam membuat *stick figures* ini adalah unsur pembeda pada gambar dan bentuk yang mudah dikenal.

6. "Kartu susun kata (*Bithoqah tarkib al mufradat*)

Permainan susun kata ini bertujuan menambah *mufradat* siswa dan dapat menyusun kata dengan cepat. Sebelum kita memulai

¹⁰ *Ibid.*, h. 72.

¹¹ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, h. 236.

permainan terlebih dahulu kita meyiapkan kertas berbentuk kotak-kotak yang ditulisi huruf hijaiyyah yang teracak, dan diberi gambar yang menerangkan mufradat di maksud. Sebelum memulai permainan terlebih dahulu disiapkan fasilitas terkait. Misalnya kamus bahasa Arab, dan sejumlah huruf *hijaiyyah* yang terkait dengan kosa kata (*mufradat*) dimaksud.

Contohnya:

	ا	م	ح	ت	ف	
مفتاح						
	س	ة	م	ن	ك	
مكنسة						

Permainan ini dapat diperagakan perorangan dan kelompok

7. Kartu tusuk kata

Permainan tusuk kata ini bertujuan agar siswa dapat mengelompokkan jenis kata dan menambah mufradat atau kosa kata. Permainan ini terutama diperuntukan untuk mengajarkan identifikasi dan pengelompokkan. “Misalnya, mengidentifikasi macam-macam kalimat, ciri-ciri kalimat, membedakan huruf jar”¹², huruf nasab huruf jazm, dan sebagainya. Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah lidi dan kertas. Kertas dapat berbentuk ini lingkaran-lingkaran kecil atau berbentuk empat persegi sama sisi yang bertuliskan kosa kata Arab (*mufradat*).

Adapun cara bermain game ini adalah sebagai berikut:

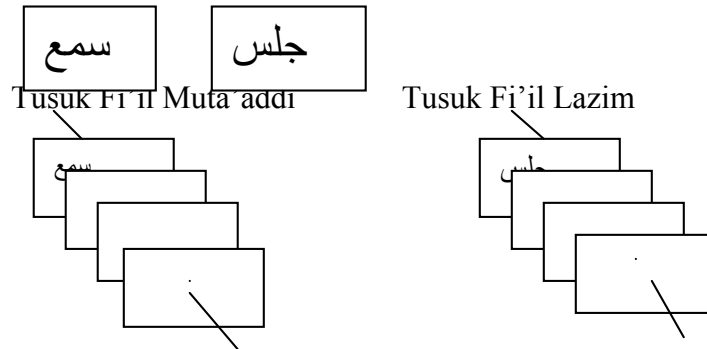
- Guru menyiapkan kertas yang berbentuk lingkaran-lingkaran kecil atau empat persegi sama sisi dari kertas manila atau kertas tebal.
- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.
- Guru memberikan instruksi mekanisme tusuk kata kepada masing-masing kelompok.
- Setiap kelompok mencari dan mengurutkan kelompok mufradat yang telah diacak, kemudian menyusunnya dengan memasukkan kata (sejenis) yang sesuai dengan kelompok kata tersebut. Misalnya tusuk 1 kata sifat, tusuk 2 kata kerja, tusuk 3 kata benda, tusuk 4 kata sambung.
- Siswa mencari, mendiskusikan, dan mengklasifikasi kata sesuai dengan bagiannya masing-masing.
- Setelah game selesai, tiap kelompok mengirim perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

¹² Abdul Wahab Rosyid, *Opcit.*, h.85.

g. Penilaian bisa dilakukan oleh guru dengan menyebutkan kesalahan atau melihat jumlah kata yang salah tusuk. Misalnya, kesalahan menaruh kata dari tusuk kerja (fi'il) ditempatkan ditusuk Isim (benda). Bisa dengan bantuan kelompok lain yang memberikan penilaian. Kelompok yang banyak kekeliruan mendapat sanksi.¹³

Permainan ini dapat juga dilakukan pada pengelompokkan jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah, Fi'il lazim dan Fi'il Muta'addi.

Contoh :



Hasil dari kerja siswa menjadi



8. Kartu pindah gambar

Permainan ini dilakukan untuk mencocokkan atau menjodohkan gambar dengan kosa kata. Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain gambar yang dipotong potong, kosa kata yang dipotong-potong, terjemah dari kosa kata tersebut, dan kertas plano yang lebar. Cara bermain dalam permainan ini sebagai berikut:

- a. Guru membuat gambar sebanyak mungkin.
- b. Guru menyediakan kosa kata yang sesuai dengan gambar dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia.
- c. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok berpasangan.
- d. Biarkan siswa menjodohkan antara gambar dan kosa kata.

¹³Ibid., h. 86.

e. Kelompok yang paling lambat dan banyak melakukan kesalahan menjodohkan berarti mendapat hukuman¹⁴.

Salah satu cara untuk mempermudah permainan ini disusun seperti berikut:

صورة	مفردات
	خزانة كتب
	كراسي
	?
	مفتاحان
	?
	مكنسة

9. Papan tulis berkata

Papan tulis sebagai media pembelajaran yang murah meriah, hendaknya dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan pelajar. Papan tulis tidak hanya digunakan untuk menulis. Akan tetapi dapat juga

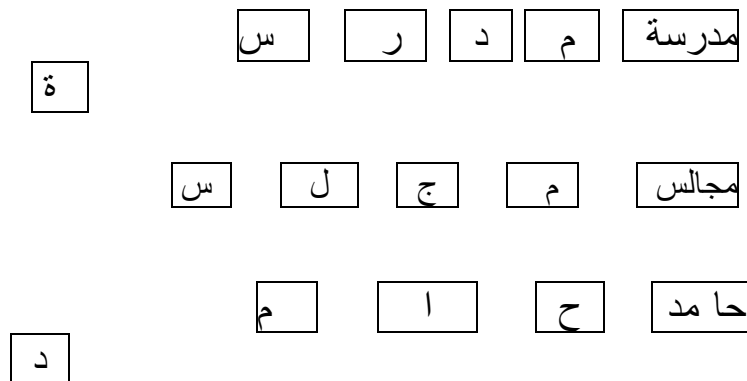
¹⁴ *Ibid.*, h. 88.

difungsikan sebagai media permainan yang menarik. Salah satu diantaranya adalah apa yang disebut dengan papan tulis berkaki. Permainan ini dilakukan dalam pembelajaran huruf/abjad dan *mufradat* atau kosa kata.

Permainan ini *bertujuan* melatih siswa mengenal huruf dan kosa kata. Permainan ini sangat cocok untuk siswa TK/Playgroup. Beberapa alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain kartu huruf, kartu kata, papan tulis dan lem. Cara bermain dalam permainan ini sebagai berikut:

- Guru menyediakan kartu huruf dan kartu kata
- Guru memasang kartu kata atau menempelkan di papan tulis.
- Masing-masing siswa diminta untuk melihat kartu kata yang dipasang oleh guru di papan tulis.
- Guru memilih siswa maju satu per satu untuk mencocokkan kartu kata yang ditempel oleh guru dengan menempelkan kartu huruf yang dipilihnya.
- Siswa maju satu per satu memasang kartu huruf dan menyusunnya menjadi kata¹⁵.

Contoh:



10. Temukan Pasanganku

Permainan ini merupakan salah satu permainan untuk melatih siswa mengenal dan menambah kosa kata baru dan terjemahannya, serta mengenal kosa kata dan pasangannya. Selain itu, permainan ini juga berfungsi sebagai media lanjutan dalam pembelajaran *mufradat*, serta menguatkan ingatan siswa terhadap *mufradat* yang telah diberikan. Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah kartu kata yang berpasangan. Cara bermain dalam permainan ini sebagai berikut:

¹⁵ *Ibid.*, h. 104.

- a. Bagilah kartu kata yang telah berisi kosa kata kepada siswa, masing-masing siswa 1 kartu dengan terlebih dahulu mengacak kosa kata tersebut.
- b. Mintalah merek kata untuk menemukan pasangannya.
- c. Biarkan mereka berkumpul sesuai padananya.
- d. Mintalah mereka untuk menghafal dan mengucapkan kosa kata tersebut. Setelah selesai, kartu kata dikumpulkan kembali dan dilanjutkan dengan kuis yang menggunakan kata-kata tersebut.
- e. Siswa yang tidak menemukan pasangannya atau mendapatkan pasangan yang salah diberi sanksi.

Contoh:

أب	Berpasangan	أم
يمنى	Berpasangan	يسرى
أستاذ	Berpasangan	تلميذ
رجل	Berpasangan	مرأة

C. Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, penyajian pesan dapat diperjelas dan meminimalisir penjelasan yang bersifat verbalistik (kata-kata lisan atau tertulis), dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Media pembelajaran apabila digunakan sesuai dengan karakteristik materi yang disampaikan akan memudahkan dosen dalam menyampaikan materinya dan membantu memotivasi mahasiswa untuk belajar. Sehingga mereka yang pasif dapat menjadi aktif dalam belajar. Apabila mahasiswa telah belajar secara aktif, hal ini akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'.¹⁶ Istilah media dalam bahasa Arab disebut وسائل yang berarti perantara. Arief S. Sadiman dkk, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007, h. 3.

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁷

Oemar Hamalik menggunakan kata media pembelajaran dengan sebutan media “pendidikan”. Menurutnya media pendidikan adalah “alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”¹⁸

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa istilah diantaranya media pembelajaran (الوسائل التعليمية), media pendidikan (الوسائل التدرسية), alat peraga (الوسائل لأيضاح), dan ada pula yang menyebutnya dengan sebutan media penjelasan (الوسائل التوضيحية).

Berdasarkan keragaman istilah dimaksud maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terdapat dalam media pendidikan. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah:

1. Media pendidikan dapat diperagakan. Artinya yang dijadikan sebagai media pendidikan itu dapat diraba, dapat dilihat, didengar atau diamati oleh pancaindera.
2. Media pendidikan merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran
3. Media pendidikan digunakan untuk mengkomunikasikan suatu materi pelajaran dalam rinteraksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Media pendidikan dapat digunakan secara massal atau bersama baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar.

Pada dasarnya setiap materi pelajaran dapat menggunakan media tertentu untuk menjelaskan materinya termasuk materi bahasa Arab. Alfauzan dkk. dalam Abdul Hamid dkk mengatakan bahwa media pengajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu; “(1) media perangkat/peralatan (*al ajhizah*), media materi pembelajaran (*al mawad al ta’limiyah al ta’allumiyah*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al nasyathath al ta’limiyah*).¹⁹ Media jenis perangkat dibagi menjadi dua kategori yakni (1) perangkat teknis dan (2) perangkat elektronik seperti komputer. Perangkat teknis terbagi tiga yakni perangkat

¹⁷ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Hryono, Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007, h. 7.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994, h. 12.

¹⁹H.M. Abdul Hamid, H. Uril Baharuddin, Bisri Mustofa, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang Press, 2008, h. 174

dengar seperti tape reorder, voic recorder, radio dan CD. Perangkat pandang yakni alat untuk menampilkan gambar, alat peraga, dan proyektor untuk transparansi, serta perangkat dengar pandang yakni TV, video, LCD.

Media jenis materi pembelajaran terbagi kedalam tiga kategori yakni (1) media materi cetak (*mawad mathbu'ah*) seperti buku-buku, gambar, peta, transparan, kartu dan symbol. (2) media materi pandang-dengar tidak bergerak seperti film tidak bergerak, (3) mediamateri pandang dengar bergerak seperti film, kaset, video dan VCD.

Media jenis kegiatan penunjang pembelajaran seperti kegiatan *rihlah* dan kunjungan, pameran, perlombaan, sandiwara, camping bahasa dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran apabila “dikaitkan dengan indra yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan media diklasifikasikan menjadi tiga macam²⁰ yaitu:

1. Media *Bashariyah* (media pandang/visual)

Media *Bashariyah* (media pandang/visual) adalah media pembelajaran berupa papan tulis, dan alat peraga (benda-benda alami, benda-benda tiruan, orang, kejadian dan gambar), kartu dalam segala bentuknya (kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat). OHP, dan layar LCD.

2. Media *Sam'iyah* (media dengar/audio)

Media *Sam'iyah* (media dengar/audio) yang umum digunakan untuk pengajaran bahasa Arab adalah tape recorder, voic recorder dan laboratorium bahasa sederhana.

3. Media *Sam'iyah-Bashariyyah* (media dengar- pandang/audio-visual)

Untuk pembelajaran bahasa Arab, media *Sam'iyah bashariyyah* ini yang dianggap paling lengkap. Karena dengan menggunakan “media ini terjadi proses saling membantu antara indra dengan dan indra pandang. Yang termasuk jenis media ini adalah televise, VCD, computer dan laboratorium bahasa yang mutakhir.²¹

Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu guru terutama dalam mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta keterbatasan daya indera. Selain itu penggunaan media yang tepat dan bervariasi akan dapat mengatasi sikap pasif siswa dan dapat menggugah semangat para siswa untuk memfokuskan perhatiannya pada materi yang sedang dipelajari.

²⁰ *Ibid.*, h. 175

²¹ *Ibid.*, h. 177-178.

D. Kesimpulan

1. Permainan yang sesungguhnya adalah permainan yang dapat berfungsi sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada diri siswa. Permainan merupakan suatu bentuk proses belajar-mengajar yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dalam pembelajaran itu terasa menyenangkan. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi. “Komunikasi adalah suatu peristiwa sosial yang didalamnya terjadi hubungan timbal balik antara individu. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran. Dan salah satu diantaranya adalah media kartu permainan.
2. Kartu Permainan merupakan salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata dalam konteks pembelajaran. Ada 12 kartu permainan bahasa Arab yang mudah digunakan yaitu: Kartu pertanyaan dan jawaban (*Bithoqah al As-ilah wa al-ijabah*), Kartu Penyempurna (*Bithoqah al Takmilah*), Kartu Kosa kata (*Bithoqah al mufradat*), Kartu Tiruan (*Bithoqah al mushoghor*), Kartu Stick Figures (gambar hasil tangan) atau yang disebut *bithoqah tashwir al yadi*, “Kartu susun kata (*Bithoqah tarkib al mufradat*), Kartu tusuk kata, Kartu pindah gambar, Papan tulis berkata, Temukan pasanganku.
3. Bahwa media pengajaran bahasa Arab dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu; “(1) media perangkat/peralatan (*al ajhizah*), (2) media materi pembelajaran (*al mawad al ta'limiyah al ta'allumiyah*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al nasyathath al ta'limiyah*). Penggunaan media pembelajaran apabila “dikaitkan dengan indra yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:
 - a. Media *Bashariyah* (media pandang/visual) yakni papan tulis dan alat peraga
 - b. Media *Sam'iyah* (media dengar/audio) yakni tape recorder, voic recorder
 - c. Media *Sam'iyah-Bashariyyah* (media dengar- pandang/audio-visual) yakni TV, VCD, computer dan laboratorium bahasa yang sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007
- Abdul Hamid, H.M., Uril Baharuddin, H. Mustofa, Bisri. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang Press, 2008
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Fathul MuJib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2011
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Hryono, Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007
- Wahab Rosyidi, Abdul. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009