



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID HASYIM SLEMAN YOGYAKARTA

Nailur Rahmawati[✉]

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018
Disetujui Februari 2018
Dipublikasikan Juli 2018

Keywords:

Media, Alat Permainan Edukatif, Pembelajaran Bahasa Arab.

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab perlu dicarikan formulasi idealnya, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan media yang sangat dibutuhkan saat ini. Penyediaan media pendukung pembelajaran bahasa Arab saat ini masih langka. Kelangkaan kajian demikian menuntut penulis tertarik untuk secara nyata melakukan penelitian tentang ini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab yang sesuai dan layak untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon guru serta siswa terhadap alat permainan edukatif yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media terhadap kelayakan alat permainan edukatif dari aspek desain tampilan dengan rata-rata skor 4,78 kategori sangat baik dan aspek penggunaan dengan rata-rata skor 5,0 kategori sangat baik. Penilaian ahli materi terhadap kelayakan alat permainan edukatif dari aspek isi/ materi dengan rata-rata skor 4,0 kategori baik dan aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,37 kategori sangat baik. Hasil respon guru terhadap kelayakan alat permainan edukatif menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif dari aspek isi/ materi dengan rata-rata skor 3,86 kategori baik, aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,06 kategori baik, aspek penggunaan dengan rata-rata skor 4,08 kategori baik, dan aspek tampilan dengan rata-rata skor 4,23 kategori baik.

Abstract

Learning Arabic needs to look for an ideal formulation, especially those relating to the use of media that are needed now. The provision of supporting media for learning Arabic is still rare. The scarcity of such studies requires the writer to be interested in actually doing research on this. This study aims to produce an appropriate and appropriate Arabic language learning media for third grade students of Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta Madrasah Ibtidaiyah Yogyakarta seen from the results of the validation of media experts, material experts, and teacher and student responses to the educational game tools developed. The results showed that the assessment of media experts on the appropriateness of educational game equipment from the aspect of display design with an average score of 4,78 categories were very good and aspects of use with an average score of 5.0 categories were very good. The assessment of material experts on the appropriateness of educational game equipment from the aspect of content / material with an average score of 4.0 good categories and aspects of learning with an average score of 4,37 categories is very good. The results of the teacher's response to the appropriateness of educational game tools showed that the teacher gave a positive response from the aspect of content / material with an average score of 3.86 in both categories, aspects of learning with an average score of 4.06 good categories, aspects of use with average scores 4.08 good categories, and display aspects with an average score of 4.23 good categories.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nailur_rahma99@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Aktivitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan tidak berjalan sewajarnya, guru sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa lebih banyak berpaku pada buku paket (text book oriented) dan sulit menciptakan suasana pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Faktor lain yang menjadi penghambat pembelajaran bahasa Arab saat ini diantaranya adalah: heterogenitas siswa, sarana yang kurang memadai, siswa yang kurang aktif dalam KBM (kegiatan belajar mengajar), beban materi banyak, dan jumlah siswa yang banyak (kelas besar) yang tidak semuanya memiliki dasar pengetahuan bahasa Arab.

Secara umum problem mendasar yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran sebagai akibat dari minimnya penguasaan guru dalam penggunaan berbagai strategi, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar mutakhir (Sanjaya, 2007: xiii).

Selain hal di atas, faktor lain yang menjadi penghambat adalah juga disebabkan kurang dimanfaatkannya sarana dan prasarana pembelajaran seperti media pembelajaran, media permainan dan lainnya sehingga baik guru maupun siswa bahasa di sekolah atau lembaga pendidikan memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Arab. Dengan kata lain, peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan

media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi pembelajar asing (Indonesia) tentu sangat membutuhkan media tertentu yang menarik agar bahasa arab dapat dipelajari secara menarik, familiar, mudah untuk dipahami. Pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan media akan menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa, membangkitkan rasa senang, gembira, membangkitkan semangat dan menghidupkan pelajaran, memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar bahasa Arab secara efektif. Dengan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana menjadi kondusif, nyaman dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok.

Permainan edukatif tidaklah harus mahal atau alat yang canggih tetapi dari bahan-bahan yang sederhana pun bisa dibuat. Prinsip bermain adalah menarik, menyenangkan dan ada kreatifitas. Salah satu produk kreatifitas yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah alat permainan edukatif. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Permainan merupakan alat bagi peserta didik atau siswa untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan.

Penulis tertarik dengan kajian dan pembahasan ini mengingat keberadaan alat permainan edukatif sangat diperlukan selain juga permainan edukatif Arab saat ini belum banyak digunakan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai

upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi).

LANDASAN TEORI

Permainan Edukatif

Permainan adalah kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap individu manusia. Permainan muncul dan ada karena adanya naluri setiap manusia untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa: "Manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati". Setiap manusia selalu memiliki keinginan menjadikan setiap situasi, kondisi dan keadaan yang dihadapinya menjadi situasi yang senantiasa *fun* dan *happy*, kondusif dan stabil. Keinginan akan permainan akan selalu ada dan tumbuh berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak tetapi juga berkembang dalam diri orang dewasa pula.

Nasif Musthafa Abdul Azis (1983:12) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah:

يستخدم اصطلاح " الالعاب " في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الانشطة الفصلية، لتزويد المعلم و الدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.

"Permainan" dalam pembelajaran bahasa, digunakan untuk memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar, untuk merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan serta untuk melatih unsur- unsur bahasa dan juga pengembangan ketrampilan bahasa yang berbeda.

Permainan edukatif adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan edukatif bukanlah merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata-mata, tetapi ia dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada pelajar untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajarinya. Permainan edukatif merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan

ada hubungannya dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Menurut Mujib (2011:29) Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik. Unsur mendidik dalam permainan bisa didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Memberi rangsangan ataupun respon positif pada indra pemainnya. Indra tersebut antara lain: pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, ketrampilan, ketangkasan), juga afeksi, kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, pengorbanan)

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, terutama kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang bisa menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok.

Dalam kenyataan sehari- hari sering kita jumpai sejumlah guru bahasa Arab yang menggunakan media tertentu yang kurang atau tidak cocok dengan isi dan tujuan pengajaran. Dapat ditemukan juga sejumlah guru bahasa Arab yang mampu memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu, namun kurang mampu mengaplikasikannya secara baik. Hal tersebut berdampak pada kritik, respon dan timbulnya asumsi-asumsi negatif terhadap martabat (kedudukan) bahasa Arab itu sendiri.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Arab. Dengan kata lain, peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai

dalam proses belajar. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Latar belakang dibuatnya alat permainan edukatif adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Alat permainan edukatif mempunyai beberapa fungsi, antara lain :

1. Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak
2. Melatih konsentrasi anak
3. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat
4. Membangkitkan emosi
5. Menambah daya ingat
6. Menjamin atmosfir pembelajaran yang kondusif

Menurut Imam Musbikin (2006:29) ada beberapa kriteria dalam pemilihan alat permainan edukatif, diantaranya:

1. desain mudah dan sederhana
2. multifungsi (serba guna)
3. menarik
4. berukuran besar
5. awet
6. tidak membahayakan
7. sesuai kebutuhan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2009: 164). Sebagaimana juga penjelasan Borg dan Gall (2003:569) penelitian semacam ini, diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (R and D category). Model penelitian pengembangan pendidikan berawal dari hasil penelitian yang kemudian digunakan

untuk mendesain produk baru yang secara sistematis dilakukan tes, evaluasi dan perbaikan sampai pada tahap efektif untuk diterapkan. Aspek penekanan terdapat pada proses penelitian dan pengembangan serta perolehan hasil final yang dikembangkan menjadi suatu produk.

HASIL PENELITIAN

Jenis alat permainan edukatif (APE) adalah jenis benda atau mainan yang alami terjadi atau sengaja diciptakan dengan tujuan mendidik, mengarahkan, atau mengasah kemampuan- kemampuan khusus dalam diri anak yang meliputi unsur afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Hal ini tergantung pada aspek tertentu yang menjadi sasaran pengembangan pendidikan pada anak (Muliawan, 2009: 29). Alat peraga pendidikan diciptakan dalam bentuk yang indah dan menarik bukan karena tanpa tujuan, tetapi menyerap filosofi umum bahwa anak lebih tertarik pada suatu benda yang bersifat nyata, indah, menarik, dan unik untuk diketahui.

Pembuatan alat permainan edukatif yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat. Dalam penelitian ini, alat permainan edukatif yang penulis kembangkan adalah:

KOTAK AJAIB

Adalah alat permainan yang dibuat dengan menggunakan model buku dan papan kayu. Kotak Ajaib adalah jenis media cetak yang berbentuk buku teks terprogram yang berupa buku pegangan/manual, buku ini dapat disebut juga sebagai buku tugas (work book). Buku kerja ini berisi tentang materi- materi yang diajarkan di kelas III MI Wahid Hasyim.

1. Cara penggunaan:

Bacalah petunjuk dalam buku, kemudian jodohkanlah materi di papan 1 (dengan cara membuka balok- balok kecil yang bertuliskan

angka- angka kemudian tempelkan pada papan 2 yang sesuai dengan materi di papan 1).

2. Langkah- langkah dalam penyusunan Kotak Ajaib:

2.1 Penulis menyusun materi berdasarkan kurikulum yang ada dalam bahan ajar bahasa Arab kelas III.

2.2 Penulis menyusun dan menentukan bahan

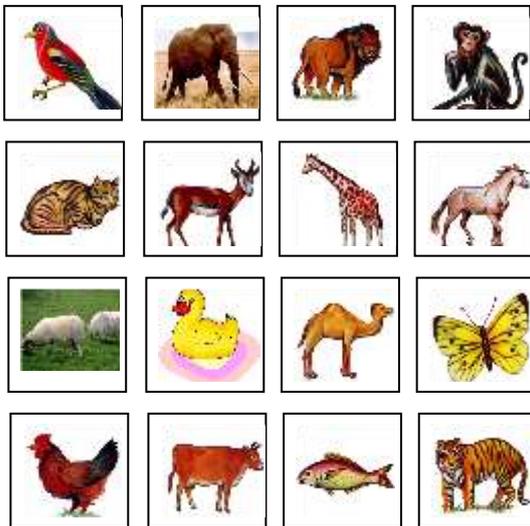
Bahan utama alat Kotak Ajaib adalah buku.

Berikut contoh isi / materi dalam buku Kotak Ajaib

Papan 1

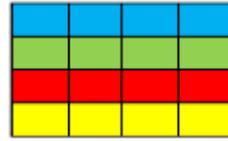


Cocokan gambar nama-nama binatang di bawah ini dengan kosakata yang sesuai. Kamu dapat mendapatkannya dengan memindahkan dan menjodohkannya secara tepat, sesuai dan benar.



الحيوانات:

Papan 2



Tulislah kosakata nama-nama binatang di bawah ini dikertas yang lain. Lalu kamu dapat menyamakan hasil tulisanmu dengan hasil pekerjaannmu yang sesuai dengan kunci jawaban yang benar

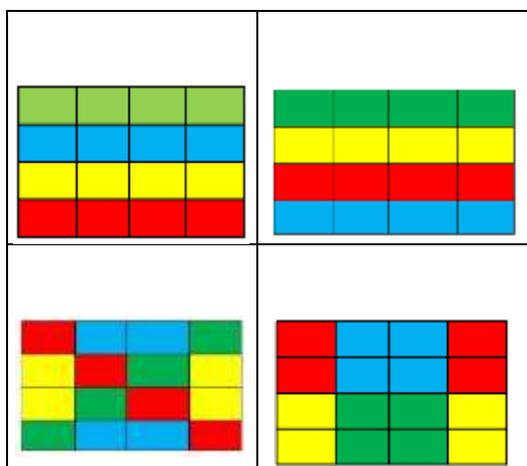


Bahan pendukung alat Kotak Ajaib adalah balok yang terbuat dari kayu. Sebelum melalui proses pembuatan alat dari kayu, penulis membuat desain bingkai dari kertas karton.



Gambar 1. Bingkai yang terbuat dari kertas karton

Berikut rincian bingkai:
 Ukuran Panjang : 19,5 cm



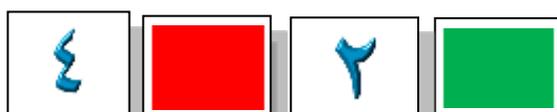
Lebar : 19 cm

Setelah mendesain dari kertas karton, kemudian penulis membawa desain tersebut pada tukang kayu untuk diproses menjadi alat permainan edukatif.



Gambar 2. Bingkai yang terbuat dari kayu

Selain bingkai, ada juga 16 kotak-kotak kecil yang bertuliskan angka 1 sampai 16, yang terbuat dari kayu.



Gambar 3. Kotak berbentuk persegi yang bertuliskan angka dan dibaliknya berupa warna sebagai tanda untuk kunci jawaban

Berikut rincian kartu angka:
 Ukuran Panjang : 4 cm
 Lebar : 4 cm

3. Tahap pembuatan kunci jawaban:

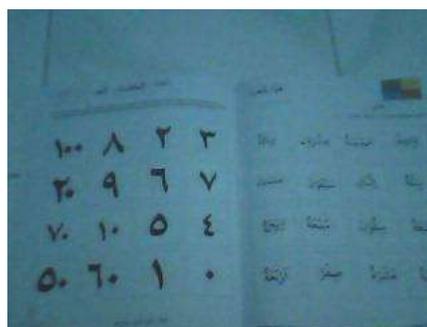
Kunci jawaban ada pada sisi atas papan 2 berupa warna-warna. Proses pemberian kunci jawaban yaitu menyesuaikan warna-warna agar mudah untuk diketahui. Yaitu setiap baris berisi empat warna yang sesuai. Kunci jawaban dapat diketahui setelah membalik papan 2, maka akan terlihat warna-warna yang menunjukkan kunci jawab seperti warna yang tertera pada sisi atas papan 2.

Berikut contoh kunci jawaban:

Gambar 4. Contoh kunci jawaban

4. Langkah-langkah dalam menggunakan Kotak Ajaib:

a) Siapkan buku berisi materi



Gambar 5. Isi buku

b) Siapkan bingkai



Gambar 6. Bingkai

c) Kemudian tempelkan bingkai pada buku



Gambar 7. Isi buku ditemplei bingkai

d) Urutkan angka - angka pada papan 1 dengan cara dari kanan ke kiri



Gambar 8. Isi buku games ditemplei bingkai dengan angka

e) Kemudian tempelkan angka (jodohkan) sesuai dengan kosakata berdasarkan gambar



Gambar 9. Isi buku ditemplei bingkai dan angka setelah dipindah



Gambar 10. Isi buku games ditemplei bingkai dan angka setelah dipindah semuanya

f) Permainan selesai. Tutup dan baliklah bingkai, maka akan terlihat warna-warna yang menunjukkan kunci jawaban permainan.



Gambar 11. gambar bingkai dilengkapi warna setelah dibalik

PENUTUP

Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam pengembangan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim, antara lain adalah (a) **Analisis Kebutuhan**, meliputi studi pustaka dan studi lapangan. (b) **Desain Pembelajaran**: dengan menetapkan dan mempertimbangkan SK / KD, silabus materi bahasa Arab kelas III yang meliputi 8 Bab, (c) **Pengembangan Produk** : dengan didasarkan pada analisis kebutuhan dan penerapan teori-teori belajar dan pembelajaran, (d) **Validasi Produk**, (e) **Uji Respon**, (f) **Revisi**, (g) **Produk final**; merupakan produk akhir hasil dari

serangkaian pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, Gall & Gall. *Educational Research*. USA: Allyn and Bacon. 2003.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode – Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2011

Muliawan, Jasa Ungguh, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.

Musbikin, Imam, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2006

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. Ke-V, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

مصطفى عبد العزيز , ناصف , الالعب اللغوية في تعليم اللغات الاجنبية , الرياض : المملكة العربية السعودية , عام ١٩٨٣