

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN MATCHING GAMBAR DAN KATA DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAAT DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO

Oleh:

Nur Aini

Farikh Marzuki Ammar

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret, 2025

Pendahuluan

- Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan komponen-komponen pengajaran Bahasa Arab, yang meliputi komponen pendekatan, metode, dan strategi / teknik. Strategi pembelajaran memiliki peran yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Strategi pembelajaran yang konvensional dan monoton akan menyebabkan peserta didik kurang termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran akan semakin sulit dicapai. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk memotivasi peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- Dalam penelitian implementasi media permainan dalam pembelajaran mufrodat ini, peneliti lebih melakukan pengamatan didalam kelas dan melihat hasil yang diperoleh dari adanya permainan matching gambar dan mufrodat bahasa Arab tersebut.
- Dengan adanya implementasi tersebut, pengajar dapat mengambil daya tarik peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, termasuk menghafal mufrodat baru karena materi yang disajikan dan disampaikan dalam bentuk permainan cocok gambar dan kata dalam upaya melatih keaktifan siswa dan mampu menghafal kosa kata bahasa Arab lebih banyak dan tidak mudah bosan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana implementasi media matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.
- 2) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.
- 3) Apa solusi terhadap faktor penghambat dalam menghafal mufrodat bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Tujuannya

untuk melihat kreatifitas guru dalam mengajar, tingkat ketertarikan siswa, dan seberapa efektif permainan tersebut dalam pembelajaran Bahasa Arab (khususnya mufrodat).

Metode

- Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif
- Subjek penelitian yaitu kelas 3 MIPA SMAMDA Sidoarjo
- Jenis data yaitu data kualitatif
- Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi
- Teknik analisis data yaitu kajian teori, pengamatan kelas

Hasil

Hasil dari permainan matching gambar dan kata berbasis power point yaitu menjadikan suasana kelas lebih aktif, tidak mengantuk, menyenangkan dan mampu menarik siswa untuk suka terhadap pelajaran bahasa Arab.

(hasil wawancara dengan Ustadz Fuad Syukri)



Pembahasan

- Dalam penelitian ini yang menjadikan faktor pendukung adalah terdapat sarana dan prasarana yang memadai dan menjadi guru yang inspiratif serta interaktif dalam mengajar akan mendapat respon baik dari siswa saat pembelajaran dikelas.
- Dan sebaliknya faktor penghambat dari penelitian ini adalah minimnya pengetahuan siswa terhadap kosakata bahasa Arab atau mufrodat yang dikuasai siswa. Sehingga tidak mudah bagi siswa untuk memahami bahasa Arab. Maka dengan adanya media permainan matching gambar dan mufrodat adalah solusi untuk melatih daya ingat dan minat siswa saat proses belajar bahasa Arab.
- Adanya media tersebut saat pembelajaran bahasa arab adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang baik karena mampu belajar mencakup semua aspek belajar, bukan hanya penguasaan materi saja.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media permainan matching gambar dan mufrodad dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo berbasis power point lebih efektif, menarik, menyenangkan, memudahkan siswa dalam menghafal mufrodad dan menjadikan Guru yang terkesan saat proses belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran bahasa arab di kelas dapat menggunakan salah satu media yaitu dengan ada permainan mencocokkan gambar yang ada pada layar atau kertas dengan mufrodad yang benar, siswa dapat berkonsentrasi, berambisi dan menarik. Dan dapat diketahui bahwa pelajaran tidak harus selalu monoton pada buku paket saja, akan tetapi kreativitas seorang Guru juga sangatlah dibutuhkan dalam penyampaian ilmu Bahasa Arab.

Referensi

- [1] Kemenag, Surat Keputusan Kementerian Agama RI, 2019.
- [2] Y. A. Rahmawati, "Lisaanuna ta'lim Al-lughoh Al-Arabiyah," Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, p. Vol 7 : No 2, 2024.
- [3] A. W. Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: UIN-Maliki Press, 2009.
- [4] H. Rosyad, Efektivitas Media Game Edukatif untuk Meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Jepang, Semarang: Unnes, 2015.
- [5] M. A. Mohsen, Kamus istilah linguistik dan sastra, qoidah mudzakiroot tahkoruj wad dirasah al akaddemikiyah, 2018.
- [6] A. B. Dharil, Al Lughoh wal Uslub Dirosah, Damaskus: Edisi revisi kedua, 2006.
- [7] Zulhannan, Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- [8] S. Asyrofi, Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- [9] A. M. S. A. Mansur, Sikulujiyah wasail at ta'limiyah wa wasailitadrisil lughoh al arabiyah, Qohiroh: Maktabah Lebanon, 1981.
- [10] H. Rosyad, Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang, Semarang: Unnes, 2015.
- [11] Susanti, "Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata Dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis," dalam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2007.
- [12] Sukriani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) DDI Kampung Baru Parepare," no. , 3 februari 2020.
- [13] M. Syaifudin, "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Berbasis Power Point untuk pembelajaran Mufrodat di SMA At Tarbiyah Surabaya," AL Mu'arrib, vol. 2, no. 2, pp. 126-142, 2022.

Referensi

- [14] d. Saariah, “Worwall Media Game in Mastery of Arabic Vocabulary,” Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, Indonesia Syarif Hidayatullah state islamic university Jakarta, Indonesia, 2024.
- [15] A. I. Z. Khuluq dan Fahyuni Eni, “Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga di Sekolah Menengah Pertama Sidoarjo,” Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2024.
- [16] L. J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- [17] Basrowi, Memahami Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- [18] Sugiono, Metode Penelitian Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2011.
- [19] Musfiqon, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012.
- [20] I. T. Udin dan Bahak .M, “Implementasi Media Pembelajaran Monopoli terhadap pemahaman mufrodat siswa kelas X MA Bilingual Junwangi,” Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2024.
- [21] Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya., Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- [22] E. F. Ananda Prihandini, “Use of flanel board media to improving student learning outcomes in arabic language learning,” Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia, 2024.

