

Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya

Moh. Syaifudin

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya

Info Artikel :

Diterima, 15 September 2022

Direvisi, 07 Oktober 2022

Dipublikasikan, 15 Oktober 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Permainan *Matching* Gambar

Mufradat

Keywords:

Learning methode

picture and word matching game

Vocabulary

Abstrak

Kosakata adalah salah satu unsur terpenting saat siswa belajar bahasa asing. Permainan adalah salah-satu metode yang dinilai mampu meningkatkan kemampuan kosakata seseorang, salah-satunya adalah permainan matching gambar dan kata. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode matching gambar menggunakan media power point untuk meningkatkan hafalan mufradat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Attarbiyah Surabaya. Adapun objek dari penelitian adalah Permainan Matching Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI SMA Attarbiyah Surabaya. Dan teknik pengumpulan data yang penulis pilih ialah wawancara, observasi, serta tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Permainan Matching gambar dan kata bisa membantu siswa untuk mendapat nilai yang baik. Terdapat 83 % dari siswa didik memiliki nilai dengan kategori tinggi.

Abstract

Vocabulary is one of the most important elements for students when learning a foreign language. Games are one of the methods that are considered to be able to improve students' vocabulary skills. a picture and word matching game in one of that methods. This article aims to determine the implementation of Arabic learning using the image matching method using power point media to improve mufradat memorization. This research uses descriptive qualitative method. The subjects of this research were students of class XI SMA Attarbiyah Surabaya. And the object of the research is the Picture Matching Game in Improving Arabic Vocabulary Mastery in Class XI Students of SMA Attarbiyah Surabaya. The data collection techniques that the author chose were interviews, observations, and tests. The results of this study indicate that the application of picture and word Matching Games can help students to get good grades. There are 83% of the students have grades in the high category



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Moh. Syaifudin,

Email: saifu.sda@gmail.com

Pendahuluan

Sampai saat ini, terdapat enam Bahasa yang telah diakui secara resmi oleh PBB sebagai Bahasa internasional. Enam Bahasa internasional tersebut adalah Bahasa Inggris, Arab, Mandarin, Spanyol, Rusia dan Perancis. Bahasa Arab secara resmi diakui PBB sebagai Bahasa Internasional pada tahun 1973. (Sakholid Nasution:2017) Setelah resmi menjadi salah satu Bahasa internasional, Bahasa arab menjadi Bahasa yang dipelajari dibanyak negara-negara non-Arab tidak terkecuali Indonesia.

Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Arab secara resmi diajarkan dibangku sekolah madrasah dari tingkat dasar hingga atas melalui keputusan menteri Agama No. 165 Tahun 2014. (Kemenag:2014) Berdasarkan keputusan tersebut, pemerintah telah membuat pedoman dan kurikulum untuk pembelajaran Bahasa Arab. Selama kurun waktu tersebut, terdapat peningkatan kuantitas sekolah non madrasah yang memasukkan Bahasa Arab sebagai mata pelajaran di sekolah-sekolah mereka. Kemudian pada tahun 2019 melalui keputusan menteri agama KMA No. 183 dan 184 (Kemenag:2019), terdapat pembaruan kurikulum bahasa arab untuk diimplementasikan di madrasah- madrasah mulai dari tingkat Madrasah Ibtid'iyah sampai tingkat Madrasah 'Aliyah. Ini merupakan kehadiran pemerintah akan pentingnya bahasa arab sehingga kebijakan-kebijakan tersebut ditelurkan demi kemajuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa arab di Indonesia.

Menurut hasil survey English Proficiency Index yang dilakukan oleh English First pada tahun 2015, menunjukkan bahwa 52,74% responden (masyarakat Indonesia) menguasai bahasa inggris dengan kategori rata-rata. Adapun responden yang berpartisipasi dalam survey ini adalah sebanyak 750.000 responden. (English First:2022) Meski tidak ada referensi yang menyebutkan secara spesifik jumlah masyarakat Indonesia yang dapat berbahasa arab, survey yang dilansir dari laman kompas.com menunjukkan bahwa ada 274 juta orang didunia menggunakan Bahasa Arab. Jumlah ini jauh berbeda dibandingkan jumlah penutur Bahasa inggris yang mencapai 1,13 miliar orang. (Kompas:2022) Dari berbagai survey diatas, dapat kita simpulkan bahwa tingkat penguasaan Bahasa Inggris lebih dominan dibandingkan dengan tingkat penguasaan Bahasa Arab.

Meski demikian, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, dalam hal ini kementerian agama telah melakukan penyusunan kurikulum dan pedoman implementasinya untuk pembelajaran Bahasa Arab. Namun dari sekian banya pembaruan dan perbaikan tapi belum mencapai hasil yang diharapkan. Menurut hipotesa penulis, rendahnya tingkat penguasaan Bahasa Arab di Indonesia dikarenakan banyaknya lembaga sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional, dan itu masih bersifat konservatif dan

monoton sehingga anak didik kurang bersemangat mengikuti kelas dan saat dikelas tidak aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis telah melakukan wawancara singkat dengan responden guru Bahasa Arab dan siswa di salah satu sekolah madrasah di Surabaya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui realita pembelajaran Bahasa Arab secara umum di lembaga tersebut. Dari hasil wawancara tersebut, penulis menemukan berbagai fakta menarik terkait pembelajaran Bahasa arab. Penulis menemukan bahwa kemampuan Bahasa arab siswa dilembaga tersebut masih dibawah standar kemapuan berbahasa yang baik. Selain itu, faktor sumber daya manusia yang dalam hal ini adalah guru, dinilai kurang aktif dalam menggabungkan materi dengan penggunaan media belajar berbasis IT.

Adapun kesulitan yang dialami siswa dalam belajar Bahasa Arab dapat dikategorikan menjadi problem linguistik dan non-linguistik.(Zaki Baisa:2015) Dimana yang dimaksud dengan problem linguistik adalah permasalahan terkait dengan aturan-aturan tata Bahasa atau gramatika Bahasa Arab yang dikenal dengan sebutan Nahwu-Shorof. Sedangkan problem non-linguistik adalah aspek-aspek lain yang secara tidak langsung mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab. Di sela-sela observasi, penulis menemukan beberapa problem di lapangan, pertama, Problem linguistik yang dihadapi siswa dalam memahami dan menguasai Bahasa Arab dikarenakan Bahasa Arab merupakan Bahasa asing yang memiliki struktur tata Bahasa atau gramatika yang berbeda dengan struktur gramatika Bahasa Indonesia, tidak hanya itu, problem linguistik yang dihadapi siswa pembelajara bahasa arab tidak terbatas pada struktur gramatika atau nahwu-sharf saja, melainkan pada aspek al-aswat dan al-dalalah al lughawiyah juga.

Penulis juga menemukan adanya kendala atau problem non-linguistik yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab. Problem non-linguistik yang umum dialami siswa adalah dari faktor keterbatasan waktu dalam pembelajaran Bahasa arab. Hal ini dikarenakan pihak sekolah hanya memberikan pembelajaran Bahasa arab sebanyak 1x seminggu dengan durasi 2 jam pelajaran atau setara dengan 40 menit pelajaran perjamnya. Sebagai informasi tambahan, penelitian ini dilakukan di tengah masa pandemi COVID-19, sehingga sekolah menerapkan kebijakan baru dimana jam pelajaran dipangkas menjadi 30 menit saja per jam mata pelajaran. Kondisi ini tentu menjadi tambahan tantangan tersendiri baik bagi guru maupun murid dalam pembelajaran Bahasa arab.

Selain itu, faktor psikologis juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Arab. Seperti yang telah dipaparkan penulis dalam paragraf sebelumnya, faktor penghambat pembelajaran Bahasa arab adalah sistem pembelajaran konvensional yang monoton. Dimana

sistem pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi kurang termotivasi dan cepat merasa bosan karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Disisi lain, mereka dituntut untuk dapat mengikuti pelajaran dengan baik sebagai bagian dari mata pelajaran yang wajib diikuti siswa. Hal ini tentunya sangat berdampak pada aspek psikologis siswa yang menyebabkan siswa merasa tertekan dan dapat menimbulkan rasa trauma untuk mempelajari Bahasa Arab.

Berdasarkan berbagai pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Permainan Matching Gambar Dan Kata Dengan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hafalan Mufrodat Kelas XI SMA Attarbiyah Surabaya. Beberapa peneliti sudah melakukan penelitian menggunakan media gambar. Susanti, yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar reka cerita dalam pembelajaran bahasa Prancis melatih kemampuan siswa dalam menulis bahasa Prancis. Peneliti yang lain, yaitu Dela Diah Mudrikah, dengan judul “Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)”. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan Karuta dengan hasil pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan media power point. Dan yang terakhir Sukriani, yang mengambil judul “Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da’wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Baru ParePare”, dimana kesimpulan yang didapat yaitu hasil belajar siswa dalam menulis paragraf meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan media gambar. Dari berbagai telaah pustaka diatas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah tentang penggunaan media, tempat dan waktu penelitian. Berbagai penelitian di atas umumnya menggunakan media konvensional seperti kartu, gambar cetak dll. Sementara, dalam penelitian ini penulis menggunakan media IT yakni power point dalam pengajaran kosa kata. Dimana gambar akan disettel untuk bisa dioperasikan secara offline menggunakan smartphone. Pada implementasi media ini, Pembelajaran dengan menggunakan metode *matching* gambar diawali dengan penyesuaian materi ajar dan penggunaan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan diawali dengan pembukaan dari peneliti. Dalam sesi tersebut, peneliti menjelaskan secara singkat aturan pembelajaran kepada siswa. Sebelum melakukan *treatment*, peneliti melakukan brainstorming secara acak mengenai kosakata yang akan diajarkan. Setelah itu, peneliti mengajarkan kosakata dengan menggunakan metode *matching* gambar berbasis power point. Pada setiap akhir pembelajaran, peneliti memberikan

latihan-latihan yang berkaitan dengan kosakata yang telah diajarkan untuk memperkuat daya ingat siswa. Dan dari hasil implementasi tersebut, siswa menjadi aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab karena materi yang disampaikan disajikan dengan model permainan matching gambar dan kata sehingga bisa membantu siswa untuk memahami kosa-kata bahasa arab dengan baik.

Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu data yang dikumpulkan dari kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Meskipun terdapat angka- angka yang muncul dalam penelitian ini, akan tetapi sifatnya sebagai penunjang. Data yang diperoleh meliputi catatan lapangan, foto,dokumen pribadi dan lain-lain.(Sudarwan Denim) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan paradigma, strategi, dan implementasi model secara kualitatif.(Basrowi dan Surandi:2008) Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditunjukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan utama yakni menggambarkan dan mengungkapkan atau menjelaskan fenomena yang terjadi ditempat penelitian.

Hasil temuan dari penelitian kualitatif berupa data yang terkumpul dari rangkaian kata kata atau gambar yang dijabarkan dari hasil wawancara penulis kepada informan dan hasil observasi serta dokumentasi penulis terkait dengan permasalahanyang diteliti.

Dalam penelitian kualitatif ini, dikenal dengan adanya istilah populasi dan sampel. Populasi dan sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan dua hal yang menjadi penentu dalam sebuah penelitian karena keduanya dapat memberikan jawaban dari hasil penelitian yang dilakukan.

Populasi dan sampel dalam penelitian kualitatif merupakan dua hal yang menjadi penentu dalam sebuah penelitian karena keduanya dapat memberikan jawaban dari hasil penelitian yang dilakukan. Agar penelitian ini bisa dilakukan dengan cermat dan teliti, berikut dipaparkan mengenai pengertian populasi dan sampel. Secara sederhana populasi dapat diartikan sebagai subyek pada wilayah serta waktu tertentu yang akan diamati atau diteliti oleh peneliti atau jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Pada penelitian ini populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Attarbiyah Surabaya. Adapun sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti. Sampel yang baik, yang kesimpulannya dapat dikenakan pada populasi, adalah sampel yang bersifat representatif atau yang dapat menggambarkan karakteristik populasi. Karena populasi siswa

kelas XI SMA Attarbiyah Surabaya sebanyak 11 siswa, maka untuk penelitian ini hanya diambil sampel sebanyak 6 siswa.

Penentuan subjek, lokasi dan waktu penelitian adalah usaha penentuan sumber data, artinya dari mana penelitian dapat diperoleh. (Suharsimi Arikunto:2013) Maksudnya adalah apa yang menjadi populasi dalam penelitian ini akan menjadi subjeknya. Penelitian ini mengambil subjek siswa Kelas XI, SMA Attarbiyah Surabaya, yang berlokasi di Jl. Raya Hang Tuah No. 7, Ujung, Semampir, Kota Surabaya. Untuk waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari – Juni 2022.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Wawancara

Wawancara yaitu, tanya jawab antara dua pihak yang melibatkan pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat mereka tentang suatu hal. (Sugiyono:2018) Beberapa informan dari SMA Attarbiyah Surabaya. Diantaranya, wawancara dengan Bapak Drs. Achmad Najib, selaku guru Bahasa Arab. Dalam wawancara tersebut penulis mencari informasi tentang buku ajar bahasa Arab, kondisi kelas, metode mengajar, serta perkembangan siswa didik dalam pelajaran bahasa Arab. Selain itu, penulis juga mengajak wawancara dengan beberapa siswa kelas XI SMA Attarbiyah Surabaya, mengenai pelajaran bahasa Arab. Terutama kendala yang dihadapi dalam mempelajari bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab dan beberapa siswa, guru bahasa Arab menghendaki agar pengetahuan *Kosakata (Mufrodat)* Bahasa Arab di kelas XI bisa lebih ditingkatkan, dalam arti siswa memiliki dan memahami beragam kosakata dalam Bahasa Arab yang dapat membantu kemampuan menulis dan berbicara dalam Bahasa Arab.

2. Observasi

Penulis juga melakukan pengamatan atau observasi yang merupakan cara pengumpulan data dengan terjun langsung atau melihat langsung kelapangan, mengamati obyek yang diteliti, serta untuk menggali berbagai sumber data, baik berupa peristiwa, tempat, atau lokasi dan kendala, dan juga rekaman gambar atau pemutusan langsung para pembuat keputusan kegiatan yang sedang berjalan. (Muhammad Ali Gunawan:2015) Dalam hal ini observasi dilakukan pada saat pelajaran Bahasa Arab sedang dilaksanakan di dalam kelas pada saat guru memberikan pelajaran dan saat siswa menerima pelajaran. Berdasarkan pengamatan penulis, dalam memberikan pelajaran bahasa Arab, guru tidak terlalu fokus pada pemahaman kosakata dari teks bacaan maupun soal pada lembar kerja siswa. Guru hanya memberikan terjemahan secara umum dan lebih terfokus pada kemampuan grammar siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. (Anas Sudijono:2015) Dalam hal ini penulis menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan data yang relevan seperti Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Berbagai macam hasil ujian dan tes, Laporan tugas siswa, Bagian – bagian dari buku teks yang digunakan dalam pembelajaran, Soal yang dikerjakan peserta didik, Dokumentasi kegiatan pembelajaran.

4. Tes

Selanjutnya teknik yang terakhir adalah Tes yang merupakan cara untuk melakukan pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Selanjutnya nilai tersebut dikelompokkan dengan melihat pedoman pengkategorian menurut Arikunto, sebagai berikut: (Suharsimi Arikunto:2007)

Tabel.1
Pengkategorian Tingkat Kemampuan

Interval Nilai	Kualifikasi
85 – 100	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
55 – 69	Sedang
40 – 54	Rendah
0 – 39	Sangat Rendah

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis naratif yaitu dari setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media matching gambar dan kata berbasis power poin kemudian siswa mengikuti tes dan nilai hasil tes yang berbentuk angka tersebut kemudian diproses sehingga diketahui nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi siswa.

Hasil dan Pembahasan

A. Permainan Bahasa

1. Urgensi Permainan Bahasa

Pada dasarnya setiap individu telah memiliki kemampuan Berbahasa secara alami berdasarkan stimulus yang diterima. Dimana kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengolah stimulus berbahasa tersebut berpusat pada otak besar (cerebrum) manusia. (Nurilam Harianja) Untuk menstimulus pusat tersebut, bisa dilakukan dengan beragam cara, salah satunya dengan

menggunakan permainan Bahasa. Umumnya permainan Bahasa menjadi sarana yang paling sering digunakan untuk mengasah atau menstimulasi kemampuan Bahasa seseorang khususnya dalam berbahasa asing. Permainan Bahasa telah menjadi primadona sejak lama karena dinilai paling efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan permainan Bahasa selalu melibatkan atau memadukan antara aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.

Secara umum permainan bahasa merupakan kegiatan untuk memperoleh kesenangan sekaligus untuk melatih kemampuan berbahasa seseorang. Permainan Bahasa merupakan istilah yang merujuk pada kegiatan bermain dan belajar Bahasa. Dimana istilah ini terdiri dari dua kata yakni “permainan” dan “Bahasa”. Secara umum Bahasa berarti suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Menurut pengertian KBBI, Bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.(KBBI) Untuk penjelasan yang lebih detail, berikut adalah pengertian dan definisi Bahasa menurut para ahli: (Anas Ahmad:2019)

- a. Bill Adams: Bahasa adalah sebuah sistem pengembangan psikologi individu dalam sebuah konteks inter-subjektif.
- b. Wittgenstein: Bahasa merupakan bentuk pemikiran yang dapat dipahami, berhubungan dengan realitas, dan memiliki bentuk dan struktur yang logis.
- c. Ferdinand De Saussure: Bahasa adalah ciri pembeda yang paling menonjol karena dengan bahasa setiap kelompok sosial merasa dirinya sebagai kesatuan yang berbeda dari kelompok yang lain.
- d. Plato: Bahasa pada dasarnya adalah pernyataan pikiran seseorang dengan perantara onoma (nama benda atau sesuatu) dan rhemata (ucapan) yang merupakan cermin dari ide seseorang dalam arus udara lewat mulut.
- e. Bloch & Trager: Bahasa adalah sebuah sistem simbol yang bersifat manasuka dan dengan sistem itu, suatu kelompok sosial bekerja sama.

Dari berbagai penjabaran diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa Bahasa adalah sebuah sistem yang dipahami, disepakati, dan digunakan oleh kelompok sosial untuk berinteraksi sekaligus sebagai ciri pembeda dengan kelompok sosial lainnya. Selanjutnya, istilah permainan juga memiliki definisi yang beragam. Dalam buku yang berjudul “bermain dan permainan anak usia

dini”, penulis memaparkan berbagai pengertian permainan bahasa sebagai berikut ini.(Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum:2021)

Dalam sumber lain menyebutkan bahwa permainan Bahasa berasal dari kata “main” yang berarti pula perbuatan untuk menyenangkan hati. Sedangkan dalam konteks Bahasa, permainan berarti pula “suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan”.(Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska:2021)

Permainan Bahasa yaitu: “suatu bentuk seni unik permainan berkomunikasi massa, dengan bahasa yang dikemas secara majas, dan yang bersifat (dan/atau berciri) konotatif, reflektif, emotif, afektif, dan ikonik”.(Ary Setiadi:2007) Dalam konteks pembelajaran komunikasi bahasa arab, permainan bahasa bisa menstimulus anak didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Syaifudin, 2020) Hal bisa melatih ketrampilan anak didik dalam melatih komunikasi secara verbal dalam pembelajaran.

Menurut M. Fadillah, bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak, maka bisa disebut sebagai bermain.(M.Fadillah:2019) Dari berbagai pemaparan diatas, dapat kita simpulkan bahwa permainan berarti kegiatan pura-pura yang bersifat imajinatif, tanpa alat dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk melatih kreativitas dan kemampuan berbahasa.

2. Manfaat Permainan Bahasa.

Secara umum, kegiatan bermain sendiri memiliki beragam manfaat bagi anak, seperti merangsang panca indra anak, meningkatkan ketangkasan, interaksi sosial anak dan kecerdasan berbahasa. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran bahasa menjadi salah-satu alternatif yang banyak diminati untuk mengajarkan bahasa. Berikut beragam manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa.

- a. Memudahkan Siswa Belajar Bahasa Asing
- b. Memperkuat Informasi Bahasa yang Telah Diterima Siswa.
- c. Meningkatkan Kreativitas Siswa.
- d. Membangun Interaksi Sosial Siswa.

3. Permainan Matching Gambar

a. Pengertian Matching

kata *matching* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti mencocokkan. Sementara menurut kamus Inggris-Indonesia dalam KBBI, kata *matching* berarti mempertemukan. Dalam situs kata populer menyebutkan bahwa kata *matching* berarti sebanding atau sepadan.

Jika diartikan dari pengertian bahasa Indonesianya, kata mencocokkan sebanding atau sepadan memiliki arti sebagai berikut. Menurut KBBI arti kata mencocokkan adalah Membandingkan untuk mengetahui benar tidaknya suatu informasi, keadaan dsb. Sedangkan kata sebanding atau sepadan memiliki makna cocok; sesuai; patut benar.

b. Pengertian gambar

Pengertian gambar menurut para ahli diantaranya, Menurut Oemar Hamalik, Gambar merupakan sebuah sarana yang segala sesuatunya diwujudkan dengan mengilustrasikan kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti slide, potret, lukisan, film, *projector*, ataupun strip. (Oemar Hamalik:2017)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas.

Sedangkan menurut Arief Sadiman, gambar adalah media yang sering digunakan dalam bahasa yang umum, yang bisa dimengerti dan dinikmati dimanapun oleh siapapun. (Arief S.Sadiman:2003) Ditambahkan pula, oleh Sadiman, bahwa media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.

Matching Game berasal dari dua kata yaitu kata *match* yang berarti menjodohkan, dan *game* yang berarti permainan. Jadi *matching Game* adalah sebuah permainan yang menuntut kemampuan pemainnya untuk menjodohkan dua objek. Objek tersebut berupa gambar dan tulisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kata *matching gambar* adalah mencocokkan dua kata atau objek yang memiliki makna atau arti yang sesuai. (Halimur Rosyad:2015)

c. Prosedur Permainan Matching Gambar.

Berikut ini adalah serangkaian tindakan yang perlu dilakukan dalam permainan *matching gambar*.

- 1) Guru harus menyesuaikan kata dan gambar yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan. Misalkan materi yang akan diajarkan adalah tentang sekolah maka gambar-

gambar dan kata dalam permainan ini harus berhubungan dengan perbendaharaan yang ada di sekolah.

2) Guru mengumpulkan bahan, informasi dan alat yang dibutuhkan untuk membuat permainan matching gambar.

3) Guru membuat permainan yang akan digunakan dan melakukan uji coba atau trial and error terhadap permainan yang digunakan, sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

4) Guru melakukan pre test dan post test terhadap siswa untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan yang digunakan.

d. Metode Permainan Matching Gambar.

Cara bermain permainan matching gambar hampir mirip dengan cara menjawab pertanyaan pilihan ganda. Siswa cukup memilih jawaban yang tepat dari beberapa pilihan jawaban yang disediakan. Sama halnya dengan permainan matching gambar dimana siswa hanya perlu memasangkan gambar dengan kata yang memiliki arti sesuai dengan gambar. Berikut adalah penjelasan tata cara permainan matching gambar.

Pertama guru akan menampilkan beberapa gambar secara bergantian yang berkaitan dengan materi atau tema yang dipelajari menggunakan bantuan slide power point. Sebelum guru berpindah dari satu gambar ke gambar lain, guru meminta siswa untuk menebak kosa kata atau arti dari gambar tersebut dalam bahasa yang dipelajari. Hal ini dilakukan untuk menstimulasi daya pikir dan daya ingat siswa. Selanjutnya, jika siswa tidak bisa menebak kosa kata dari gambar yang ditampilkan maka guru akan memberi tahu kosa kata yang tepat dan meminta siswa untuk mengulangi kosa kata tersebut. Setelah semua gambar telah diperagakan beserta dengan artinya, guru akan menayangkan slide yang berisi beberapa gambar dan kata dimana siswa harus mencocokkan setiap gambar dengan kata yang tepat.

B. Analisis Data

1. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XI Melalui Media Matching Gambar dan Kata

Setelah melakukan pengambilan data *pre test*, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti melakukan proses pembelajaran kepada siswa kelas XI dengan menggunakan media gambar dan kata. Proses pembelajaran ini dilaksanakan selama 5 (lima) kali pertemuan. Adapun pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel.2
Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab
Melalui Media Matching Gambar dan Kata dengan Aplikasi Power Point

HARI/ TANGGAL	PELAKSANAAN	WAKTU	BAHAN
Senin, 24 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none">1. Pembukaan2. Peneliti meminta siswa untuk menebak arti dari gambar-gambar yang ditunjukkan peneliti sesuai dengan buku ajar.3. Peneliti menunjukkan gambar dan padanan kata dari gambar-gambar yang digunakan kepada siswa.4. Peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi kosakata yang diberikan.5. Penutup	3' 2' 10' 10 5'	<ol style="list-style-type: none">1. Laptop2. Buku Ajar3. Power Point
Senin, 31 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none">1. Pembukaan2. Peneliti meminta siswa untuk menebak arti dari gambar-gambar yang ditunjukkan peneliti sesuai dengan buku ajar.3. Peneliti menunjukkan gambar dan padanan kata dari gambar-gambar yang digunakan kepada siswa.4. Peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan	3' 2' 10' 10'	<ol style="list-style-type: none">1. Laptop2. Buku Ajar3. Power Point

	<p>materi kosakata yang diberikan.</p> <p>5. Penutup</p>	5'	
<p>Senin, 7 Februari 2022</p>	<p>1. Pembukaan</p> <p>2. Peneliti meminta siswa untuk menebak arti dari gambar-gambar yang ditunjukkan peneliti sesuai dengan buku ajar.</p> <p>3. Peneliti menunjukkan gambar dan padanan kata dari gambar-gambar yang digunakan kepada siswa.</p> <p>4. Peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi kosakata yang diberikan.</p> <p>5. Penutup</p>	<p>3'</p> <p>2'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>5'</p>	<p>1. Laptop</p> <p>2. Buku Ajar</p> <p>3. Power Point</p>
<p>Senin, 14 Februari 2022</p>	<p>1. Pembukaan</p> <p>2. Peneliti meminta siswa untuk menebak arti dari gambar-gambar yang ditunjukkan peneliti sesuai dengan buku ajar.</p> <p>3. Peneliti menunjukkan gambar dan padanan kata dari gambar-gambar yang digunakan kepada siswa.</p> <p>4. Peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi kosakata yang diberikan.</p> <p>5. Penutup</p>	<p>3'</p> <p>2'</p> <p>10'</p> <p>10</p> <p>5'</p>	<p>1. Laptop</p> <p>2. Buku Ajar</p> <p>3. Power Point</p>

Senin, 21 Februari 2022	1. Pembukaan	3'	1. Laptop 2. Buku Ajar 3. Power Point
	2. Peneliti meminta siswa untuk menebak arti dari gambar-gambar yang ditunjukkan peneliti sesuai dengan buku ajar.	2'	
	3. Peneliti menunjukkan gambar dan padanan kata dari gambar-gambar yang digunakan kepada siswa.	10'	
	4. Peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi kosakata yang diberikan.	10'	
	5. Penutup	5'	

Adapun rincian kegiatan pembelajaran sebagaimana terdapat dalam silabus dan RPP.

2. Metode Matching Gambar dan Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas XI

Setelah dilakukan treatment dengan menggunakan media gambar dan kata, maka peneliti melakukan tes kepada siswa kelas XI dengan soal yang sudah sesuai dengan capaian pembelajaran. Kegiatan tes untuk melihat hasil pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kata ini dilaksanakan pada Jumat, 10 Juni 2022. Selanjutnya didapatkan hasil nilai sebagai berikut:

Tabel .3
Data Nilai Siswa

NO	NAMA SISWA	Nilai
1	Aisyah Nisrina	100
2	Anisa Cyntia Putri	90
3	Maimunah	50
4	Rahmadia Sari	100
5	Reshi Saputri	100
6	Salsabila Nura Amanda	100

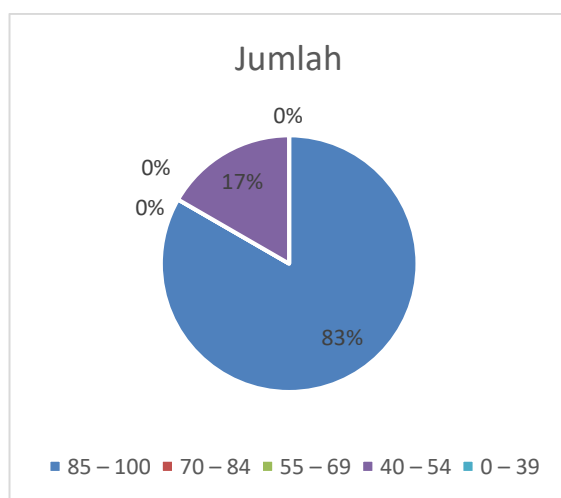
Dari hasil tes selanjutnya nilai - nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan pedoman pengkategorian menurut Arikunto, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4
Pengkategorian Hasil Nilai

Interval Nilai	Jumlah
85 - 100	5
70 - 84	0
55 - 69	0
40 - 54	1
0 - 39	0

Diagram

Nilai Hasil Tes



Berdasarkan hasil pengkategorian nilai *post test*, maka didapatkan hasil, 50 persen siswa yang memiliki nilai kategori nilai tinggi, 33 persen siswa yang memiliki kategori nilai sedang, dan 17 persen siswa yang memiliki kategori nilai rendah. Dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *matcing gambar* dan kata dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil nilai bahasa arab yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Uraian penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media matching gambar dan kata berbasis power point dalam pembelajaran bahasa arab menunjukkan hasil yang baik. Dimana berdasarkan hasil tes menunjukkan 83 persen dari siswa mendapatkan nilai dalam kategori yang dapat diterima dalam indikator penilaian pembelajaran.

Referensi

- Ahmadi, Anas . *Dasar-Dasar Psikolinguisti*, Jakarta : Prestasi Pustakarya, 2019
- Ardini, Pupung Puspa dll , *bermain dan permainan anak usia dini*, Yogyakarta: Media Nusantara, 2021
- Arikunto, Suharsimi . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2013
- Asyrofi, Syamsuddin dll,*Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta :Pustaka Ilmu, 2021
- Baisa, Zaki *Problematika Linguistik dan Non Linguistik Pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Ulum Muhammadiyah Galur Kulonprogo Yokyakarta* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015
- Basrowi dll, *memahami penelitian kualitatif*, Jakarta : Rineka cipta, 2008
- Denim, Sudarwan. *menjadi peneliti kualitatif*, Bandung; CV Pustaka setia, 2018
- Fadillah, M. "*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*", Kencana, Jakarta, 2019
- Gunawan , Muhammad Ali. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan dan Psikologi Sosial*, Yogyakarta : Parama Publishing, 2015
- Hamalik, Oemar *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2017
- Kemenag, Surat Keputusan Menteri Agama No. 183-184 Tahun 2019
_____, SK Kemenag RI Nomor 165 Tahun 2014
- Nasution, Sakholid . *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*, Sidoarjo : Lisan Arabi, 2017
- Rosyad, Halimur. *Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*, Semarang: Unnes, 2015
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan : Pengertian , Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003
- Setyadi, Ary *Permainan Bahasa: Apa dan Siapa*, NUSA, Vol. 12. No. 1, Maret 2017
- Sudjono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : CV Alif, 2018

Website :

English First, "EF English Proficiency Index" <https://www.ef.com/en/epi/regions/asia/>
<https://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/3100/bahasa-internasional>.

KBBI, "Pengertian Bahasa", <https://kbbi.web.id/bahasa>,

Kompas, "EF English Proficiency Index", <https://www.kompas.com/edu/read/>

Nurilam Harianja, "Hubungan Bahasa Dengan Otak", <http://digilib.unimed.ac.id/513>

Proficiency Index", <https://www.ef.com/wwen/epi/regions/asia/indonesia/>