

Pendampingan Belajar Menggunakan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MINU Wijoyo Kusumo

Yusnan Setiawan

Hukum Keluarga Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Hidayatut Thullab Kediri

Email: yusnan.setiawan@staihitkediri.ac.id

Abstrak

Diakui ataupun tidak, banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran di kelas tidak selalu menyenangkan, bahkan cenderung membosankan, sehingga mereka lebih senang ketika jam pelajaran kosong. Hal tersebut bisa saja disebabkan karena monotonnya cara mengajar guru. Sehingga di era sekarang guru selalu dituntut untuk terus berinovasi disetiap pembelajarannya. Salah satu bentuk inovasi yang bisa ditawarkan adalah inovasi dalam hal metode pembelajaran. Dan metode pembelajaran dengan permainan edukatif bisa dijadikan warna baru dalam upaya mengatasi ke-monotonan cara guru mengajar di dalam kelas. Di kegiatan ini metode yang digunakan adalah metode action research melalui permainan edukatif yang melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan dalam pembelajaran bahasa arab. Adapun instrumen pengumpulan data di kegiatan ini menggunakan lembar observasi (checklist) dengan skala 1 sampai 4, dan data dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif, yakni data berupa kalimat terkait deskripsi pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau perilaku siswa terkait metode belajar yang bisa dianalisis secara kualitatif. Disimpulkan adanya peningkatan daya serap materi siswa kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif bisik berantai bisa dijadikan sebuah metode pembelajaran bahasa arab di kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo

Keywords: Permainan edukatif, Bisik berantai, Metode pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan memang tak bisa dipandang sebelah mata, di Negara kita -Indonesia- pendidikan juga mendapat perhatian yang amat besar dari pemerintah, sebab dalam teks pembukaan UUD 1945 jelas tertulis “*mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Maka tidak mengherankan jika pendidikan merupakan hal yang teramat penting.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo bahwa pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.¹ Beliau juga mengemukakan bahwa pendidikan itu mempunyai 4 unsur, yaitu: input, pendidik, proses, dan output.²

Dari keempat unsur di atas, unsur pendidik atau dalam lembaga formal disebut guru merupakan unsur yang amat sexy untuk dibahas, sebab di era gempuran teknologi

¹ Soekidjo Notoatmodjo, 2003, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, PT Renika Cipta, Jakarta, hal 16.

² Ibid.

yang semakin masif ini, guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam pembelajarannya. Sebab semakin inovatif cara pembelajaran guru, akan semakin mengena terhadap materi yang akan disampaikan. Dr. KH. Abdullah Syukri Zarkasyi, M.A; Pimpinan Pondok Modern Darussalam Gontor, Ponorogo dalam nasehatnya mengatakan bahwa الطريقة أهم من المادة, atau yang familiar di telinga kita metode itu jauh lebih penting dari pada materi pembelajaran.

Metode pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa merasa jenuh dalam belajar, apalagi dalam belajar bahasa asing seperti bahasas arab. Karena itu diperlukanlah inovasi-inovasi dalam metode pembelajaran bahasa arab, seperti metode permainan edukatif.

Pembahasan tentang metode permainan edukatif bukanlah merupakan suatu yang hal baru. Namun sejauh penulis berusaha mencari terkait penelitian yang berkaitan dengan metode permainan edukatif, penulis mendapatkan karya dari Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, dari Institut Agama Islam Negeri Kudus. Karya tersebut membicarakan tentang berbagai macam jenis permainan yang dapat dipakai dalam pembelajaran bahasa arab. Dan permainan tersebut dapat diterapkan pada keempat kemahiran bahasa Arab, baik kemahiran berbicara (*kalam*), kemahiran membaca (*qira'ah*), kemahiran mendengar (*istima'*), dan kemahiran menulis (*kitabah*).

B. Identifikasi Masalah

Pendidikan dewasa ini merupakan sesuatu yang teramat penting, sebab pendidikan adalah sebuah ujung tombak bagi perkembangan pengetahuan manusia, dan bahkan pendidikan merupakan ujung tombak bagi perkembangan peradaban manusia.³ Dan pendidikan di lembaga pendidikan formal juga mempunyai peran yang penting dalam perkembangan tersebut.

Dan di dalam proses kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan formal, pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, hal ini dilakukan guna mencapai target yang diinginkan. Namun bukan berarti pembelajaran yang sistematis dan terstruktur tersebut tidak terdapat kendala di dalamnya. Kendala tersebut bisa muncul dari berbagai macam aspek, dan aspek pendidik yang dalam hal ini guru juga bisa menjadi kendala.

³ Lihat: Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edu Tainment*, Diva Press, Yogyakarta, hal 11.

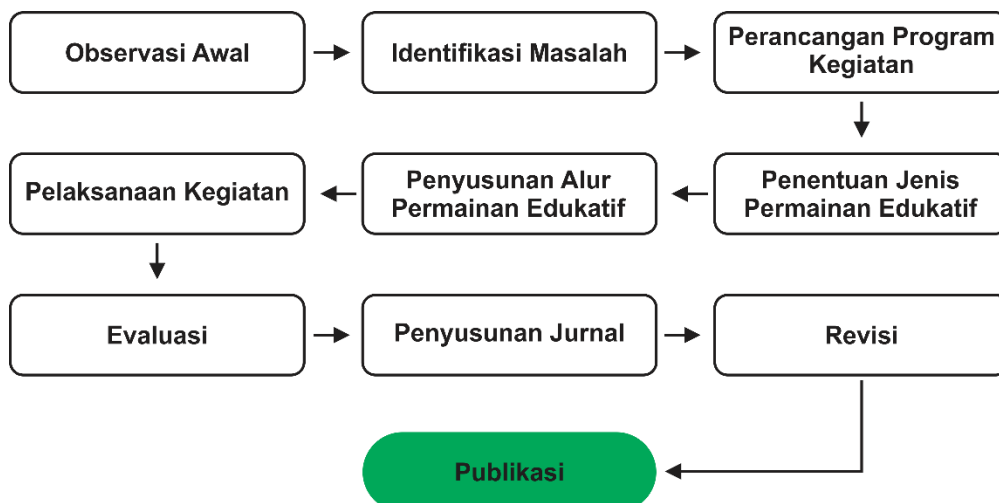
Diakui ataupun tidak, banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran di kelas tidak selalu mengasyikkan, bahkan cenderung membosankan, sehingga mereka lebih senang ketika jam pelajaran kosong. Hal tersebut bisa saja disebabkan karena monotonnya cara mengajar guru. Sehingga di era sekarang – seperti yang telah dipaparkan diatas – guru selalu dituntut untuk terus berinovasi disetiap pembelajarannya.

Dan salah satu bentuk inovasi yang bisa ditawarkan adalah inovasi dalam hal metode pembelajaran. Dan metode pembelajaran dengan permainan edukatif bisa dijadikan warna baru dalam upaya mengatasi ke-monotonan cara guru mengajar di dalam kelas. Dan di artikel ini, penulis ingin membahas tentang penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab di MINU Wijoyo Kusumo.

C. Metodologi Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilakukan di Desa Ngadiboyo, Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian dilakukan pada tanggal 7 dan 8 September 2023. Metode permainan edukatif dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di kelas I MINU Wijoyo Kusumo Desa Ngadiboyo. Dengan metode ation research melalui permainan edukatif yang melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan dalam pembelajaran bahasa arab.

Sebelum dilakukan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi awal pada kelas I MINU Wijoyo Kusumo dengan cara berkomunikasi dengan guru mata pelajaran, guru kelas dan kepala sekolah mengenai cara belajar mengajar serta hal-hal lain yang berkaitan berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang pembelajaran bahasa arab. Kemudian disimpulkanlah bahwa pentingnya kegiatan pengabdian untuk memberi warna dalam penggunaan metode pembelajaran bahasa arab dengan bentuk permainan edukatif agar siswa mampu mengetahui dan mempelajari bahasa arab dengan baik. Diagram alur pelaksanaan program sebagaimana tampak pada Gambar 1



Gambar 1. Diagram pelaksanaan program

Perancangan yang sistematis merupakan kunci keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini, mulai dari observasi awal sampai dengan evaluasi. Dengan tujuan yaitu untuk mengetahui keberhasilan pendampingan yang telah disusun di awal program.

Adapun instrumen pengumpulan data di kegiatan ini menggunakan lembar observasi (checklist) dengan skala 1 sampai 4, yaitu 4=BSB (Berkembang Sangat Baik), 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 2=MB (Mulai Berkembang) dan 1=BB (Belum Berkembang). Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa lewat permainan edukatif. Data hasil kegiatan pendampingan dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif, yakni data berupa kalimat terkait deskripsi pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau perilaku siswa terkait metode belajar yang bisa dianalisis secara kualitatif.⁴

Adapun prosedur pelaksanaannya yaitu:

- Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada kegiatan ini sebagai berikut:

- Observasi awal terkait kondisi sekolah, suasana pembelajaran dalam kelas
- Menentukan waktu dan jenis permainan edukatif yang sesuai dengan sasaran program ini, yaitu siswa madrasah ibtidaiyah kelas I
- Penyusunan materi permainan edukatif

⁴ Lihat: Nur Annisa, Noor Hujjatusnaini, 2022, Pendampingan Belajar Melalui Metode Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung, *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No 3, Vol 3, hal 4.

- Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan selama 2 hari sesuai alur dalam materi yang telah disusun.

- Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini, penulis melakukan evaluasi guna meninjau perkembangan dari kemampuan siswa dalam pelajaran bahasa arab

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pengenalan terkait permainan edukatif *bisik berantai*, apa itu permainan edukatif bisik berantai, bagaimana cara bermainnya, dan semua hal yang terkait dengan permainan tersebut. Dan di akhir kegiatan dilaksanakanlah evaluasi, dengan cara menanyakan kembali materi-materi yang telah dipelajari.

Untuk mengetahui perkembangan siswa, maka dilakukanlah penilaian. Dan berikut kisi-kisi instrumen di permainan bisik kata dengan sedikit perubahan yang sudah disesuaikan⁵:

Table 1. Kisi-kisi instrument permainan edukatif bisik berantai

<i>No</i>	<i>Indikator</i>		<i>Deskripsi</i>	<i>Skor</i>
1	Mampu menjawab 3-5 soal dengan benar	BB	Siswa tidak mampu menjawab 2-1 soal	1
		MB	Siswa mampu menjawab 3 soal dengan benar	2
		BSH	Siswa mampu menjawab 4 soal dengan benar	3
		BSB	Siswa mampu menjawab 5 soal secara benar	4
2	Mampu menyebutkan kata/kalimat yang	BB	Siswa tidak mampu menyebutkan 2-1 kata yang diajarkan	1
		MB	Siswa mampu menyebutkan 3 kata yang diajarkan.	2

⁵ Lihat: Nunung Puji Astutik, Rohita, 2014, Meningkatkan kemampuan mendengar melalui permainan edukatif bisik berantai pada kelompok B di TK Mardi Budi Jabon Jombang, *PAUD Teratai*, No 3, Vol 3, hal 3

	telah diajarkan	BSH	Siswa mampu menyebutkan 4 kata yang diajarkan dengan benar	3
		BSB	Siswa mampu menyebutkan 5 kata yang diajarkan dengan benar	4

D. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pemdampingan ini dilakukan untuk memberi warna baru dalam metode pembelajaran bahasa arab kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo melalui permainan edukatif bisik berantai. Pada tahap awal kegiatan pengabdian ini penulis berkomunikasi dengan guru mata pelajaran, guru kelas dan juga kepala madrasah mengenai bagaimana kondisi pembelajaran bahasa arab di kelas 1. Setelah komunikasi tersebut, maka ditemukan dan disepakati bahwa permainan edukatif bisik berantai dijadikan sebagai metode pembelajaran dalam pelajaran bahasa arab.

Setelah persiapan selesai, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan di hari pertama dilakukan dengan metode pembelajaran sama seperti metode yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa arab.

Tahapan selanjutnya dari kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di hari berikutnya, dan di hari berikutnya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode permainan edukatif bisik berantai. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan edukatif bisik berantai adalah sebagai berikut:

- a. Bagi kelas dalam regu-regu lalu bentuk lingkaran
- b. Bisikkan sebuah pendek kepada seorang anak
- c. Anak A harus membisikkan lagi kepada anak yang disampingnya
- d. Regu yang berhasil mengucapkan kalimat yang benar ialah pemenangnya.⁶

Dalam tahap ini materi yang disampaikan masih sama, yaitu keluarga (*al-usroh*), setelah memberikan arahan singkat tentang permainan ini, siswa kemudian melanjutkannya dengan langsung mempraktekkan permainan ini. Tampak siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, sebab ini merupakan hal baru bagi mereka.

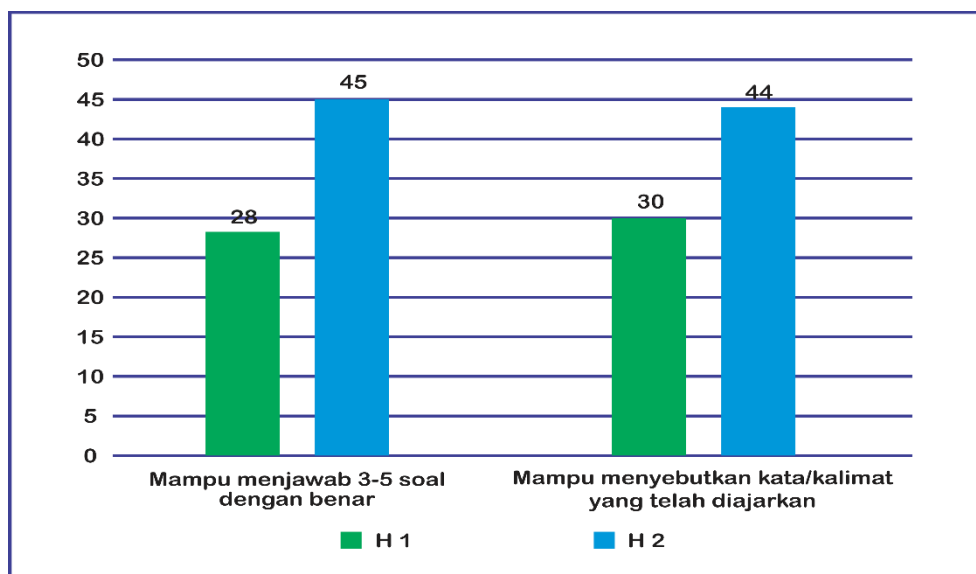
⁶ Raisatun Nisak, 2011, *Seabrak Games Asyik-Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK*, Diva Press, Jogjakarta, hal. 41.

Tahapan akhir dari kegiatan pengabdian yaitu tahap evaluasi serta pengambilan kesimpulan. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan yang telah dilakukan. Siswa dapat menjawab dan memahami dengan baik dari setiap pertanyaan yang diberikan. Dari kegiatan yang telah dilakukan yaitu permainan edukatif bisik berantai maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan ini mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun hasil kegiatan pendampingan mengenai metode permainan edukatif bisik berantai yang dilakukan di kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo adalah sebagai berikut:

Table 2. Hasil Penilaian

<i>Indikator</i>	<i>Hari Ke-</i>	<i>Skor</i>	<i>Rata-rata</i>
Mampu menjawab 3-5 soal dengan benar	H1	28	1.87
	H2	45	3
Mampu menyebutkan kata/kalimat yang telah diajarkan	H1	30	2
	H2	44	2.93

Berdasarkan skor penilaian yang telah dilakukan selama dilaksanakannya kegiatan pendampingan dengan menggunakan metode permainan edukatif bisik berantai dalam pembelajaran bahasa arab diatas, maka berikut adalah grafik perkembangan daya serap materi siswa kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo:



Gambar 2. Grafik peningkatan siswa

Berdasarkan grafik di atas, pada hari pertama sampai hari kedua pendampingan ini mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan edukatif bisik berantai dalam pembelajaran bahasa arab efektif meningkatkan daya serap materi siswa.

Setelah melakukan kegiatan pendampingan, penilaian pada hari pertama di indikator mampu menjawab 3-5 soal dengan benar mendapatkan skor 28, dan di indikator mampu menyebutkan kata/kalimat yang telah diajarkan mendapat skor 30. Sedangkan di hari kedua, indikator pertama meningkat dari 28 ke angka 45, dan indikator kedua meningkat dari yang sebelumnya 30 menjadi 44.

Hal ini membuktikan bahwa siswa memiliki kemampuan daya serap terhadap materi yang meningkat setelah menggunakan metode permainan edukatif bisik berantai.



Gambar 3. Pendampingan permainan edukatif hari pertama



Gambar 4. Pendampingan permainan edukatif hari kedua.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan permainan edukatif bisik berantai untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, disimpulkan adanya peningkatan daya serap materi siswa kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo. Peningkatan ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada masing-masing indikator penilaian, antara lain indikator mampu menjawab 3-5 soal dengan benar dan indikator mampu menyebutkan kata/kalimat yang telah diajarkan. Setelah dilakukan penilaian skor pada indikator pertama naik dari 28 ke angka 45. Dan pada indikator kedua naik dari 30 menjadi 44.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif bisik berantai bisa dijadikan sebuah metode pembelajaran bahasa arab di kelas 1 MINU Wijoyo Kusumo.

F. Ucapan Terima Kasih

Setelah melakukan kegiatan pendampingan, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Madrasah MINU Wijoyo Kusumo Ibu Ulfi Ni'maturrohmah, S.Pd, Bpk. Azis Kurniawa, S.Hum selaku guru kelas 1, dan Ibu Binti Latifatul Arifiati, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa arab kelas 1. Dan tak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh siswa kelas 1 Sri Jayanagara MINU Wijoyo Kusumo, semoga kalian sukses di masa mendatang.

Juga kepada seluruh warga MINU Wijoyo Kusumo Ngadiboyo yang tak bisa disebut satu persatu oleh penulis, yang telah membantu demi lancarnya kegiatan pendampingan ini. Terima kasih.

G. Daftar Pustaka

- Annisa Nur, Noor Hujjatusnaini, 2022, Pendampingan Belajar Melalui Metode Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siwa Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung, *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No 3, Vol 3.
- Astutik Nunung Puji, Rohita, 2014, Meningkatkan kemampuan mendengar melalui permainan edukatif bisik berantai pada kelompok B di TK Mardi Budi Jabon Jombang, *PAUD Teratai*, No 3, Vol 3.
- Hamid Moh. Sholeh, *Metode Edu Tainment*, Diva Press, Yogyakarta.
- Nisak Raisatun, 2011, *Seabrak Games Asyik-Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK*, Diva Press, Jogjakarta.
- Notoatmodjo Soekidjo, 2003, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, PT Renika Cipta, Jakarta.