

IMPLEMENTASI MEDIA TEBAK GAMBAR DALAM MATERI MUFRODAT SISWA KELAS V MI FATKHUL ULUM JOSO TURI PANEKAN MAGETAN

Shodiqul Bahroyni, M.Pd., Dul Saiin, M.Pd.I., Mudzakkir, M.Pd.I, Nur Hidayati, Jarwatic, Ninik Rohani

Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Kendal Ngawi

shodiqbahroyni@gmail.com, dulsaiinmpd@gmail.com, mudzakirelzain@gmail.com,
hidayatnur11@gmail.com, ninikrohani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena dilatar belakangi oleh lemahnya penguasaan kosakata siswa kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan, maka pembelajaran bahasa Arab di kalangan siswa dianggap sebagai materi yang susah sehingga motivasi mereka dalam belajar bahasa Arab menjadi rendah. Adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif serta menggunakan metode penelitian studi kasus. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya adalah Penggunaan media tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan mufrodat bahasa Arab anak kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan berjalan dengan lancar dikarenakan metode tebak gambar dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik oleh guru, sehingga siswa lebih termotivasi dalam menghafal dan memahami mufrodat yang disampaikan menggunakan media tebak gambar.

Kata kunci: *Media Tebak Gambar, Mufrodat*

A. Pendahuluan

1. Konteks Penelitian

Pembelajaran Bahasa Arab setidaknya mencangkup pembelajaran mufradat, *istima`*, *kalam*, *qira`ah*, *tarkib (nahwu-sharaf)*, dan *kitabah*. Mufradat (kosakata) merupakan pengenalan pertama pembelajaran bahasa Arab kepada siswa. Sehingga pada awal proses pembelajaran siswa dikenalkan dengan kosakata baru.

Untuk menguasai banyak kosakata siswa diharuskan menghafal kosakata tersebut. Namun kadang yang terjadi hari ini hafal, besok lupa. Begitulah ingatan mereka datang dan pergi. Hal ini disebabkan karena mereka tidak familiar dengan bunyi maupun tulisan kosakata bahasa Arab. Kurang mampunya siswa membaca tulisan Arab juga menjadi salah satu penyebab mereka kurang bisa menggunakan kamus bahasa Arab. Jangankan mencari sebuah kata, untuk membuka dan membacanya saja mereka kebingungan. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran kosakata tidak berjalan dengan baik. (Miftahul Falah, 2019)

Dengan kosakata yang dimiliki dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata adalah pondasi dalam menguasai bahasa itu sendiri. Airtinah menyakatan, dalam pembelajaran bahasa, tidak lepas dari penguasaan kosakata bahasa.

Di antara dampak lemahnya penguasaan kosakata ini, maka pembelajaran bahasa Arab di kalangan siswa dianggap sebagai materi yang susah sehingga motivasi mereka dalam belajar bahasa Arab menjadi rendah. Fenomena semacam ini terlihat juga di MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan yaitu: 1) minat belajar bahasa Arab rendah, 2) kurangnya semangat siswa terhadap pelajaran bahasa Arab, 3) kesulitan dalam menghafal, 4) kesulitan dalam memahami teks bahasa Arab, 5) media yang digunakan masih kurang menarik. (OB, 2021)

Dari hasil observasi peneliti, salah satu faktor penyebab permasalahan yang terdapat di MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan adalah belum adanya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Kegiatan proses belajar mengajar yang digunakan masih belum mampu meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Sedangkan pembelajaran bahasa Arab perlu adanya alat bantu media pembelajaran yang dapat menarik hingga dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa.

Menurut Fathul Mujib dan Najir (2013), penggunaan media tebak gambar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan permainan tebak gambar belum pernah digunakan dalam meningkatkan pemahaman kosakata, melainkan penggunaan media tebak gambar untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa, kecerdasan siswa dan kemampuan menulis. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Melaksanakan suatu pembelajaran dengan aktivitas permainan adalah hal yang mungkin terjadi. Permainan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di MI Fatkhul Ulum Joso Panekan Magetan dalam pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan teknik klasikal dan kurangnya media pembelajaran, diharapkan dengan terobosan baru ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa. Oleh karena itu penulis tertarik meneliti implementasi permainan tebak gambar dalam penerapannya untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab.

2. Kajian Teori

a. Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling mudah dan sering dipakai di dunia pendidikan. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. (Arif Sadiman dkk, 2010)

Media gambar dapat disebut juga media Visual. Menurut Amir Hamzah (1985) alat-alat visual adalah alat-alat yang “*visible*” artinya dapat dilihat. Diantara alat-alat visual antara lain gambar, foto, slaid, model. Karena itu, pendidikan pendidikan visual artinya tidak lain dari pada penyajian pengetahuan melalui “pengalaman meliha”. Dengan kata lain, pendidikan visual adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat dari pada sesuatu yang didengar atau dibacanya.

Dari pengertian diatas, pembelajaran dengan media gambar adalah pembelajaran dengan media yang dapat dilihat oleh siswa. Alat-alat visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007) dalam R Angkosodan A. Kosasih, media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar.

Media gambar/foto memiliki banyak kelebihan, antara lain dapat dijelaskan sebagai berikut (Amir Hamzah (2010) :

- 1) Sifatnya konkret; Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini

- 3) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar dan foto.
- 4) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah dan membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar/foto memiliki beberapa kelemahan antara lain sebagai berikut: (Arif Sadiman, 2010)

- 1) Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran .
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Secara umum langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- 3) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Arab penggunaan media gambar/foto itu dapat diaplikasikan dalam berbagai materi pembelajarannya. Namun dalam pembelajaran kosakata (mufradat), media gambar/foto memiliki peran yang cukup besar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seorang murid akan sangat mudah menghafal dan menguasai suatu mufradat ketika diperkenalkan mufradat tersebut dengan dibarengi gambar yang mencerminkan maknanya.

a. Mufrodat

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang, dan kumpulan kata tersebut akan digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat. Komunikasi seseorang yang dibangun dengan

penggunaan kosakata yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran kecerdasan dan tingkat pendidikan sipemakai bahasa. (Saiful Mustofa, 2011)

Mufrodat (kosakata) merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Arab, bahkan dikatakan hal pertama dalam pembelajaran bahasa asing adalah dengan mengenali dan mempelajari kosakatanya. Dengan mempelajari mufrodat, siswa memperoleh keterampilan bahasa (istima', kalam, qiro'ah, kitabah). (Baiq Ismiati, 2021)

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwasannya mufrodat adalah kosakata atau vocabulary adalah kumpulan kata yang di ketahui atau di kuasai dan dimengerti oleh seseorang yang dapat di pergunakan untuk menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan orang lain.

Adapun tujuan umum pembelajaran kosakata (mufradat) bahasa arab adalah sebagai berikut: (Saiful Mustofa, 2011)

- 1) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun fahmul-masmu'. Fahmul masmu' maksudnya adalah kita harus mampu memahami apa yang kita dengar ketika ada orang yang berbicara.
- 2) Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar.
- 3) Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu. Maksudnya adalah makna kosakata harus jelas, dan makna harus sesuai dengan yang sebenarnya, bukan kata kiasan.
- 4) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradat itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.

Dari tujuan diatas dapat disimpulkan bahwasanya tujuan dari pembelajaran mufrodat adalah untuk memperkenalkan, melatih, memahami dan memaplikasikan pembelajaran mufordat baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

B. Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang merupakan salah satu dari jenis penelitian dalam jenis penelitian kualitatif. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi tempat dan melakukan penelitian terhadap kemampuan siswa dalam memahami mufrodat melalui media tebak gambar. Pada penelitian ini, peneliti menfokuskan pada

penguasaan mufrodat melalui media tebak gambar serta efektifitasnya pada siswi kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magaetan.

Penelitian ini memanfaatkan data observasi, dokumentasi dan tes. Observasi ini dilakukan peneliti dengan cara langsung melakukan pengamatan pada siswi kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magaetan terkait efektifitas media tebak gambar dalam menghafal mufrodat, dan melakukan tes untuk mengukur tingkat efektifitasnya. Sehingga diharapkan nanti akan diketahui kendala-kendala, kekurangan beserta kelebihan media tebak gambar dalam menghafal mufrodat bahasa Arab khususnya di kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magaetan.

C. Hasil

Penggunaan metode dalam menyampaikan pembelajaran memang sangat dibutuhkan oleh para guru. Dengan adanya penggunaan metode yang berbeda-beda yang disampaikan oleh guru, maka anak akan tidak akan bosan karena seringnya guru menggunakan metode yang monoton sama setiap harinya. Dengan begitu cara guru di MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magaetan menggunakan metode yang berbeda-beda setiap kali berganti tema. Dalam pembelajaran berlangsung komunikasi antar guru dengan anak didik merupakan peranan penting. Jika tidak adanya komunikasi, maka tidak akan ada keberhasilan menuju pencapaian yang diharapkan. Sedangkan guru harus menyampaikan materi pembelajaran dan anak didik harus merespon yang telah disampaikan oleh guru. Dengan demikian kemampuan berbahasa adalah faktor terpenting untuk anak didik dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan guru.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran tebak gambar yang bertujuan untuk meningkatkan bahasa anak. Metode pembelajaran tebak gambar sebelumnya sudah sempat di gunakan tetapi ada beberapa hambatan yaitu kurangnya alat untuk mendukung pembelajaran tersebut sehingga di sekolah MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magaetan setiap kali pembelajaran tebak gambar guru tidak menggunakan alat peraga cukup dengan membawa media gambar yang sudah guru kelas siapkan, metode tebak gambar ini digunakan untuk merangsang peserta didik bertanya tentang ciri-ciri gambar yang akan ditebak.

Memulai pembelajaran pendidik harus mempunyai metode atau model pembelajaran yang akan di terapkan dalam kelasnya, agar kondisi kelas lebih efektif. Perencanaan pembelajaran meliputi kegiatan perumusan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan

pembelajaran, metode yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, bahan materi yang akan disajikan, cara menyampaikannya, persiapan alat atau media yang digunakan. Perencanaan pembelajaran menjadikan guru dapat mempersiapkan dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. (Wawancara, 2021)

Setelah melalui tahap perencanaan yang dilakukan, selanjutnya adalah tahap pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dalam kelas. Tahap pelaksanaan penggunaan metode tebak gambar ini guru memulainya dengan pembuatan tema yang akan dibahas di dalam kelas. Tema pada pertemuan pertama adalah menebak gambar hewan dalam bahasa Arab. Yang perlu disiapkan oleh guru menyiapkan media cetak untuk memulainya, yaitu gambar hewan dengan gambar atau tulisan bahasa Arab tentang hewan.

Sebelumnya guru menjelaskan kosakata tentang hewan didalam bahasa Arab. Siswa disuruh menghafal atau memahami setiap kosakata yang telah dijelaskan, setelah itu guru memberikan contoh gambar salah satu hewan yang telah dijelaskan kosakata sebelumnya, kemudian siswa menebak bahasa Arab dari gambar yang di perlihatkan oleh guru. (OB, 2021)

Guru juga menunjuk langsung siswa untuk menebak bahasa Arab dari gambar yang telah ditunjukkan oleh guru, dengan tujuan semua siswa bisa ikut aktif dalam pembelajaran bahasa Arab dan juga semua siswa bisa lebih hafal dengan bantuan media tebak gambar. (OB, 2021). Evaluasi dalam penerapan metode tebak gambar untuk meningkatkan Bahasa anak ini melalui beberapa cara, yaitu membuat pertanyaan pada anak tentang gambar yang telah di tunjukan, menuliskan kosa kata tentang gambar yang telah di tunjukan, kemudian membuat siswa mudah mengingat gambar apa saja yang telah di tunjukan oleh guru di depan kelas. (Wawancara, 2021)

D. Pembahasan

Penggunaan metode tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan mufrodat bahasa Arab anak kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan berjalan dengan lancar dikarenakan metode tebak gambar adalah pengadaan sebuah aktivitas yang menyalurkan energi dengan berbagai aturan yang harus diikuti oleh para peserta. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga belajar. Dengan permainan tebak gambar akan mempengaruhi fungsi kognitif dan motorik yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar dan berlatih meningkatkan kerjasama yang baik.

Karena gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minat pada pelajaran, dan membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, penulisan dan menggambar, serta membantu mereka mengingat dan menafsirkan isi materi dari buku teks. (Izza, 2021)

Adapun tujuan umum pembelajaran kosakata (mufradat) bahasa arab adalah sebagai berikut: (Saiful Mustofa, 2011)

- 1) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun fahmul-masmu'. Fahmul masmu' maksudnya adalah kita harus mampu memahami apa yang kita dengar ketika ada orang yang berbicara. Dalam implementasi media tebak gambar, awal pembelajaran guru menjelaskan terlebih dahulu mufrodad yang berhubungan dengan hewan dan siswa disuruh untuk menirukan setiap mufrodad yang dibacakan oleh guru, sehingga dalam fase ini siswa diperkenalkan mufrodad dengan cara mendengarkan.
- 2) Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar. Dalam implementasinya di kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan, guru melatih pelafalan mufrodad yang baik dan benar dengan cara memperhatikan setiap pelafalan atau makhroj hurufnya, serta guru mengulang-ulang setiap mufrodad supaya siswa terbiasa mendengarkan mufrodad dari materi yang disampaikan.
- 3) Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu. Maksudnya adalah makna kosakata harus jelas, dan makna harus sesuai dengan yang sebenarnya, bukan kata kiasan. Dalam penerapannya guru memberikan gambar yang sesuai dengan materi bahasa arab tentang hewan. Sehingga siswa lebih bisa memahami arti disetiap mufrodadnya, hal ini lebih efektif dari pada siswa disuruh menghafal saja tanpa adanya visualisasi dengan gambar.
- 4) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradat itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya. Dalam implementasinya siswa disuruh menebak arti dari gambar yang ditunjukkan oleh guru tentang mufrodad hewan, atau guru mengucapkan mufrodad kemudian siswa mengambil gambar yang sesuai arti mufrodad tersebut.

E. Kesimpulan

Penggunaan metode tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan mufrodat bahasa Arab anak kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panekan Magetan berjalan dengan lancar dikarenakan metode tebak gambar dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik oleh guru, sehingga siswa lebih termotivasi dalam menghafal dan memahami mufrodat yang disampaikan menggunakan media tebak gambar.

Daftar Pustaka

- Angkowo dan A. Kosasih, (2007), Optoimlisasi Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Grasindo
- Fatkul Mujib dan Najir Rahmawati, (2013), Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: Divapress.
- Islami, M. F. (2019). Implementasi Media Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam*, 8(1)
- Ismiati, B., Rustandi, N., Basori, M. A., Ardiansa, J., Wiranegara, D. A., Pratiwi, R. I. & Selviana, S. (2021). Adaptasi Dan Transformasi
- Izza, F. N. (2021). Penerapan Metode Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A di RA Sirojul Huda Gabus Pati (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Mustofa, S. (2011). Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif. UIN-Maliki Press.
- Sadiman, A. S. (2010). Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya,(Jakarta: Rajawali Pers, 2010). h. 6. Arief S. Sadiman, 1(1).
- Sulaeman, A. H. (1985). Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan, Jakarta: PT.