



Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *Game Arabic Treasure Hunter*

Azhar Alam¹, Kusnul Khotimahz

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
E-mail: ¹aa123@ums.ac.id, ²azkaadzkiya188@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to examine the success of Arabic learning activities using the Arabic Treasure Hunt Game learning model to improve student's Arabic vocabulary mastery while knowing their perceptions of the learning model. The approach in this study uses a qualitative descriptive approach with data collection methods through observation and interview techniques. This research was carried out in Darusy Syhadah Boyolali Islamic boarding school with the research subject of I' dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) of 42 students. The data analysis method used is a qualitative analysis technique that is equipped with a bit of quantitative descriptive data. The results of this study indicate that (1) Arabic Treasure Hunt Game can increase students' interest in learning Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) in learning Arabic vocabulary. (2) The Arabic Treasure Hunt game can help students improve Arabic vocabulary mastery. (3) Students' perception of the Arabic Treasure Hunt Game is an exciting game that can increase interest and enthusiasm for learning, facilitate mastering new vocabulary, and improve the ability to master Arabic vocabulary.

Keywords: Arabic Vocabulary, Arabic Treasure Hunter Game, Arabic Learning

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang keberhasilan kegiatan pembelajaran bahasa Arab menggunakan model pembelajaran Game Arabic Trasure Hunt guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekaligus mengetahui persepsi mereka terhadap model pembelajaran tersebut. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui teknik observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di pondok pesantren Darusy Syhadah Boyolali dengan subyek penelitian siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) yang berjumlah 42 siswa. Metode analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif yang dilengkapi dengan

sedikit data deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Game Arabic Treasure Hunt dapat meningkatkan minat belajar siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. (2) Game Arabic Treasure Hunt mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. (3) Persepsi siswa terhadap Game Arabic Treasure Hunt adalah game ini menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar, memudahkan dalam menguasai kosakata baru, serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Arab, Game Arabic Treasure Hunter, Pembelajaran Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an, hadits rasul, dan banyak di berbagai literatur agama yang menggunakannya. Sehingga dari sekian banyak bahasa di dunia, bahasa Arab merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari. Bahasa Arab merupakan Bahasa Internasional yang diakui oleh organisasi dunia PBB. Secara akademis, melakukan pembelajaran Bahasa Arab memiliki tujuan menguasai dan memahami keterampilan berbahasa Arab mulai dari keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis (Hermawan 2018).

Pondok Pesantren Darusy-Syahadah merupakan salah satu sekolah Islam yang menjadikan bahasa Arab sebagai bagian pokok dalam rangkaian kurikulumnya. Selain pengajarannya yang menggunakan bahasa Arab siswa juga dilatih untuk menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari. Dengan demikian bahasa Arab menjadi hal penting yang harus dikuasai oleh setiap siswa.

Sekolah ini memiliki program-program bahasa yang diterapkan untuk membantu siswa dalam mengasah kemampuan berbahasa Arab. Salah satunya adalah pembimbingan intensif bagi siswa baru dalam kelas permulaan yang dikenal dengan kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM). Secara harfiah kata I'dād bermakna persiapan (Munawwir 1997). Sedangkan istilah kulliyatul mu'allimāt dalam bahasa Arab memiliki makna sekolah guru (khusus untuk perempuan). Istilah kulliyatul mu'allimāt ini biasa digunakan untuk penyebutan jenjang kelas di sekolah-sekolah Islam atau pondok pesantren yang setara dengan SMP/MTs maupun SMA/MA (Zulfa 2018).

Direktur pondok pesantren Darusy-Syahadah Ustdaz Qosdi Ridwanullah dalam wawancara dengan peneliti memaparkan bahwa kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) merupakan kelas persiapan sebelum memasuki kelas Kulliyatul Mu'allimat. Beliau juga menyampaikan bahwa kurikulum bahasa Arab yang diterapkan untuk kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) ini lebih difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab.

Richard dalam Utami (2018) Rina Puji Utami menyatakan bahwa kosakata adalah suatu komponen inti yang menjadi dasar seberapa besar kemampuan berbahasa seseorang baik dalam kemampuan berbicara, membaca, menyimak, maupun menulis (Utami 2018).

Penguasaan kosakata bahasa asing merupakan sebuah kemampuan seseorang menggunakan kosakata yang dimiliki dalam mengembangkan keterampilan dasar berbahasa yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara menggunakan bahasa asing (Fajriah 2015). Adapun pengertian penguasaan kosakata bahasa Arab adalah sebuah kemampuan seseorang menggunakan kosakata yang dimiliki dalam mengembangkan ketrampilan dasar berbahasa yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara menggunakan bahasa Arab (Fajriah 2015).

Berkaitan dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab, Effendi dalam Astuti (2016) memaparkan bahwa seorang siswa mendapatkan pengalamannya belajar kosa kata Bahasa Arab melalui aktivitas-aktivitas mulai mendengarkan, mengucapkan, mendapatkan makna, membaca, menulis serta membuat kalimat dengan menggunakan suatu kosa kata tertentu.

Adapun tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab meliputi bertambahnya kosakata baru, berlatih mengucapkan kosa kata dengan baik dan benar, memahami makna kata baik secara konotasi maupun denotasi, dan mampu membuat kalimat menggunakan kosakata. Siswa dikatakan telah mampu menguasai kosakata yang telah dipelajari apabila ia telah mampu menerjemahkan kosakata, melafalkan dan menulis kembali secara mandiri dengan baik, dan mengembangkan kosakata tersebut dalam bentuk kalimat baik tertulis maupun secara lisan (Lani 2017).

Bagian kurikulum pondok pesantren Darusy Syahadah memberikan porsi lebih untuk mata pelajaran bahasa Arab kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM). Jumlah jam pelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab di kelas ini adalah 24 jam pelajaran setiap pekannya atau 4 jam pelajaran setiap harinya. Banyaknya jumlah jam

pelajaran bahasa Arab ini menjadi wadah dalam mengoptimalkan pembekalan bahasa Arab siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM).

Namun di lain sisi, berdasarkan pengamatan tim peneliti di obyek penelitian banyaknya pertemuan kerap membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pun mengalami pasang surut. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru pengampu bahasa Arab. Mulai dari penggunaan metode bernyanyi, penayangan film hingga pemberian motivasi belajar. Namun upaya tersebut dinilai belum optimal untuk menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menarik bagi siswa.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya : pertama, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton dikarenakan guru pengampu masih merasa kesulitan untuk mempersiapkan metode-metode active learning. Kedua, media pembelajaran yang kurang bervariasi. Ketiga, metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku paket sebagai lembar kerja kerap digunakan dalam penyampaian materi sehingga siswa mudah merasa jenuh.

Chauhan dalam Sunhaji (2014) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang berupa arahan atau bimbingan yang dapat memberikan perangsang atau stimulus, dan dorongan bagi siswa sehingga terciptanya suatu proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran diperlukan metode atau model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran menurut Kemp dalam Sundari (2015) adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan guru maupun siswa agar terciptanya kegiatan pembelajaran efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Arab pun diperlukan model pembelajaran yang bervariasi.

Merujuk pada penelitian Isnadi (2016) dan penelitian Riskasari (2017) menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media atau metode pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton maka akan memberikan motivasi positif bagi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk menerapkan metode permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM). Metode permainan menurut Arisnawati adalah cara penyampaian materi yang ditempuh guru dengan menghadirkan suasana menyenangkan,

santai namun serius, tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurmala 2015).

Selanjutnya Sadiman dalam Ade Irma dan santi Erawati menjabarkan bahwa makna permainan yaitu proses interaksi antara satu pemain dengan pemain yang lain dengan berpedoman pada aturan-aturan khusus agar tercapainya tujuan tertentu. Dengan demikian, metode permainan dapat diaplikasikan guru dalam proses pembelajaran dengan cara menyisipkan materi ke dalam permainan tersebut sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar (Kusuma and Irawati 2013).

Metode permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Game Arabic Treasure Hunt*. Secara istilah *treasure hunt* didefinisikan sebagai permainan memburu harta karun atau mencari sebuah benda yang disembunyikan di tempat-tempat tertentu dengan menggunakan petunjuk-petunjuk yang telah disediakan (Nuha 2018). Raka Swandhita Hutomo mengungkapkan bahwa model pembelajaran *treasure hunt* merupakan model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Kolaboratif game seperti permainan *treasure hunt* memiliki daya tarik tinggi dalam memunculkan minat belajar sehingga berpotensi cukup besar pada dunia pendidikan dalam mentransfer pengetahuan (Hutomo 2016).

Media yang digunakan dalam *Game Arabic Treasure Hunt* cukup mudah dalam pencarian bahan baku dan proses pembuatannya. Media ini dirancang secara sederhana dengan menggunakan bahan baku kertas yang praktis untuk dilipat, dibawa, dan dipindahkan. Sehingga setiap guru mampu membuatnya sendiri sesuai kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini berisi materi dan evaluasi bahasa Arab yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media *Game Arabic Treasure Hunt* sangat cocok untuk dimainkan secara berkelompok (Ramadhani and Zukhaira 2019).

Merujuk pada penelitian Nuha (2018) game ini memiliki langkah-langkah sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Bahasa Arab
Game Treasure Hunter**

TAHAPAN	GURU	PESERTA DIDIK
Langkah 1	Membagi siswa ke dalam kelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 orang.	Berkumpul sesuai kelompok masing-masing.
Langkah 2	Membuat aturan dan menjelaskan tata kerja permainan <i>treasure hunt</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kepada siswa.	Mendengarkan arahan pembelajaran dari guru.
Langkah 3	Menentukan lokasi permainan.	Menuju lokasi permainan.
Langkah 4	Menyiapkan clue-clue yang didalamnya telah tercantum materi kosakata bahasa Arab.	Memecahkan clue sesuai petunjuk atau arahan setelah nanti clue ditemukan.
Langkah 5	Menyembunyikan clue-clue yang telah disiapkan.	Tidak melihat selama proses penyembunyian clue-clue.
Langkah 6	Membagikan peta/rute.	Memahami denah/peta yang diberikan guru.
Langkah 7	Memantau siswa dalam permainan <i>treasure hunt</i> .	Secara berkelompok memecahkan clue di masing-masing pos sesuai peta/rute yang dibagikan.

Sumber : Data diolah penulis

Peneliti memilih game ini untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IKM (I'dād Kulliyatil Mu'allimāt) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Alasan peneliti memilih kelas ini karena merupakan kelas permulaan sebelum memasuki kelas KMA

(Kulliyatul Mu'allimāt) atau setingkat Sekolah Menengah Atas. Dimana siswa kelas IKM ini lebih difokuskan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab sebagai bekal untuk mengikuti pembelajaran di kelas KMA yang notabane nya menggunakan bahasa Arab. Dengan menghadirkan model pembelajaran yang menarik diharapkan siswa mampu terlibat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga penguasaan kosakata bahasa Arab siswa pun dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Game Arabic Treasure Hunt terhadap peningkatan minat belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) Pondok Pesantren Darusy Syahadah Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020. Selanjutnya, penelitian ini juga mengungkap persepsi siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) Pondok Pesantren Darusy Syahadah Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020 terhadap Game Arabic Treasure Hunter sebagai model pembelajaran kosakata bahasa Arab.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan tindakan kelas yang disusun mulai dari pembuatan format pembelajaran, aksi pembelajaran, pengambilan data, analisa, serta pembuatan kesimpulan dan saran. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer meliputi: direktur pondok pesantren, bagian kurikulum, guru pengampu bahasa Arab, dan siswa kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) B. Adapun sumber data sekunder mencakup daftar buku panduan dan alokasi waktu serta jadwal pelajaran I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) B. Penelitian ini dilaksanakan di pondok pesantren Darusy Syahadah Boyolali dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) B Tahun Ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 42 siswa.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dengan mengadapatasi prosedur yang dikembangkan oleh Kurf Lewin dalam Hutomo (2016) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi dan wawancara. Metode analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif yang dilengkapi dengan sedikit data deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Penerapan Game Arabic Treasure Hunt

Penerapan *Game Arabic Treasure Hunt* pada penelitian ini dilakukan dalam dua kali kegiatan melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), media pembelajaran, alat pembelajaran, dan alat evaluasi. Sebelum menyusun perangkat pembelajaran peneliti melakukan konsolidasi dengan guru pengampu bahasa Arab kelas *I'dād Kulliyatil Mu'allimāt* (IKM) B.

2) Pelaksanaan Langkah-Langkah Game Arabic Treasure Hunt

KEGIATAN I

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. Secara kompak siswa pun menjawab salam tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan bertanya kabar sekaligus mengisi lembar kehadiran siswa. Tidak lupa guru memperhatikan kesiapan dan semangat belajar siswa. Untuk memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama. Hal ini sudah menjadi kebiasaan disetiap memulai pelajaran agar diberi kemudahan oleh Allah dalam belajar dan mendapat keberkahan pada ilmu yang dipelajari.

Sebelum masuk ke pembahasan materi guru memberikan pengantar mengenai materi yang hendak dipelajari dengan menunjukkan sebuah gambar. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan konsentrasi siswa sekaligus mendorong mereka untuk menyampaikan pendapat terkait materi yang hendak dipelajari.

Agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

(1) Mengamati

Guru memberikan penjelasan terkait topik bahasan yang akan dipelajari secara garis besar. Selanjutnya, penjelasan dari guru akan didengarkan secara seksama oleh siswa.

(2) Menanya

Sebelum memulai game (permainan) guru mencoba untuk mengasah kemampuan atau pemahaman awal siswa dengan

bertanya tentang mufrādāt (kosakata) yang akan dipelajari yaitu topik الأَطعمة المختلفة. Kegiatan ini dilakukan secara klasikal.

(3) Eksplorasi

Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Dalam pembagian kelompok ini guru menggunakan metode berhitung. Siswa diminta untuk berhitung 1-6 kemudian mencari kelompok sesuai dengan angka urutan yang didapat.

Setelah berkumpul dengan kelompok masing-masing guru membagikan peta/rute kepada setiap kelompok. Kemudian guru menjelaskan aturan dan tata cara permainan dari Game Arabic Treasure Hunt. Adapun gambar peta/rute dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Peta/Rute Permainan Kegiatan I

Keterangan:

- Gambar anak membaca sebagai kata kunci untuk memecahkan clue pada pos pertama yaitu membaca dan menghafalkan mufrādāt bahasa Arab beserta artinya.
- Gambar bendera Indonesia sebagai kata kunci untuk memecahkan clue pada pos kedua yaitu menerjemahkan kosakata bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia.
- Gambar bendera Arab sebagai kata kunci untuk memecahkan clue pada pos ketiga yaitu mentranslit kosakata Bahasa Indonesia ke dalam bahasa Arab.
- Gambar lampu sebagai icon munculnya suatu ide atau gagasan. Gambar lampu tersebut merupakan kata utama untuk mendapatkan clue atau petunjuk untuk poin pos keempat dengan menaruh mufrādāt ke dalam suatu kalimat sempurna.

Kemudian guru menyembunyikan clue-clue yang telah dipersiapkan. Pembuatan media clue ini disertai dengan gambar-gambar yang bertujuan agar media pembelajaran yang digunakan

lebih menarik dan dapat mempermudah siswa dalam menghafal kosakata yang sedang dipelajari melalui gambar-gambar tersebut.

Pada topik *الأطعمة المختلفة* ini terdiri dari tiga sub judul yaitu *الطعام و الشراب* , *الفواكه* , *الخضراوات* , dan *الشراب* , *الفواكه* , *الخضراوات* .

Setiap dua kelompok mendapatkan satu sub judul yang sama untuk dipecahkan. Bentuk clue adalah kartu yang berisikan perintah atau pertanyaan terkait materi kosakata bahasa Arab yang sedang dipelajari.

Selanjutnya setiap kelompok secara bergilir mencari setiap pos untuk memecahkan setiap clue yang ada dengan berpanduan pada peta/rute yang telah diberikan.

(4) Asosiasi

Setiap kelompok memecahkan clue sesuai dengan sub judul yang didapat. Kelompok satu dengan yang lain saling bergiliran dalam memecahkan clue di setiap posnya.

(5) Komunikasi

Setiap kelompok mengumpulkan hasil dari semua clue yang telah dipecahkan kepada guru. Bagi kelompok yang dapat menyelesaikan clue dengan waktu paling cepat menjadi pemenangnya. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan guru memberikan klarifikasi dan penekanan materi dengan mengadakan evaluasi dalam bentuk tes lisan.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan terkait materi yang sudah dipelajari. Untuk menguatkan pemahaman siswa guru memberikan tugas kepada mereka. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru juga memberikan motivasi belajar. Kegiatan pembelajaran pun ditutup dengan dengan membaca hamdalah bersama-sama. Dan guru mengakhiri kelas dengan salam.

KEGIATAN II

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini tidak jauh berbeda dengan kegiatan awal pada KEGIATAN I. Yaitu guru membuka pembelajaran dengan salam dan bertanya kabar kepada siswa. Setelah itu guru mengajak berdo'a secara bersama-sama dengan dipimpin oleh ketua kelas sebelum pelajaran dimulai. Selesai berdo'a guru memperhatikan kesiapan, semangat siswa serta mengisi lembar kehadiran peserta didik.

Kemudian guru memberikan pengantar mengenai materi yang hendak dipelajari dengan menunjukkan sebuah gambar. Guru memanfaatkan gambar bendera Arab Saudi sebagai media untuk

menyampaikan pengantar materi **العَرَبِيَّةُ لُغَةٌ عَالَمِيَّةٌ**. Sebelum masuk kegiatan inti guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dari materi pembelajaran, yaitu terkait topik **العَرَبِيَّةُ لُغَةٌ عَالَمِيَّةٌ** terlebih dahulu kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

(1) Mengamati

Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru terkait topik bahasan yang dipelajari. Pada tahap ini guru hanya menyampaikan materi secara garis besar saja.

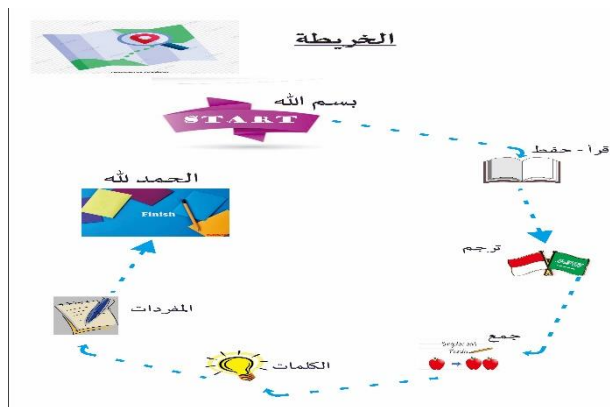
(2) Menanya

Guru bertanya tentang mufrādāt (kosakata)) topik **العَرَبِيَّةُ لُغَةٌ عَالَمِيَّةٌ** untuk mengukur kemampuan siswa. Dari sejumlah soal yang diberikan guru hanya 30% soal yang mampu dijawab oleh siswa. Di samping itu, hanya sebagian kecil siswa saja yang menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa belum semua siswa menguasai kosakata Arab yang hendak dipelajari.

(3) Eksplorasi

Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Tak jauh berbeda dalam pembagian kelompok ini guru juga menggunakan metode berhitung seperti yang digunakan pada KEGIATAN I.

Setelah berkumpul dengan kelompok masing-masing Game Arabic Treasure Hunt pun dimulai. Guru membagikan peta/rute permainan yang harus dilalui masing-masing kelompok. Kemudian guru menjelaskan aturan dan tata cara permainan. Adapun gambar peta/rute pada kegiatan dua ini sebagai berikut:



Gambar 2 Peta/Rute Permainan Kegiatan II

Pada gambar peta/rute dilengkapi dengan kata kunci untuk memecahkan clue di setiap pos yang mereka lalui. Selain itu,

peta/rute ini didesain dengan desain yang menarik agar mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Bagi kelompok yang belum mendapat giliran menunggu di luar ruang kelas. Jika kelompok pertama telah berhasil memecahkan clue di pos 1 dan melanjutkan ke pos berikutnya, maka kelompok kedua diperbolehkan maju menuju pos pertama dan seterusnya.

Setelah guru menyembunyikan clue-clue yang telah dipersiapkan, secara berkelompok siswa mencari setiap pos dengan berpanduan pada peta/ rute tersebut. Mereka diminta untuk memecahkan setiap clue di setiap pos. Bentuk clue adalah sekumpulan kartu yang berisi materi mufrādāt yang sedang dipelajari.

(4) Asosiasi

Siswa memecahkan clue di setiap pos. Mereka berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menyelesaikan clue secara bergantian. Untuk memanager waktu maka guru memberikan durasi 3-5 menit dalam menyelesaikan clue di setiap posnya.

(5) Komunikasi

Setiap kelompok mengumpulkan hasil dari semua clue yang telah dipecahkan kepada guru. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mampu menyelesaikan clue pada semua pos dengan waktu tercepat. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan guru memberikan klarifikasi tentang pemecahan clue-clue dalam permainan tersebut.

Kemudian guru memberikan penguatan materi dengan mengadakan evaluasi berupa tes tulis secara individu.

c) Penutup

Pada kegiatan ini juga tak jauh berbeda dengan kegiatan penutup pada KEGIATAN I. Yaitu guru memberikan kesimpulan dan tugas kepada siswa. Setelah itu guru memberikan motivasi supaya semangat dalam belajar serta memberikan apresiasi kepada kelompok pemenang dan juga siswa lainnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan hamdalah lalu salam untuk mengakhiri kelas.

3) Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diperoleh data keaktifan siswa yang terdapat pada tabel prosentase keaktifan siswa di bawah ini:

Tabel 2 Prosentase Keaktifan Siswa (Kegiatan I)

No	Jumlah Siswa Yang Aktif	Kategori	Prosentase
1.	28	Tinggi	66,67%
2.	10	Sedang	23,80%
3.	4	Rendah	9,52%

Sumber : data diolah penulis dengan *microsoft excell*

Tabel 3 Prosentase Keaktifan Siswa (Kegiatan II)

No	Jumlah Siswa Yang Aktif	Kategori	Prosentase
1.	34	Tinggi	80,95%
2.	8	Sedang	19,04%
3.	-	Rendah	-

Sumber : data diolah penulis dengan *microsoft excell*

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa cenderung tinggi baik pada kegiatan I maupun II. Bahkan tingkat keaktifan siswa pada kegiatan kedua mengalami peningkatan dari kegiatan pertama.

Adapun dari data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa prosentasi kelulusan untuk materi “Lughatun ‘Arabiyah ‘Amiyah” adalah 88,09% atau sebanyak 38 siswa yang nilainya mencapai KKM yang telah ditetapkan. Adapun siswa yang belum mencapai nilai minimal kelulusan sejumlah 5 siswa.

4) Refleksi

Secara umum kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt berjalan lancar baik pada kegiatan I maupun II. Berdasarkan data observasi yang dilakukan dapat diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

a) Game Arabic Treasure Hunt Mampu Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa I’dād Kulliyatil Mu’allimāt (IKM)

Game Arabic Treasure Hunt memiliki langkah-langkah pembelajaran yang menarik. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran dalam game yang diterapkan pada penelitian ini serupa dengan langkah-langkah pembelajaran *Game Arabic Treasure Hunt* yang dikembangkan oleh Ulin Nuha dalam penelitiannya yang berjudul, “Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab”. Langkah-langkah tersebut meliputi

pembagian kelompok, pembuatan aturan dan penjelasan tata cara permainan Treasure Hunt kepada siswa, penentuan lokasi permainan, penyiapan clue-clue, penyembunyian clue-clue, pembagian peta/rute, dan pemantauan siswa saat permainan berlangsung. Adapun untuk urutan langkah-langkahnya disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah *Game Arabic Treasure Hunt* ini mengacu pada enam langkah/tahapan pembelajaran kosakata yang disebutkan oleh Effendi dalam Widi Astuti melalui tulisannya yang berjudul “Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab” yaitu meliputi: 1) mendengarkan kata, 2) mengucapkan kata, 3) mendapatkan makna kata, 4) membaca kata, 5) menulis kata, dan 6) membuat kalimat. Akan tetapi ada sedikit inovasi dalam urutan tahapan pembelajarannya.

Pertama, guru memperdengarkan beberapa kosakata baru kepada siswa tanpa memberi tahu makna dari kosakata Arab tersebut. Kedua, guru menyiapkan media kartu yang berisi materi kosakata beserta maknanya untuk dipelajari siswa. Dalam tahapan ini siswa diminta untuk membaca dan menghafal kosakata baru.

Ketiga, guru menguatkan hafalan kosakata siswa melalui media kartu dengan berbagai clue yang harus dipecahkan oleh mereka. Clue tersebut berisi tentang soal-soal yang harus dikerjakan sebelum memasuki tahapan berikutnya. Mulai dari menerjemahkan kosakata, menyebutkan bentuk mufrad-jama', hingga menyebutkan bahasa Arab dari kosakata tersebut.

Keempat, siswa diminta untuk membuat kalimat dari kosakata yang dipelajari. Tahapan ini mengasah kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata baru. Kemampuan ini menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kelima, siswa menuliskan kembali kosakata Arab yang telah mereka hafalkan beserta maknanya. Tahapan ini bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal secara lisan saja melainkan juga secara tulisan. Di samping itu, melalui tahapan ini guru mampu mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata yang telah dipelajari.

Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam *Game Arabic Treasure Hunt* pada penelitian ini mengacu pada sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Aisyah Intan Ramadhani dan Zukhaira. Dimana dalam penelitian ini mereka mengembangkan media pembelajaran *Arabic Treasure Hunter* untuk meningkatkan mahārah qir'ah siswa kelas VIII MTs di Kabupaten Klaten.

Ada dua bagian prototipe yang dikembangkan oleh Ramadhani and Zukhaira (2019) yaitu (a) fisik media Arabic Treasure Hunt yang meliputi bentuk, ukuran, desain media dan (b) bagian isi yang meliputi materi, kosakata, tata bahasa, serta evaluasi. Secara fisik media peneliti menggunakan media pembelajaran yang didesain dengan menarik dan disertai gambar-gambar pendukung. Sedangkan pada bagian isi peneliti memastikan bahwa clue-clue telah mencakup semua materi kosakata yang sedang dipelajari.

Dalam pencarian bahan baku dan pembuatan media pembelajarannya pun cukup mudah. Karena peneliti merancang media secara sederhana dengan menggunakan bahan baku kertas yang praktis untuk dilipat, dibawa, dan dipindahkan. Hal ini selaras dengan pemaparan Aisyah Intan Ramadhani dan Zukhaira dalam tulisannya tersebut.

Dengan langkah-langkah dan media pembelajaran tersebut diatas mampu menggugah semangat atau minat belajar siswa. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran cukup tinggi. Sehingga model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt ini mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar karena memiliki konsep yang menarik dan menantang.

Hal ini terbukti melalui data prosentase keaktifan siswa pada tabel 2 dan tabel 3 yang menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa cenderung tinggi. Bahkan prosentase keaktifan siswa dengan kategori Tinggi mencapai 80,95%. Dengan demikian maka model pembelajaran game Arabic treasure hunt ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar atau antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal tersebut mampu menguatkan kemampuan penguasaan siswa terhadap kosakata yang sedang dipelajari.

Hal tersebut juga diperkuat dengan data rekapitulasi hasil evaluasi belajar siswa pada Kegiatan II yang menunjukkan bahwa prosentasi kelulusan untuk materi "Lughatun 'Arabiyah 'Amiyah" adalah 88,09% atau sebanyak 38 siswa yang nilainya mencapai KKM yang telah ditetapkan. Adapun siswa yang belum mencapai nilai minimal kelulusan sejumlah 5 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt ini mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka.

b) Evaluasi Kegiatan Pembelajaran

Ada beberapa hal yang perlu dievaluasi dari kegiatan I, diantaranya: pertama, dalam pembuatan peta/rute perlu dilengkapi dengan kata-kata kunci agar memudahkan siswa dalam memahami gambar petunjuk pada peta/rute. Kedua, perlu adanya penentuan durasi waktu dalam memecahkan clue-clue untuk setiap posnya yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan pemecahan clue tersebut. Hal ini dapat membantu dalam memanager waktu dalam kegiatan pembelajaran.

Ketiga, dikarenakan Game Arabic Treasure Hunt ini termasuk model pembelajaran yang baru dikenal oleh para siswa maka perlu lebih optimal lagi dalam sosialisasi pengenalan model pembelajaran tersebut. Keempat, adanya pertimbangan waktu lebih matang agar kegiatan evaluasi dapat dilaksanakan secara individu baik tes lisan ataupun tes tulis.

Beberapa evaluasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pada Kegiatan II. Sehingga pada Kegiatan II telah banyak peningkatan dari kegiatan sebelumnya. Berbagai perbaikan dilakukan agar proses pembelajaran bisa berjalan lebih optimal.

Meskipun demikian masih ada beberapa hal yang perlu dievaluasi dari pelaksanaan Kegiatan II ini, diantaranya: pertama, pemantauan guru terhadap siswa belum mampu dilakukan secara menyeluruh. Banyaknya siswa menjadi salah satu kendala bagi guru untuk bisa melakukan pendampingan siswa secara individu. Kedua, pemberian durasi waktu dalam memecahkan clue pada setiap posnya belum mampu terkontrol dengan baik sehingga ada beberapa kelompok yang mengerjakan melebihi durasi yang telah ditentukan.

Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan data wawancara dengan siswa menunjukkan ada beberapa persepsi siswa terhadap model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, diantaranya:

a. Game Arabic Treasure Hunt adalah model pembelajaran yang menarik

Menurut siswa model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt sangat menarik. Selain seru dan menyenangkan game ini juga dinilai sebagai metode pembelajaran yang menantang bagi mereka. Karena dalam permainannya membutuhkan ketelitian, kecepatan, dan kekompakan kelompok. Banyak clue yang harus dipecahkan agar mencapai tujuan akhir. Antar kelompok saling berkompetisi untuk

menyelesaikan permainan ini dengan benar dan dalam waktu tercepat. Hal inilah yang menjadikan game ini menantang bagi mereka. Persepsi ini relevan dengan definisi model pembelajaran Treasure Hunt menurut Raka Swandhita Hutomo yaitu pola yang disajikan dalam bentuk permainan yang menantang sehingga mampu menggugah keaktifan belajar siswa.

b. Model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dapat meningkatkan minat dan semangat belajar

Semua siswa nampak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk game atau permainan ini. suasana kelas pun semakin hidup dan bahkan tidak ada siswa yang mengantuk. Tahapan demi tahapan dalam permainan ini menggugah semangat belajar mereka.

Persepsi kedua ini selaras dengan pendapat Raka Swandhita Hutomo yang mengungkapkan bahwa kolaboratif game seperti permainan treasure hunt ini memiliki daya tarik tinggi dalam memunculkan minat belajar sehingga berpotensi cukup besar pada dunia pendidikan dalam mentransfer pengetahuan.

c. Langkah-langkah model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dapat memudahkan dalam menguasai kosakata baru

Menurut siswa langkah/tahapan pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt ini mampu memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai kosakata baru yang dipelajari. Sehingga mereka pun dapat mencapai indikator penguasaan kosakata bahasa Arab yang selaras dengan pemaparan Lani (2017) yang menunjukkan kemampuan siswa untuk membuat terjemahan terhadap kata yang diajarkan, melantunkan serta menuliskan Kembali dengan secara mandiri, serta melakukan pengembangan kosa kata yang diajarkan dengan kreativitas mereka dalam pembuatan kalimat baik secara lisan ataupun tertulis.

d. Model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab

Meskipun kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan namun model pembelajaran ini tidak mengenyampingkan tujuan dari pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hal ini relevan dengan definisi metode permainan yang diungkapkan oleh Arisnawati dalam Arida Nurmala yaitu cara penyampaian materi yang ditempuh guru dengan menghadirkan suasana menyenangkan, santai namun serius, tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sehingga pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan Game Arabic Treasure Hunt ini mampu mencapai tujuan pembelajaran

yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab pada penelitian Isnadi (2016) yaitu bertambahnya kosakata baru, berlatih mengucapkan kosakata dengan baik dan benar, memahami kosakata, dan mampu membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut.

e. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt

Berdasarkan pengalaman belajar siswa memberikan persepsi terhadap kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt, diantaranya sebagai berikut:

1) Kelebihan : a) dapat meningkatkan keaktifan siswa karena model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt tidak hanya guru yang berperan dalam mentranfer pengetahuan melainkan siswa ikut dilibatkan secara aktif, b) kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga tidak ada siswa yang mengantuk saat pembelajaran, c) meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab karena langkah-langkah pembelajarannya memudahkan siswa dalam memahami dan menghafal kosakata baru yang diberikan oleh guru, dan d) dapat melatih kekompakan dan kerjasama team melalui diskusi kelompok.

2) Kekurangan: a) kosakata yang diberikan mudah hilang jika tidak ada program lanjutan untuk menguatkan hafalan, dan b) menghafal kosakata secara berkelompok kurang maksimal karena tidak setiap siswa memiliki kesadaran untuk menghafal sehingga hanya mengandalkan temannya yang dianggap pandai di kelompoknya

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di pondok pesantren Darusy Syahadah tentang penerapan Game Arabic Treasure Hunt sebagai model pembelajaran guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa I'dād Kulliyatil Mu'allimāt (IKM) dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, Game Arabic Treasure Hunt dapat menggugah semangat atau minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan antusias mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti melalui data prosentase keaktifan siswa pada kegiatan II dengan kategori Tinggi mencapai 80,95%. Kedua, berdasarkan data rekapitulasi hasil evaluasi belajar siswa pada Kegiatan II menunjukkan bahwa prosentasi kelulusan siswa mencapai 88,09%. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran sangat tinggi. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt ini mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka. Ketiga, persepsi siswa terhadap model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah Game Arabic Treasure Hunt merupakan model pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan minat dan semangat belajar, memudahkan dalam menguasai kosakata baru, serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun kelebihan dari model pembelajaran Game Arabic Treasure Hunt dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, diantaranya: dapat meningkatkan keaktifan siswa, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, dan melatih kerjasama team melalui diskusi kelompok. Sedangkan kekurangannya adalah kosakata yang diberikan mudah hilang jika tidak ada program lanjutan untuk menguatkan hafalan dan menghafal kosakata secara berkelompok kurang maksimal karena tidak semua siswa memiliki kesadaran untuk menghafal sehingga hanya mengandalkan siswa yang dinilai pandai dalam kelompoknya.

REFERENSI

- Astuti, Widi. 2016. "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 5 (2): 177-91.
- Fajriah, Zahratul. 2015. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar." *Jurnal PAUD Universitas Negeri Jakarta* 9 (1): 107-26.
- Hermawan, Asep. 2018. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hutomo, Raka Swandhita. 2016. "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Pasa Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016." *Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Isnadi, Anom. 2016. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Metode Bernyanyi Di Kelas VII MTs Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 2015/2016." *Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Kusuma, Irma, and Santi Irawati. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan 'Hunting Treasure' Pada

- Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A Di SMP Negeri 16 Malang.” *Jurnal Online UM*.
- Lani, Haerul. 2017. “Analisis Kemampuan Penguasaan Kosakata Arab Siswa Kelas VII MTs Qur’aniyah Batu Kuta Narmada Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.” *Skripsi: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram*.
- Munawwir, Ahmad Warson. 1997. *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif.
- Nuha, Ulin. 2018. “Permainan ‘Treasure Hunt’ Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.” *TARBIYA ISLAMIA : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7 (2): 256–77.
- Nurmala, Arida. 2015. “Penggunaan Metode Permainan Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Artikel Ilmiah: Program Studi Magister Psikologi (SAINS) Fakultas Psikologi Universitas Airlangga*.
- Ramadhani, Aisyah Intan, and Zukhaira. 2019. “Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Di Kabupaten Klaten.” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 8 (1): 72–81.
- Riskasari, Ana. 2017. “Pembelajaran Mufradat / Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Word Wall (Studi Eksperimen SMK Muhammadiyah 2 Lendah Kelas X).” *Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Sundari, Hanna. 2015. “Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing.” *Jurnal Pujangga* 1 (2): 106–17.
- Sunhaji. 2014. “Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Kependidikan* 2 (2): 30–46.
- Utami, Rina Puji. 2018. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris Melalui Metode Demonstrasi.” *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 3 (3): 338–44.
- Zulfa, Nabila. 2018. “Manajemen Pendidikan Kulliyatul Mu’allimat Dalam Pembentukan Akhlak Mulia Santriwati Di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 Mantingan Ngawi.” *Skripsi: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.