

## IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT

Nida Hanifah, Sofyan Sauri, Yusuf Ali Tantowi

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra/Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Pendidikan Indonesia  
nidahani12@upi.edu

### Abstrak

Penguasaan mufrodad sangat penting bagi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Meski demikian, banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam menguasainya karena minat belajar yang kurang. Hal tersebut terjadi dikarenakan metode dan media ajar yang dipakai tidak sesuai. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif proses pembelajaran siswa dalam mengimplementasikan metode permainan bisik berantai dan media Canva dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung dalam mempelajari mufrodad bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dua siklus serta melibatkan 22 siswa sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif yang diperoleh melalui observasi peneliti di sekolah, serta data kuantitatif diperoleh melalui angket siswa dan nilai tes (*pre-test*) dan (*post-test*). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan bisik berantai dan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodad bahasa Arab siswa, dengan peningkatan nilai siswa dari 45,4% pada siklus I menjadi 81,8% pada siklus II.

*Kata kunci: Bisik Berantai, Canva, Implementasi, Metode Permainan, Mufrodad.*

### Abstract

Mastery of mufrodad is very important for students in learning Arabic. However, many students still find it difficult to master it because of their lack of interest in learning. This happens because the methods and teaching media used are not appropriate. Therefore, this research aims to assess how effective the student learning process is in implementing the chain whisper game method and Canva media in improving the ability of fifth grade students at SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung in learning Arabic mufrodad. This research used a two-cycle class action approach and involved 22 students as research subjects. The data collected includes qualitative data obtained through observing researchers at school, and quantitative data obtained through student questionnaires and test scores (*pre-test*) and (*post-test*). The results of the analysis showed that the use of the chain whisper game method and Canva media proved effective in increasing students' Arabic mufrodad mastery, with an increase in student scores from 45.4% in cycle I to 81.8% in cycle II.

*Keywords: Chain Whisper, Canva, Implementation, Game Method, Mufrodad.*

### PENDAHULUAN

Pada beberapa lembaga Pendidikan, seperti pesantren, sekolah islam terpadu, maupun berbagai instansi yang memiliki subjek pembelajaran bahasa Arab, dapat dipastikan setuju

dengan langkah awal dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu terletak pada urgensi pelafalan maupun penghafalan mufrodad. Hal ini berdasar pada argumen dari Syarifuddin yang mengatakan bahwa mufrodad (kosakata) merupakan unsur utama yang harus

dikuasai pelajar bahasa asing (Hasyim, 2016) kemudian dikuatkan oleh Ilham yang menjelaskan bahwa mufrodat adalah salah satu unsur yang perlu dipelajari oleh pembelajar bahasa Arab sebagai bahasa asing (Muchtar, 2018).

Mufrodat merupakan istilah yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, yang biasanya merujuk pada buku atau sumber pembelajaran bahasa Arab untuk pemula. Mufrodat dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai kosakata. Mufrodat sering mencakup topik seperti grammar, kosakata, dan frasa yang berguna dalam komunikasi sehari-hari. Dalam bukunya yang berjudul "*Dalil al-Katib Wa al-Mutarajim*", Moh. Mansyur menjelaskan bahwa mufrodat adalah bentuk jamak dari kata mufradah dan diartikan sebagai kata atau frasa yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan memiliki makna tertentu (Ashari, 2020).

Urgensi mempelajari kosakata merupakan hal paling dasar untuk diketahui dan dipelajari dalam sebuah bahasa, sama seperti mufrodat pada bahasa Arab (Amrina dkk., 2021). Penguasaan mufrodat sangat berperan dan berpengaruh kepada empat keterampilan dasar dalam bahasa Arab (Kusyanti, 2018) diantaranya yaitu Maharah Istima' (kemampuan mendengar), Maharah Kalam (kemampuan berbicara), Maharah Qiroah (kemampuan membaca), dan Maharah Kitabah (kemampuan menulis). Selain itu penguasaan mufrodat yang cukup dapat membantu peserta didik dalam mentransfer pesan kebahasaan yang dimiliki serta berpengaruh terhadap pemahaman penyalarsan makna yang peserta didik sampaikan (Al Ayubi, 2021). Dapat disimpulkan dari paparan pernyataan peneliti terdahulu bahwa mufrodat adalah sekumpulan kata-kata yang

membentuk bahasa sehingga dapat dimengerti dan digunakan sebagai sarana komunikasi oleh seseorang. Perbendaharaan kosakata yang mencukupi dapat menjadi sarana penunjang bagi seseorang untuk berkomunikasi dan menulis dengan baik (Imron & Fajriyyah, 2021).

Di Indonesia sendiri, pembelajaran mufrodat pada mata pelajaran bahasa Arab umumnya sudah mulai diperkenalkan dari tingkat pendidikan sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat pada salah satu kompetensi dasar di kelas V semester II mata pelajaran bahasa Arab yang diuraikan dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah (KMA No 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab). Kompetensi tersebut meliputi kemampuan siswa untuk memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan seperti bunyi, kata, dan makna, serta mampu mendeskripsikan ruang tamu dan ruang belajar dari sebuah teks naratif sederhana. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab, seringkali kompetensi yang telah ditentukan tersebut tidak tercapai dengan baik. Hal ini tentu disebabkan dari proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penyampaian dan penguasaan mufrodat pada pembelajaran bahasa Arab di Indonesia hingga kini masih memiliki banyak kendala dan problematika yang muncul baik dari sisi pengajar ataupun siswanya.

Adapun beberapa kendala yang biasa dihadapi siswa dalam menguasai mufrodat, diantaranya yaitu : (1) Kemampuan bahasa, peserta didik dengan kemampuan bahasa yang lemah akan mengalami kesulitan dalam memahami mufrodat yang diajarkan . (2) Motivasi, siswa yang memiliki

motivasi yang rendah akan menghambat proses pemahaman dan penguasaan mufrodat. (3) Metode pengajaran yang kurang efektif dapat mempengaruhi pemahaman mufrodat yang diajarkan. (4) Latar belakang siswa berasal dari lingkungan yang kurang mendukung dalam belajar akan kesulitan memahami mufrodat. (5) Keterbatasan waktu, penguasaan mufrodat siswa akan meningkat jika memiliki banyak waktu untuk belajar dan berlatih.

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan agar capaian tujuan pembelajaran kosakata terlaksana, di antaranya menunjukkan langsung benda atau kosakata yang sedang diajarkan, menyediakan miniatur dari kosakata yang diajarkan, menampilkan ilustrasi bergambar kosakata yang akan diajarkan, pengenalan kosakata yang akan diajarkan, memasukkam kosakata yang diajarkan ke dalam kalimat, dan memberi penjelasan definisi kosakata yang diberikan (Hunaidu & Sabae, 2019). Maka dari itu dibutuhkan komponen-komponen yang dapat membantu mengatasi kendala dan problematika yang dihadapi siswa pada penguasaan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab.

Diantara komponen penting yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran adalah metode dan media belajar. Media yang digunakan sebagai sarana penunjang selama proses pembelajaran merupakan elemen tambahan yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Media sangat berperan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Amrina dkk., 2021).

Metode dan media pengajaran merupakan komponen penting dalam sebuah perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan maksimal, termasuk dalam

penyampaian mufrodat pada pembelajaran bahasa Arab. Adapun metode pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode permainan bisik berantai. Metode pembelajaran yang dikenal sebagai "permainan bisik berantai" merupakan salah satu metode yang melibatkan aktivitas bermain sambil belajar. Menurut Naisababan permainan pesan berantai adalah jenis permainan tradisional yang bisa membuat anak merasa senang dan membantu mengembangkan berbagai kecerdasan pada anak (dalam Putri, 2021). Dalam metode ini, siswa diminta untuk menyampaikan pesan kepada teman-temannya secara bergantian, dan teman terakhir harus mampu menyampaikan pesan yang diterimanya dengan benar dan tepat. Secara khusus, metode ini adalah permainan bahasa yang didesain untuk mentransformasikan pengalaman menjadi pesan bisikan (Amiruddin, 2022).

Adapun perangkat pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi editing gratis yang dapat diakses melalui internet dengan ribuan template poster, presentasi, dan animasi di dalamnya. Fitur-fitur tersebut bisa dimanfaatkan para guru sebagai pembuatan media ajar pembelajaran. Menurut Cerberus, Canva merupakan sebuah program desain online yang memuat berbagai tools yang memudahkan pengguna untuk menciptakan beragam desain grafis.

Permainan bisik berantai ini telah banyak digunakan para pendidik sebagai metode pembelajaran bahasa yang efektif. Namun pada umumnya permainan bisik berantai yang diketahui saat ini hanya dengan menggunakan alat bantu media kertas tulis saja untuk menyampaikan pesan kepada para pemain yakni siswa itu sendiri.

Beberapa peneliti terdahulu yang telah mengelaborasi permainan bisik berantai ke dalam pembelajaran bahasa diantaranya yaitu pertama, menurut penelitian eksperimen yang dilaksanakan oleh Eka Utari Handayani dan Nurul Huda (Handayani & Huda, 2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai maharah istima' dari 61.91 menjadi 87.75 setelah diberikan perlakuan, yaitu meningkat sebesar 25.83. Selain itu, nilai maharah kalam juga mengalami peningkatan sebesar 25, dengan data nilai sebelum diberikan perlakuan adalah 61.87 dan setelah diberikan perlakuan menjadi 86.87 .

Kedua, berdasarkan penelitian kualitatif yang ditulis oleh Himatul Istiqomah dan Zia Haninatul Hidayah (Istiqomah, 2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua metode permainan yang peneliti teliti, salah satunya adalah permainan bisik berantai. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa permainan tersebut diterapkan satu kali dalam setiap semester pada siswa kelas 7 di SMP Plus Cordova dalam mata pelajaran bahasa Arab. Permainan ini menjadi alternatif guru di sekolah tersebut untuk mengevaluasi penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 7 di setiap semester.

Ketiga, menurut penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Eko Widhi Hastuti dan Lydia Ersta (Hastuti & Ersta, 2018), di TK Aisyiyah Cekel Karangturi Gondangrejo Karanganyar, ditemukan bahwa permainan pesan berantai membantu anak kelompok A meningkatkan kemampuannya. Fakta menunjukkan bahwa nilai rata-rata pratindakan 67,5% meningkat pada siklus I menjadi 78%, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 91,7%.

Melihat literatur terdahulu peneliti tertarik untuk menerapkan

metode permainan yang sama yaitu permainan bisik berantai dan mengkolaborasikannya dengan media Canva untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan mufrodat bahasa Arab di sekolah dasar.

Melalui media Canva ini peneliti akan membuat video pembelajaran yang berisi beberapa mufrodat dengan tema "في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة". Mufrodat tersebut diambil dari materi buku ajar pelajaran bahasa Arab kelas V Madrasah Ibtidaiyah terbitan Yudhistira edisi pertama (Ansori, 2020). Untuk menguji kredibilitas implementasi metode dan media yang digunakan kepada siswa kelas V SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung, peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas untuk diterapkan pada penelitian ini. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab di sekolah terkait, disimpulkan bahwa kemampuan kosakata siswa kelas V SDIT At-Taqwa dalam menguasai mufrodat masih sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata ujian PAS (Penilaian Akhir Semester) mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas V di SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung, terbukti bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 66,6. Selain itu, peneliti juga mendapatkan hasil perhitungan angket kuesioner siswa kelas V tentang Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab, di mana 60% dari seluruh responden mengalami kesulitan dalam menghafal, melafalkan, dan memahami mufrodat yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu nilai rata-rata pre-test yang diperoleh siswa adalah 52,04 dengan hanya 18,2% siswa yang berhasil mencapai persentase ketuntasan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memberikan batasan

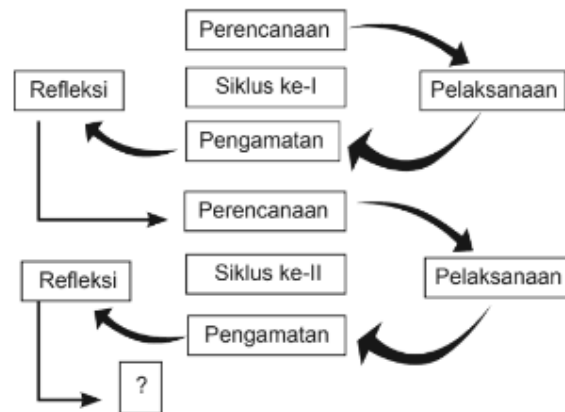
masalah penelitian ini pada satu masalah utama yaitu rendahnya penguasaan mufrodat siswa kelas V SDIT At-Taqwa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh sebab itu peneliti berniat memberikan solusi alternatif dengan melakukan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dalam mengimplementasikan metode permainan bisik berantai dan media Canva untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas V SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung.

## METODE

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), atau disebut juga sebagai *classroom action research* dalam bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran siswa sehingga mewujudkan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelumnya (Kokomaking & Usman, 2021). Penelitian PTK ini menggunakan model Arikunto yang meliputi empat tahapan penelitian seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto dkk., 2019).

Berikut alur siklus PTK yang digunakan pada penelitian ini diilustrasikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, 2019)

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan (Arikunto dkk., 2019). Materi yang diberikan pada pertemuan ini adalah mengetahui dan menghafal mufrodat dari materi bab empat dengan tema “في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة”. Materi tersebut diambil dari buku ajar Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah terbitan Yudhistira edisi pertama (2020).

Terdapat empat tahapan penelitian, yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, empat tahap penelitian tersebut diterapkan pada kedua siklus penelitian ini. Pada siklus pertama, perencanaan dilakukan dengan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran seperti video mufrodat, soal evaluasi, dan lembar observasi catatan lapangan. Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode permainan bisik berantai untuk memberikan mufrodat bahasa Arab dalam pembelajaran di dalam kelas. Langkah selanjutnya adalah melakukan

pengamatan, di mana peneliti akan mengamati siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode pengajaran yang telah dipilih. Selain itu, guru pengampu pelajaran Bahasa Arab di sekolah yang berperan sebagai observer juga akan mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Terakhir yaitu refleksi, di tahap ini peneliti me-review kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan menayangkan video mufrodat sesuai tema pembelajaran dan memberikan pertanyaan berupa kuis bergambar yang telah disiapkan. Hal itu bertujuan untuk mengetahui apa saja pembelajaran yang sudah dan belum tercapai. Pada tahap ini peneliti juga berdiskusi dengan observer untuk mendapatkan informasi serta solusi agar pembelajaran berikutnya lebih maksimal. Kemudian di siklus II ini memiliki tahapan penelitian yang sama dengan siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Jika ada materi pembelajaran yang belum tercapai di siklus I, maka dapat diperbaiki atau ditingkatkan di siklus II.

Pada penelitian ini, terdapat 22 siswa kelas V SDIT At-Taqwa Geegerkalong Bandung yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Mayoritas dari siswa-siswa tersebut belum

sepenuhnya menguasai mufrodat bahasa Arab dengan baik. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengambilan data, seperti tes, penyebaran angket, observasi (termasuk wawancara dan pengamatan fenomena terkait di sekolah), lembar catatan lapangan, dan dokumentasi. Data yang dianalisis pada penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas V SDIT At-Taqwa Geegerkalong Bandung, implementasi metode permainan bisik berantai dan media Canva digunakan untuk meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab pada materi " في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة ". Penelitian ini dapat dianggap berhasil jika siswa mencapai nilai standar KKM, yaitu 75, dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai setidaknya 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan nilai pre-test pra siklus yang peneliti lakukan bersama dengan guru pengampu pelajaran bahasa Arab bertujuan untuk mengukur kadar kemampuan siswa kelas V SDIT At-Taqwa Geegerkalong Bandung pada penguasaan mufrodat yang dimiliki. Hasil persentase nilai pre-test tersebut terlampir pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Data Pretest Siswa Pra Siklus

| Interval Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Persentase (%) |
|----------------|--------------------|--------------|--------------|----------------|
| 75-100         | Tuntas             | 4            | 300          | 18,2%          |
| 0-74           | Belum Tuntas       | 18           | 845          | 81,8%          |
| Jumlah         |                    | 22           | 1145         | 100%           |
| Rata-rata      |                    |              | 52,04        |                |

Persentase ketuntasan belajar yang didapat siswa terhadap penguasaan mufrodat bahasa Arab yaitu sebesar 18,2% dengan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM adalah 4 siswa. Adapun siswa yang memperoleh nilai di

bawah KKM mencapai 18 siswa dengan persentase 81,8% dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pre-test pra siklus sebesar 52,04. Berlandaskan hal tersebut diperlukan tindak lanjut dalam meningkatkan penguasaan mufrodat

siswa melalui implementasi metode permainan bisik berantai dan media Canva di kelas V SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung.

Pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 1 dilakukan dalam 3 pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada 21 Februari 2023, pertemuan II dilaksanakan pada 28 Februari 2023, dan pertemuan III dilaksanakan pada 7 Maret 2023. Beberapa persiapan yang peneliti siapkan dalam tahap perencanaan sebelum melakukan siklus I, diantaranya : (1) merancang RPP tindakan materi pembelajaran bahasa Arab bab 4 dengan tema " في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة ", (2) menyiapkan video pembelajaran mufrodat yang dibuat melalui aplikasi Canva, (3) merancang lembar catatan lapangan. (4) menyiapkan soal evaluasi pembelajaran.

Pada tindakan siklus I ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai dan video mufrodat yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebagai media penunjang selama pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan permainan bisik berantai sebagai metode pembelajaran

antara lain : guru mengelompokkan siswa menjadi 2 regu. Tiap regu beranggotakan 11 orang yang berbaris dari depan ke belakang. Guru menayangkan video mufrodat dari tema pembelajaran terkait yang dibuat melalui media aplikasi Canva seperti " في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة ", lalu guru memberi peluang kepada siswa di barisan terdepan untuk menghafal mufrodat yang muncul selama beberapa detik dan membisikkannya secara berantai kepada siswa. Sementara itu siswa di barisan paling belakang pada tiap kelompok bertugas menginformasikan pesan mufrodat yang diterima dan menuliskannya ke papan tulis. Setelah itu guru bertanya kepada tiap kelompok apakah mufrodat yang diterima sudah benar atau salah, kemudian guru juga mengoreksi tulisan dan pelafalan mufrodat siswa apabila terdapat kesalahan.

Berdasarkan penerapan metode permainan bisik berantai berbantu media aplikasi Canva yang telah dilakukan di siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa terhadap penguasaan mufrodat bahasa Arab yang dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

| Interval Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Persentase (%) |
|----------------|--------------------|--------------|--------------|----------------|
| 75-100         | Tuntas             | 10           | 887,5        | 45,4%          |
| 0-74           | Belum Tuntas       | 12           | 706,25       | 54,6%          |
| Jumlah         |                    | 22           | 1593,75      | 100%           |
| Rata-rata      |                    |              | 72,44        |                |

Pada siklus I, terjadi peningkatan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 45,4%, dibandingkan dengan hasil persentase nilai ketuntasan pre-test pra-siklus yang hanya 18,2%. Kemudian terdapat 10 siswa yang tuntas KKM dengan nilai . Sementara itu, 12 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM dengan nilai

Adapun nilai rata-rata kelas yang dicapai siswa pada siklus I adalah 72,44. Berdasarkan hasil belajar siswa di siklus I serta dari refleksi yang peneliti lakukan bersama guru pengampu pelajaran bahasa Arab, peneliti berusaha lebih baik lagi dalam menyusun perencanaan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan selama 3 pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada 14 Maret 2023, pertemuan II dilaksanakan pada 16 Maret 2023, dan pertemuan III dilaksanakan pada 17 Maret 2023. Adapun beberapa tahap yang disiapkan pada pelaksanaan perencanaan tindakan siklus II diantaranya : (1) membuat RPP dari acuan refleksi yang ada pada lembar catatan lapangan (2) menyiapkan media pembelajaran berupa video mufrodat dari materi pembelajaran bahasa Arab bab 4 bertema " في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة " serta membuat beberapa

kalimat bahasa Arab dari mufrodat yang ada pada materi (3) membuat soal evaluasi pembelajaran. Pada pertemuan II di siklus II ini, peneliti mencoba untuk memberikan kalimat bahasa Arab dari contoh mufrodat yang diberikan sebelumnya sebagai objek pesan berantai yang dimainkan siswa. Tujuannya agar siswa tidak hanya memahami arti dari kosakata bahasa Arab yang diberikan, namun juga memahami makna kalimat dari contoh mufrodat yang sudah mereka hafal. Berikut merupakan hasil belajar siswa pada siklus II yang terlampir pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

| Interval Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Persentase (%) |
|----------------|--------------------|--------------|--------------|----------------|
| 75-100         | Tuntas             | 18           | 1530,75      | 81,8%          |
| 0-74           | Belum Tuntas       | 4            | 250          | 18,2%          |
| Jumlah         |                    | 22           | 1780         | 100%           |
| Rata-rata      |                    |              | 80,94        |                |

Persentase ketuntasan yang dicapai siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 36,4% seperti yang tertera pada tabel di atas. Terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 81,8% sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah

KKM yaitu yang berjumlah 4 orang dengan persentase 18,2%. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 80,94.

Persentase ketuntasan belajar siswa selama penelitian berlangsung digambarkan melalui grafik batang berikut ini:

Grafik 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

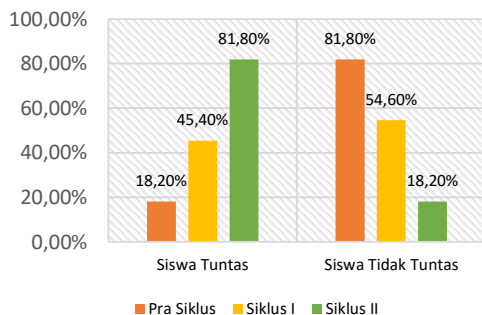


Figure 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Pada penelitian ini, peneliti juga memperoleh data angket dari respon

siswa kelas V terkait metode permainan bisik berantai dan media aplikasi Canva



pada pembelajaran bahasa Arab yang telah digunakan dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Dalam pengambilan data respon siswa, peneliti menggunakan jenis angket Skala Likert yang mencakup opsi jawaban "sangat setuju", "setuju", "sangat tidak setuju", dan "tidak setuju" pada setiap pernyataan. Terdapat sepuluh pernyataan mengenai respon siswa, dengan lima pernyataan bersifat positif

dan lima pernyataan lainnya bersifat negatif. Adapun data angket respon siswa yang diperoleh yaitu 81,9% (19 siswa) menyatakan setuju dengan metode permainan bisik berantai dan media Canva dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab.

Data angket respon siswa tersebut digambarkan pada grafik berikut ini :

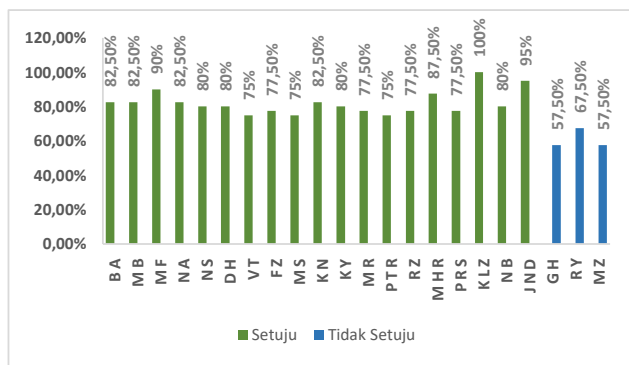


Figure 2. Persentase Angket Respon Siswa

Berdasarkan pemaparan hasil belajar siswa yang telah dijelaskan sebelumnya, implementasi metode permainan bisik berantai berbantu media aplikasi Canva pada materi pembelajaran bahasa Arab bab 4 yaitu "في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة" dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas V berhasil mencapai nilai rata-rata KKM dengan nilai  $\geq 75$ . Hal tersebut memberitahukan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai tingkat yang baik. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini sudah dapat dihentikan di siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## SIMPULAN

Konsentrasi dan kerjasama merupakan bentuk emosional yang dapat dibentuk pada anak. Hal tersebut dapat dibentuk dengan menyalurkan

ragam kegiatan positif yang bermanfaat yang dapat melatih kecerdasan otak anak. Salah satu cara yang anak lakukan untuk mendorong perkembangan emosional tersebut adalah dengan bermain.

Permainan bisik berantai yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dapat mengembangkan daya fokus dan kerjasama pada siswa. Hal itu terlihat dari hasil analisis perbedaan nilai yang didapati siswa antara siklus I dan siklus II yang mana pada siklus I siswa masih belum stabil dalam mengatur kerjasama pada regunya masing-masing dan masih sulit untuk dapat fokus dalam menerima mufrodat ataupun kalimat bahasa Arab yang dibisikkan oleh temannya.

Namun pada siklus II, nilai hasil belajar yang didapati siswa sudah lebih baik dari sebelumnya. Hal itu terjadi karena para siswa sudah mulai bisa mengatur fokusnya untuk konsentrasi

dalam mendengarkan mufrodad ataupun kalimat yang diterima dari temannya dan juga sudah bisa membangun kerjasama yang baik di dalam regunya masing-masing.

Maka dari itu, berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya menyatakan, bahwa penguasaan mufrodad siswa kelas V SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan metode permainan bisik berantai berbantu aplikasi Canva sebagai media pendukung selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menyampaikan mufrodad secara berantai, melatih siswa untuk fokus dan teliti terhadap kata atau kalimat yang dibisikkan.

Siswa juga me-review kembali mufrodad yang diterima dengan menonton video mufrodad yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva. Video mufrodad yang ditayangkan menghasilkan warna, gambar, serta irama backsound yang mendukung siswa untuk tidak jenuh dan mudah mengingat mufrodad yang telah dihafal.

Setelah diterapkan metode permainan dan media tersebut pada materi pembelajaran bahasa Arab siswa kelas V bab 4 yang bertema " في غرفة المذاكرة الإستقبال و غرفة المذاكرة ", diperoleh data hasil belajar siswa berupa nilai rata-rata siklus I sebesar 7,44 dengan persentase ketuntasan siswa yaitu 45,4%. Kemudian diperoleh juga nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80,94 dengan persentase ketuntasan siswa yaitu 81,8%.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini:

Prof. Dr. H. Yayan Nurbayan, M.Ag., selaku ketua Departemen Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia. Prof. Dr. Sofyan Sauri, M.Pd., selaku pembimbing pertama. Ustadz Yusuf Ali Tantowi, LC., M.A., selaku dosen pembimbing kedua sekaligus dosen pembimbing akademik. Kedua orang tua, yang senantiasa menyalurkan dukungan secara penuh baik berupa doa, motivasi, maupun materi sehingga atas izin Allah peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Dan Ibu Dewi Nurjanah, S.Pd., selaku kepala sekolah SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung sekaligus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini di sekolah, serta Ibu Milda Ulfia Rahmi, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran bahasa Arab SDIT At-Taqwa Gegerkalong Bandung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Ayubi, S. (2021). Penerapan Metode Multi Games Dalam Pembelajaran Mufrodad Di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik. *Fatawa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 31. <http://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fatawa>
- Amiruddin, Ani., M. Misnah. , M. S. (2022). Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Maharah Istima' Siswa Kelas VIII MTS Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru. *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 33.
- Amrina, Mudinillah, A., & Ulya, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Benime untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 di MIN 1 Solok. *Arabia*, 13(2), 191.

- <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.12510>
- Ansori, Choirul., H. N. (2020). Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (Sint., Rizkyaningtyas, R. Sopianah, Ed.; 1 ed.). Yudhistira.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (III). PT. Bumi Aksara.
- Ashari, K. (2020). Problematika Pemilihan Materi Mufrodat Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu'aimah. *El-Tsaqafah*, 19(1), 217.
- Handayani, E. Utari. , H. N. (2019). Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 10.
- Hastuti, E. W., & Ersta, L. (2018). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai. *Jurnal Audi*, 2(2), 97. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpauud>
- Hasyim, S. (2016). Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah Di Kota Banda Aceh. *Lisanuna*, 5(1), 145.
- Hunaidu., S. M. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam Muhammadiyah Punnia Pinrang. *Al-Maraji'*, 3(1), 82.
- Imron, A., & Fajriyyah, D. F. (2021). Penggunaan Metode Bernyanyi dalam Menghafal Mufrodat (Kosakata) Bahasa Arab di MI. *Dawuh Guru*, 1(1), 42.
- <https://doi.org/10.35878/guru/v1i1.255>
- Istiqomah, H. (2020). Tathbîq Al Lu'batain "Hims Al Fi'l" Wa "Al 'Idd Wa Al Tashfiq" Fî Smp Plus Cordova Banyuwangi. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.203>
- Kokomaking, Y. O., & Usman, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik Berantai. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 84.
- Kusyanti, E. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Arab kelas VII-5 Semester I Madrasah Tsanawiyah Negeri 24 Jakarta Tahun Pelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 4(3), 74.
- KMA No 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 171 (2019). <https://www.ayomadrasah.id/2019/08/kma-183-tahun-2019-kurikulum-pai-b-arab.html>
- Muchtar, M. I. (2018). Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar. *Al-Maraji'*, 2(2), 15.
- Putri, M. E. dan N. (2021). Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD. *Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 41.