

Received : 30-12-2020	Accepted : 31-12-2020
Published : 06-01-2021	Doi : 10.32699/liar.v4i2.1625

Penggunaan Media Permainan “Spelling Bee” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Chairani Astina; Toyibah

Universitas Sains Al Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, Indonesia
astinac@unsiq.ac.id; thoyibah.ngilmatunnisa@gmail.com

Abstract

His study aims to determine: (1) The use of the spelling bee game media to improve the Arabic writing skills of the seventh grade students of MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo, (2) The difference in the improvement in the learning outcomes of students' Arabic writing skills using the spelling bee game media and the students who uses the lecture method in learning Arabic writing skills in class VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo. This research is a type of field research using a quantitative approach carried out at MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo, with the type of experimental research, while the research design is quasi experiment tqwo groups (experimental class and control class), which is a form of development of true experimental design which This design has a control group but does not fully function to control external variables that affect the implementation of the experiment. In this study, there are two variables, namely the independent variable and the dependent variable. The independent variable is the use of the spelling bee game media. And the dependent variable is the increase in Arabic writing skills of class VII students of MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo. The method of data collection is done by observation, interview, documentation and test methods. The results of this study indicate: 1) There was an increase in learning outcomes in the Arabic writing skills of the experimental class students by 0.345 and in the medium category. 2) The results of hypothesis testing show an error level of 1% with $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 22 - 2$

= 40 obtained t table = 2, 704. And for the error level of 5% with a value of dk = $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 22 - 2 = 40$ obtained t table = 2.021. These results indicate that t count is greater than t table. The conclusion is that there are differences in the Arabic writing skills of grade VII students of MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo who use the spelling bee game media with the lecture method.

Keywords: Media, Spelling Bee Game, Arabic Writing Skills case, comma, paper template, abstract, keywords, introduction

A. Pendahuluan

Sejarah asal mula bahasa Arab dan perkembangan bahasa Arab yang paling global salah satunya pendapat dari ahli-ahli tulisan kaligrafi Arab bahwa bahasa Arab memang ada sejak zaman Nabi Adam. Pendapat ini menyatakan, bahasa Arab merupakan bahasa pertama yang diciptakan manusia dan kemudian berkembang menjadi berbagai bahasa baru.¹

Menulis alfabet Arab merupakan masalah bagi para pelajar Indonesia, karena sistem menulis alfabet Arab sama sekali berlainan dengan sistem penulisan alfabet Indonesia atau dengan huruf latin. Huruf lain berupa tulisan yang semuanya bisa disambung, sedangkan huruf Arab ada yang bisa disambung dan ada yang tidak bisa disambung. Adapun mengeja termasuk membina kemahiran menulis, karena dengan mengucapkan bunyi huruf akan mempengaruhi dalam menulis.²

Kesulitan menulis teks bahasa Arab ini berkaitan dengan metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, pembelajaran menulis itu harus diberikan di tingkat yang sudah siap. Pembelajaran terbatas pada percakapan dan diskusi, sehingga peserta didik menyenangi suasana sekolah, mengurangi kesulitan pengucapan, dan telinganya terbiasa mendengarkan bahasa Arab yang benar.

Kemudian baru beralih kepada pembelajaran membaca, karena menulis itu adalah berdasarkan pada pengalaman berbahasa yang telah

1 Muhammad Khalilullah, '*Media Pembelajaran Bahasa Arab*', Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.

2 Khalilullah.

mereka lalui sebelumnya. Bila diperhatikan guru-guru mengajarkan menulis pada peserta didik ketika mereka baru masuk sekolah dan ini membentuk anggapan peserta didik bahwa menulis itu sulit, karena mereka tidak siap saat pertama kali masuk sekolah. Kekuatan otot mereka belum bisa mengontrol balpoin (alat tulis) secara benar, sehingga tulisannya menjadi jelek. Hal ini juga karena bentuk tulisan dalam bahasa Arab itu berbeda-beda antara di awal kata, tengah kata, akhir kata, disambung, dan dipisah. Kesulitan ini juga berhubungan dengan perbedaan pengucapan dan penulisan di beberapa kata. Sedangkan di tingkat lanjut muncul kesulitan menulis *hamzah*, *alif*, dan pengecualian penulisan *hamzah*.³

Dalam Q.S Al-Baqarah ayat 282 Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ آجَلٍ مَّسْمًى فَآكْتُبُوهُ وَكْتُبْ بَيْنَكُمْ
كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ وَلَا يَأْبَ كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ فَلْيَكْتُبْ وَلْيُمْلِلِ الَّذِي
عَلَيْهِ الْحَقُّ وَلْيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ وَلَا يَبْخَسْ مِنْهُ شَيْئًا ...

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. Dan janganlah penulis enggan menuliskannya sebagaimana Allah mengajarkannya, maka hendaklah ia menulis, dan hendaklah orang yang berhutang itu mengimlakkan (apa yang akan ditulis itu), dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya, dan janganlah ia mengurangi sedikitpun daripada hutangnya. (Q.S Al-Baqarah:282)*

Proses perencanaan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya.

³ Fathur Rohman, 'Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab', Malang: Madani, 2015.

Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Kesulitan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Melalui media keabstrakan bahan dapat dikonkritkan. Oleh karena itu sangat penting untuk dikaji masalah media pembelajaran ini. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan perfomen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. ⁴

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan dan dari penjelasan beberapa siswa, pada umumnya guru dalam menjelaskan materi masih banyak menggunakan metode ceramah, dalam melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan kemarin pada melaksanakan tes tertulis masih banyak siswa yang masih salah dalam menulis bahasa Arab, menunjukkan siswa belum mampu menulis bahasa Arab dengan benar dan kurang menguasai pelajaran bahasa Arab.

Oleh karena itu perlu dicari suatu media pembelajaran yang bisa membantu siswa agar lebih memahami dan memperhatikan cara tulis yang benar untuk pelajaran bahasa Arab. Salah satu media yang dapat digunakan adalah menggunakan media permainan *spelling bee*. *Game spelling bee* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar dan kegiatan belajar, karena permainan ini secara efektif meningkatkan kemampuan mengeja siswa. *Game spelling bee* ini dianggap sebagai game yang tepat untuk meningkatkan ejaan siswa. ⁵

Permainan *spelling bee* ini untuk memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan menulis bahasa Arab. Keterampilan menulis merupakan kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang paling sederhana, seperti menulis kata-kata, sampai kepada aspek yang kompleks, yaitu mengarang. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan pada masa

⁴ Khalilullah.

⁵ Rahayu Sekarini, 'Implementing Spelling Bee Game to Improve Seventh Graders' Spelling Ability', *English Language Education*, 3.1 (2013).

sekarang. Keterampilan ini menjadi salah satu cara untuk pengungkapan pemikiran, perasaan, harapan, cita-cita, atau segala sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan oleh manusia.⁶ Aktifitas menulis merupakan suatu bentuk kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai oleh siswa dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain. Kemampuan menulis tidak hanya sulit dikuasai oleh pembelajar bahasa kedua, akan tetapi oleh penutur asli sekalipun.

Menulis memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang dibutuhkan antara lain kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran secara jelas, penggunaan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis-menulis secara baik. Sebelum sampai pada tingkat kemampuan menulis ini, siswa harus mulai dari permulaan, mulai dari pengenalan dan penulisan lambang-lambang bunyi. Kemampuan menulis juga merupakan salah satu diantara keterampilan bahasa Arab yang sangat dituntut penguasaannya bagi mahasiswa sebagai calon guru, baik untuk mengemban tugasnya sebagai mahasiswa maupun sebagai calon guru yang akan menjadi pengelola ilmu pengetahuan.⁷

Dalam hal ini penulis menggunakan media permainan spelling bee untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa, menurut Soeparno permainan bahasa adalah suatu aktifitas memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan, dengan demikian, permainan bahasa dapat diartikan sebagai suatu aktifitas yang memiliki aturan, tujuan dan mengandung unsur-unsur hiburan yang menyenangkan dan menggembirakan. Dengan menggunakan permainan ini siswa tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis sangat tertarik dan berupaya untuk meneliti lebih lanjut tentang (1) Bagaimana penggunaan Media

6 Ulin Nuha, *‘Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab’* (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

7 Azhar Arsyad and Nurcholish Majid, *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran* (Pustaka Pelajar, 2010).

Permainan *Spelling Bee* dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab? (2) Adakah peningkatan kemampuan keterampilan menulis bahasa Arab setelah diterapkan Media Permainan *Spelling Bee*? (3) Adakah perbedaan kemampuan menulis bahasa Arab yang menggunakan Media Permainan *Spelling Bee* dengan yang tidak menggunakan Media Permainan *Spelling Bee* siswa kelas VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah berupa penelitian lapangan yang bersifat kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.⁸ Dalam penelitian ini penulis menggunakan *quasi experimental*, dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁹

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media Permainan Spelling Bee

Secara etimologis, permainan bahasa adalah frase yang terkonstruksi atas dua kata, yaitu kata “permainan” dan kata “bahasa”. Kata permainan sendiri berasal dari kata “main” yang berarti suatu perbuatan atau aktifitas yang dilakukan untuk menyenangkan hati.

Adapun secara terminologis, permainan bahasa adalah kegiatan yang tersusun sistematis melalui serangkaian aturan dalam suatu permainan,

8 Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja ..., 2005).

9 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Alfabeta, 2008).

dimana antara dua siswa atau lebih saling berinteraksi untuk mewujudkan suatu tujuan. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁰ Sedangkan *Spelling bee* adalah sebuah kompetisi di mana orang (seringkali adalah anak-anak) diminta untuk mengeja salah satu kata (biasanya dalam bahasa Inggris). Kompetisi ini dikenalkan pertama kalinya di Amerika Serikat. Sekarang kompetisi *spelling bee* tingkat nasional maupun internasional (paling banyak menggunakan bahasa Inggris) telah diselenggarakan di berbagai belahan dunia, seperti Amerika Serikat, Australia, Indonesia, dan lain sebagainya. Instruksi yang sama juga diperkenalkan dalam waktu yang berbeda yaitu dikte. Secara resmi pemenang pertama dari kejuaraan *spelling bee* resmi adalah Andrew Smith pada tahun 1925.¹¹ Seringkali kata *bee* adalah salah satu kata yang menjelaskan apa yang sedang berlangsung, misalnya *quilting bee*, *an apple bee*, dan *husking bee*. Tidak jelas dari mana asal kata tersebut, tetapi kata tersebut dimulai dari proto Inggris yaitu *ben*, logo *spelling bee* adalah lebah, yang sering berkumpul satu sama lain, disarungnya.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *spelling* adalah ejaan, yang artinya kaidah cara menggambarkan bunyi-bunyi (kata, kalimat) dalam tulisan (huruf-huruf) serta penggunaan tanda baca. Penjelasan itu mengandung pengertian bahwa ejaan hanya terkait dengan tata tulis yang meliputi pemakaian huruf, penulisan kata, termasuk penulisan kata atau istilah serapan dan pemakaian tanda baca.

Adapun tujuan dari permainan *Spelling Bee* adalah sebagai berikut: Untuk mengembangkan konsep diri, Untuk mengembangkan kreativitas, Untuk mengembangkan komunikasi, Mengembangkan aspek fisik dan motoric, Mengembangkan aspek social, Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, Mengembangkan aspek kognisi, Mengasah ketajaman

10 Ismail Andang, *'Education Games (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)'*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

11 Wikipedia, 'Spelling Bee' <https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling_bee>.

penginderaan, Mengemabangkan keterampilan olah raga dan menari.¹²

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa.¹³ Unsur-unsur pokok dalam permainan bahasa yaitu: Tujuan, Kaidah atau aturan main, Menarik, Menantang, Imajinatif, Menyenangkan.

Procedur penggunaan permainan *spelling bee*: Semua siswa dibagi menjadi 5 kelompok, Setiap kelompok mendapatkan kata bahasa Arab dari yang mudah sampai dengan yang sulit untuk dieja, Satu kelompok maju ke depan kelas untuk melakukan permainan kata, apabila salah dalam mengeja, maka kelompok lain mendapat kesempatan untuk menjawab, Kelompok yang belum bisa mengeja dengan benar, belum mendapatkan poin, Setelah kelompok menjawab benar atau salah, baris kelompok bergatian, sampai dengan menjawab benar dan mendapat poin, Waktu yang dipergunakan sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan pada pembelajaran bahasa Arab.

Kekurangan dari permainan *spelling bee* diantaranya adalah sebagai berikut: Kurang kondusif apabila dibuat secara berkelompok, Siswa belum sepenuhnya paham dengan ejaan kata, Ejaan kata pada kata yang sulit membuat siswa sulit dalam pelafalannya. Kelebihan dari permainan *spelling bee* yaitu Dapat mempermudah siswa dalam menambah kosakata, Dapat meningkatkan daya ingat dalam menguasai kosakata, Dapat membantu siswa dalam penulisan bahasa Arab dengan mudah, Dapat membantu siswa untuk meningkatkan tulisan bahasa Arab dengan benar.

¹² Andang.

¹³ Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, 'Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab', Jogjakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012.

2. Keterampilan Menulis

Kemahiran terakhir yang harus dikembangkan setelah menyimak, berbicara, dan membaca adalah menulis. Kemahiran menulis mencakup tiga hal, yaitu membentuk alfabet, mengeja, dan menyatakan pikiran, perasaan melalui tulisan yang lazim disebut mengarang.

Dari berbagai keterampilan berbahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa. Menulis merupakan sarana berkomunikasi dengan bahasa antara orang dengan orang lainnya tidak terbatas oleh tempat dan waktu.¹⁴

Sebagaimana dikemukakan oleh H. M. Abdul Hamid dkk bahwa pembelajaran menulis berpusat pada tiga hal yaitu: Kemahiran memebentuk huruf dan penguasaan ejaan, Kemahiran Memperbaiki *khaṭ*, Kemahiran mengungkapkan pikiran secara jelas dan detail.

Inti dari kemahiran menulis dalam pengajaran bahasa terletak pada aspek ketiga. Dalam kenyataan kita lihat, banyak orang yang dapat menulis Arab dengan amat baik, tetapi tidak faham makna kalimat yang dituliskannya, apalagi melahirkan maksud dan pikirannya sendiri dengan bahasa Arab.

Dalam menulis bahasa Arab, ada dua aspek kemampuan yang harus dikembangkan, yaitu kemampuan teknis dan kemampuan *ibda'i* (produksi). Yang dimaksud dengan kemampuan teknis adalah kemampuan untuk menulis bahasa Arab dengan benar, yang meliputi kebenaran *imla'* (tulisan), *qawa'id* (susunan), dan penggunaan '*alamat al-tarqim* (tanda baca).

Dalam menerapkan mahārah al-kitābah terkait dengan beberapa aspek meliputi *al-qowa'id* (nahwu dan šaraf), *imla'* dan *khaṭ*. Bahkan dalam *kitābah ikhtibāri* peserta didik dituntut pula memiliki kepekaan pendengaran dalam membedakan huruf yang didiktekan misalnya kemampuan membedakan huruf alif dan 'ain pada contoh عَلِيمٌ ('*alīmun* orang berilmu) dan أَلِيمٌ (*alīmun* orang sakit). Kompetensi yang dibutuhkan

¹⁴ Wa Muna, 'Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Aplikasi, Cet. I', Penerbit Teras, Yogyakarta, 2011.

untuk hal ini adalah ilmu tajwid yang dapat membantu untuk dapat mengetahui makharijul huruf kata yang sedang disebutkan.

Uraian tersebut menegaskan bahwa *maharah al-kitābah / writing skill* yang dimaknai keterampilan menulis adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks seperti mengarang. Untuk langkah awal bagi peserta didik pemula pembelajaran *kitābah* adalah mengenalkan lambang-lambang grafis sebagai kesatuan fonem yang membentuk kata yang disebut *al-kalimah* (satuan kata yang terkecil dari satuan kalimat atau unsur dasar pembentukan kalimat), *al-jumlah* (kumpulan kata yang dapat membentuk pemahaman makna atau satu kata yang disandarkan dengan kata yang lain), *al-faqrah* (paragraf) dan *uslūb*.

Kemahiran menulis merupakan usaha penerapan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang cukup sulit karena dengan menulis seseorang akan menerapkan dua kemampuan berbahasa secara bersama-sama yaitu kemampuan yang bersifat aktif dan produktif, tahapan pembelajarannya pun membutuhkan proses. *Mahārah kitābah* dalam bahasa Arab dimulai dari pembelajaran mahārah al-kitābah dasar yaitu pengetahuan tentang tata cara menulis, menyambung huruf, menulis kata, menulis kalimat, menulis tanpa lihat teks sampai kepada menuangkan gagasan dan ide dalam sebuah tulisan.¹⁵

Dalam konteks pembelajaran bahasa, utamanya bahasa Arab, keterampilan menulis dibagi menjadi tiga. Diantaranya adalah kaligrafi, *imla'* dan *insya'*.¹⁶

Macam-macam Keterampilan Menulis : Kaligrafi (*Khat*). Kaligrafi atau disebut juga *tahsinul khat* adalah kategori menulis yang tidak hanya menekankan rupa atau postur huruf dalam membentuk kata-kata atau

¹⁵ Fajriah Fajriah, 'STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KITABAH PADA TINGKAT IBTIDAIYAH', *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 6.2 (2017).

¹⁶ Nuha.

kalimat, tetapi juga menyentuh aspek-aspek estetika. ¹⁷

Langkah-langkah pembelajaran *Khat*, (Persiapan, guru meminta siswa untuk mengeluarkan alat-alat yang berkaitan dengan pelajaran *khat*. Alat-alat berupa pena, buku tulis/buku *khat*, dan kertas-kertas. Guru menulis contoh *khat* di papan tulis jika guru mempunyai kemahiran dalam bidang *khat*. Guru menyuruh siswa untuk membaca contoh *khat* dengan bacaan yang baik. Guru meminta siswa agar memperhatikan gerak tangan guru ketika menuliskan huruf-huruf di papan tulis, Siswa diminta agar mengikuti contoh pada kertas lepas, Setelah itu, menyalinnya lagi di buku *khat* dengan seksama, Koreksi dan pemberian arahan, Setelah guru memberi penjelasan, siswa kembali melanjutkan menulis, Pengumpulan tugas dan penilaian.

Imla' Diantara keterampilan menulis selain *khat* adalah *imla'*, Dalam keterampilan *imla'* ada tiga kecakapan dasar yang dikembangkan. Tiga hal itu meliputi kecermatan mengamati, mendengar, dan kelenturan tangan dalam menulis. Pengajaran *imla'* bagi siswa mempunyai dua kegunaan dan tujuan diantaranya adalah Kegunaan yang bersifat praktis yaitu melatih menulis kata-kata dengan benar, melatih mata untuk memperhatikan, melatih telinga untuk mendengar. Dan Kegunaan yang bersifat teoritis yaitu melatih kemampuan menghafal dan mengingat, mengembangkan daya perhatian yang cermat, melatih untuk rapi dan cermat.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Imla'* diantaranya: ,Siswa tidak diperbolehkan bertanya sewaktu *imla'*, Siswa dibiasakan menegakkan kepalanya dan memperhatikan guru agar bisa melihat mulut guru sewaktu didikte., Tidak boleh membacakan bagian kalimat yang didikte lebih dari dua kali bagi tingkat dasar, dan tidak lebih dari satu kali bagi tingkat yang sudah tinggi. ¹⁸ Tidak boleh membacakan kalimat baru, kecuali jika siswa sudah selesai menulis yang terdahulu, *Imla'* tidak boleh terlalu cepat sehingga mengakibatkan rusak tulisan. *Imla'* juga tidak boleh terlalu lambat. Sebab,

¹⁷ Nuha.

¹⁸ Nuha.

jika terlalu lambat, bisa menjadi kesempatan bagi siswa untuk meniru jawaban temannya, Kata Setelah semua selesai didikte, guru mengulangi membacanya sehingga memudahkan siswa untuk membetulkan kata yang mungkin saja tertinggal, Guru harus memperhatikan cara duduk siswa agar benar-benar dalam posisi tegap saat menulis.

Mengarang (*Insyah*) adalah kategori menulis yang berorientasi pada pengekspresian pokok pikiran berupa, ide, pesan, perasaan dan lain sebagainya ke dalam bahasa tulisan. Mengarang bukan visualisasi bentuk atau rupa huruf, kata, atau kalimat saja. Dalam pembelajaran mengarang, ada dua teknik yang bisa digunakan yaitu mengarang terpimpin dan mengarang bebas.

Langkah-langkah pembelajaran *Insyah min ash-shūwār* diantaranya:¹⁹ Tampilkanlah sebuah gambar di depan kelas, misalnya sebuah gambar pemandangan, gambar perilaku keseharian, Mintalah masing-masing siswa menyebutkan sebuah nama dengan Bahasa Arab yang ada dalam gambar tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memperkaya mufrodah, Mintalah masing-masing siswa untuk menuliskan sebuah kalimat dari kata-kata tersebut, Mintalah masing-masing siswa untuk menuliskan beberapa kalimat yang menceritakan tentang gambar tersebut, Mintalah masing-masing siswa untuk membacakan hasilnya, Berikan komentar dan evaluasi terhadap hasil kerja masing-masing siswa tersebut.

Beberapa tujuan mempelajari keterampilan menulis bahasa Arab adalah sebagai berikut: Menulis merupakan bagian kebutuhan dasar kehidupan manusia dan termasuk syarat kelangsungan hidup manusia jika ingin tetap survive, Menulis merupakan alat untuk mengajar dalam sebuah pembelajaran, Menulis merupakan sarana komunikasi antara seseorang dengan orang lain, atau antara pembaca dengan penulis, Merupakan alat untuk menghubungkan masa sekarang dengan masa lampau, Untuk menjaga kelestarian khazanah ilmu pengetahuan terdahulu, Merupakan bukti adanya

¹⁹ Taufiq, 'Strategi Pembelajaran Kitabah' <<http://www.taufiq.net/2012/12/strategi-pembelajaran-kitabah>>.

sebuah peristiwa sebenarnya, Merupakan penghubung dari perseorangan tentang dirinya sendiri dan menggambarkan tentang isi hatinya, Mampu memahami beragam wacana tulisan, Mampu mengekspresikan berbagai macam pikiran, gagasan, dan perasaan dalam sebuah tulisan.²⁰

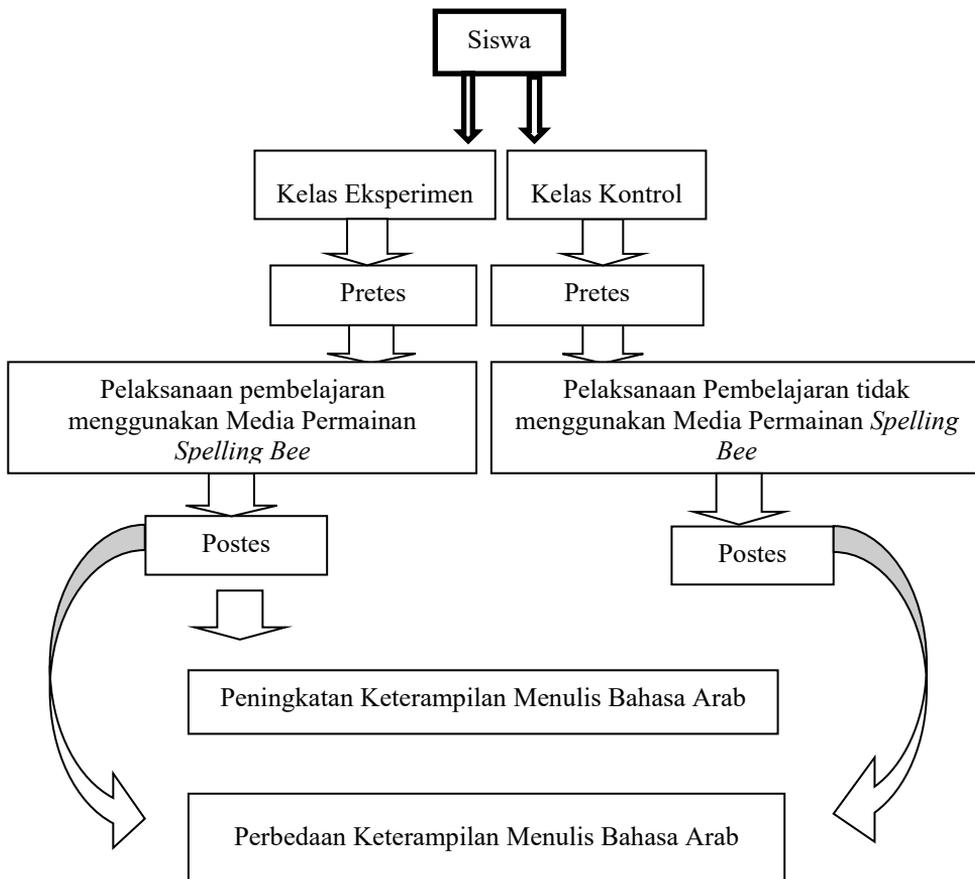
Sebagaimana membaca, kemahiran menulis mempunyai dua aspek, tetapi dalam hubungan yang berbeda. Pertama, kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan, kedua, kemahiran melahirkan fikiran dan perasaan dengan tulisan. Dua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut: Kemahiran membentuk huruf, Latihan ini lebih menekankan kepada kemampuan menulis huruf arab dalam berbagai posisinya secara benar, terutama yang menyangkut penulisan hamzah dan *alif layyinah*, Kemahiran mengungkapkan dengan tulisan, Aspek ini merupakan inti dari kemahiran menulis, latihan menulis ini pada prinsipnya diberikan setelah latihan menyimak, berbicara, dan membaca.²¹

Kompetensi menulis secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu menulis terbimbing dan menulis bebas. Menulis terbimbing merupakan kompetensi menulis dengan menggunakan panduan tertentu atau stimulus, misalnya berupa gambar, pertanyaan, dan kosakata atau kalimat pemandu. Adapun menulis bebas merupakan kompetensi menulis tanpa panduan atau stimulus, sehingga penulis bebas berkreasi dalam mengembangkan tulisannya. Secara rinci kompetensi menulis terbimbing meliputi: Mengurutkan kata menjadi kalimat, Menyusun kalimat berdasarkan gambar, Menyusun kalimat berdasarkan kosakata, Mengurutkan kalimat menjadi paragraph, Mendeskripsikan objek atau gambar tunggal berdasarkan pertanyaan, Mendeskripsikan objek atau gambar tunggal, Mendeskripsikan gambar berseri, Menyusun paragraf berdasarkan pertanyaan.²²

20 Pitria Ningsih, 'Penggunaan Metode Imla' Manzur Untuk Peningkatan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII Di MTs N Kalibeber Wonosobo Tahun', 2018.

21 Muna.

22 Imam Asrori, Muhammad Thohir, and Moh Ainin, 'Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab', Malang: Misykat, 2012.



Gambar 2. 1 Sistematika Kerangka Berfikir

Deskripsi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen : 1) Tahap Persiapan dan Perencanaan Penelitian Sebelum penelitian dilakukan, penulis terlebih dahulu membuat persiapan-persiapan penelitian. Adapun tahap persiapan yang dilakukan adalah: Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi objek penelitian, Menyusun instrument tes. Instrument ini berupa soal-soal tes tertulis. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimulai dari tanggal 28 Desember 2019 sampai 28 Maret 2020

masing-masing sebanyak dua kali pertemuan. Sebelum kedua kelas diberikan perlakuan pembelajaran pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab, terlebih dahulu kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan menulis mereka.

Pada kelas eksperimen penulis memberikan perlakuan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab dengan media permainan *spelling bee* pada tanggal 06 Maret dan 13 Maret 2020 dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan tidak menggunakan media permainan *spelling bee*, tapi dengan metode biasa yang digunakan guru dalam pembelajaran pada tanggal 02 Maret 2020 sampai 12 Maret 2020. Setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas, penulis memberikan posttest dengan materi yang sama untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dan perbedaan hasil belajar keterampilan menulis bahasa Arab siswa.

Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Permainan *Spelling Bee*. Dalam penelitian ini sampel yang peneliti gunakan adalah kelas VII A (kelas eksperimen) dengan menggunakan penggunaan media permainan *spelling bee* dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

Berdasarkan lokasi penelitian, fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media permainan *spelling bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo. Pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *spelling bee* ini dilaksanakan setiap hari Jum'at. Pada jam ke 3 (09:30-10:00) dan 4 (10:00-10:30) atau 2 x 30 menit. Untuk hari jum'at satu jamnya menjadi 30 menit. Untuk hari biasa satu jamnya 40 menit.

Materi yang disampaikan adalah materi tentang بيتي . Adapun kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain: Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, lalu berdo'a, Guru mengabsensi siswa, Guru menanyakan kembali materi yang telah

dipelajari sebelumnya (pretest), Guru memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, Guru menyiapkan materi, Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk memperhatikan dengan seksama materi yang akan disampaikan, Guru membagikan kelompok permainan menjadi 3 kelompok, Setelah menjadi kelompok masing-masing kelompok mendapat kata ejaan dari guru, kemudian siswa menirukan ejaan tersebut, Setelah guru memberikan contoh, masing-masing kelompok mendapat kata dari guru untuk dieja, masing-masing siswa mendapat satu huruf untuk bisa dirangkai dengan benar, Guru kembali memberikan kata untuk dieja pada kelompok masing-masing dengan perwakilan satu anak, Kata berebut yang akan diberikan guru kemudian yang tercepat unjuk tangan kelompok itu yang mendapatkan kata untuk dieja, Masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk perwakilan 5 anak untuk mengeja kata yang diberikan guru, setelah dieja untuk menuliskan ke papan tulis, Masing-masing anak mendapat kata untuk dieja kemudian menuliskan di papan tulis, Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan serta mengetahui kesalahan penulisan mereka, Guru memberikan kepada siswa untuk bertanya, Merefleksi pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar terus semangat belajar khususnya menulis bahasa Arab, Menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdalah, do'a dan salam.

Uji Valitas pada penelitian ini sebagai berikut : Instrumen soal tes yang diuji cobakan sebanyak 40 soal essay. 20 soal untuk soal pretes dan 20 soal untuk soal posttest. Dari 40 soal yang diuji cobakan terdapat empat soal pretes yang tidak valid yaitu soal no 13, 14, 17, 18. Sedangkan untuk soal posttest terdapat tiga soal yang tidak valid yaitu soal no 5, 17, 20. Penulis tidak mengganti soal yang tidak valid dan tidak menggunakannya sebagai soal pretes dan posttest. Oleh karena itu, penulis hanya menggunakan soal-soal yang valid sebagai soal pretes dan posttest. Maka jumlah soal pretes yang digunakan adalah 16 dan soal posttest sebanyak 17 soal.

Sedangkan Uji Reliabilitanya Dari hasil uji coba instrumen tes diketahui 20 soal pretes yang diuji cobakan diperoleh tingkat reliabilitasnya tinggi yaitu dengan r_{11} sebesar 0,735 dan dari 20 soal posttest yang telah diuji cobakan diperoleh tingkat reliabilitasnya sangat tinggi yaitu dengan nilai r_{11} sebesar 0,848.

Tabel 4. 15
Analisis Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest/ Posttest	Hitung	Tabel	Kriteria
Eksperimen	Pretest	6,20	11,07	Normal
	Posttest	7,63	11,07	Normal
Kontrol	Pretest	5,66	11,07	Normal
	Posttest	7,90	11,07	Normal

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan sebaran data populasi. Teknik yang digunakan untuk mengetahui uji kenormalan ini adalah dengan menggunakan rumus chi kuadrat (χ^2). Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, hasil dari uji normalitas dengan menggunakan uji chi kuadrat menunjukkan sebaran data yang dipergunakan untuk penelitian bersifat normal sehingga boleh dipergunakan untuk penelitian.

Nilai χ^2 hitung pretest kelas eksperimen sebesar 6,20 dan χ^2 hitung posttest sebesar 7,63 sedangkan χ^2 tabel = 11,07. Sedangkan Nilai χ^2 hitung pretest kelas kontrol sebesar 5,66 dan χ^2 hitung posttest sebesar 7,90 sedangkan χ^2 tabel = 11,07. Berarti dari hasil uji normalitas menunjukkan χ^2 hitung < χ^2 tabel kesimpulannya adalah jika χ^2 hitung < χ^2 tabel maka sampel atau data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji perbedaan varians dengan menggunakan statistik uji F. Pengujian homogenitas menggunakan data nilai pretest siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun ketentuan pengujiannya yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka semua data memiliki varians homogen. Sebaliknya apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka

semua data memiliki varians tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas, maka dapat dipaparkan hasil dari $F_{hitung} = 1,306179087 < F_{tabel} = 4,380749692$. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa semua data memiliki varians homogen.

Dari hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada penelitian ini untuk kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 26 dan nilai tertingginya 87 dengan nilai rata-rata 57,5. Sedangkan untuk hasil pretest kelas kontrol memiliki nilai terendah 27 dan nilai tertinggi yaitu 90 dengan rata-rata 67,5.

Sedangkan untuk hasil posttest pada penelitian ini untuk kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 44 dan nilai tertingginya yaitu 88 dengan rata-rata 72,2. Dan untuk hasil posttest kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertingginya yaitu 89 dengan rata-rata 66,5. Berikut ini tabel analisis hasil pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. 16
Analisis Data Pretest

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat Ketuntasan
Eksperimen	20	1150	57,5	87	26	Kurang
Kontrol	22	1485	67,5	90	27	Kurang

Tabel 4. 17
Analisis Data Posttest

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat Ketuntasan
Eksperimen	20	1444	72,2	88	44	Baik
Kontrol	22	1463	66,5	89	30	Kurang

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 14,7. Sedangkan untuk kelas kontrol mengalami penurunan 1.

Tabel 4. 18
Hasil Analisis Uji Gain

Kelas	Rata-rata Sebelum Penelitian	Rata-rata Setelah Penelitian	N-gain
Eksperimen	57,5	72,2	0,345882353
Kontrol	67,5	66,5	-0,030769231

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, maka penulis menguji dengan uji gain (N-gain).

Dari tabel diatas diperoleh peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab pada kelas eksperimen sebesar 0,345882353 dengan kategori sedang dan tidak terdapat peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab pada kelas kontrol sebesar -0,030769231 dengan kategori rendah.

Meskipun hasil perhitungan menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen berkategori sedang, namun dengan demikian kelas eksperimen yang menerapkan media permainan spelling bee pada keterampilan menulis bahasa Arab siswa terbukti lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

Tabel 4. 19
Hasil Analisis Uji-T

Uji Hipotesis	t_{tabel}	t_{hitung}
Uji t	2,021	3,70

Dari tabel diatas, diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,70$. Selanjutnya t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 22 - 2 = 40$. Dengan dk 40 dan taraf kesalahan sebesar 5%, maka $t_{\text{tabel}} = 2,021$. Dalam hal ini berlaku ketentuan jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak. Ternyata, dari hasil analisis uji-t diperoleh t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($3,70 > 2,021$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dari pada

kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo menggunakan media permainan spelling bee. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa thitung lebih kecil dari ttabel. Dari perhitungan menunjukkan pada taraf kesalahan sebesar 1% diperoleh nilai $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 22 - 2 = 40$ diperoleh $ttabel = 2,704$. Dan untuk taraf kesalahan sebesar 5% dengan nilai $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 22 - 2 = 40$ diperoleh $ttabel = 2,021$.

Dalam hal ini berlaku ketentuan jika $thitung < ttabel$, maka H_0 diterima. Ternyata, dari hasil analisis menunjukkan bahwa $thitung > ttabel$ yaitu $3,70 > 2,021$ pada taraf kesalahan 5% dan $3,70 > 2,704$ dengan taraf kesalahan 1%, maka thitung berada pada daerah penolakan H_0 , dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo yang menggunakan media permainan *spelling bee* dengan metode ceramah. Selain adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji gain yang dilakukan pada pengujian hipotesis menunjukkan peningkatan hasil keterampilan menulis bahasa Arab pada kelas eksperimen sebesar 0,345882353 dan hasil uji gain kelas kontrol diperoleh hasil sebesar -0,030769231.

D. Kesimpulan

Proses pembelajaran dengan media permainan *spelling bee* dimulai dengan guru memberikan materi kepada siswa dengan bentuk kertas lembaran yang berisi materi tentang cara penggabungan huruf hijaiyyah yang benar, kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh di papan tulis cara menggabungkan huruf hijaiyyah yang bisa disambung dengan yang tidak bisa disambung. Setelah guru memberikan materi tentang menulis bahasa Arab kemudian guru membagi kelas menjadi tiga kelompok besar untuk

bermain dengan menggunakan *spelling bee*. Guru memberikan kata bahasa Arab kepada perkelompok untuk dieja secara beruntutan satu siswa satu huruf. Kemudian satu siswa untuk mengeja dengan benar, lalu soal berebut, antara tiga kelompok dengan yang paling cepat menjawab. Kemudian guru menyuruh beberapa siswa ke depan untuk mengeja kata bahasa Arab yang diberikan guru, kemudian menuliskannya di papan tulis. Dari hasil penelitian hipotesis dengan uji gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada keterampilan menulis siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen sebesar 0,345882353 dan berkategori sedang. Sedangkan kelas kontrol mengalami penurunan, dan hasil uji gain menunjukkan nilai sebesar -0,030769231 berkategori rendah. Terbukti bahwa penggunaan media permainan *spelling bee* dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII A dibandingkan kelas VII B yang menggunakan metode ceramah. Adanya perbedaan keterampilan menulis siswa kelas VII A yang menggunakan media permainan *spelling bee* dengan kelas VII B yang menggunakan metode ceramah di MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo. Dalam hal ini berlaku ketentuan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,70 > 2,704$ pada taraf kesalahan 1% dan $3,70 > 2,021$ pada taraf kesalahan 5%, maka t berada pada daerah penolakan H_0 , dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII di MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo yang menggunakan media permainan *spelling bee* dengan metode ceramah.

Daftar Pustaka

- Andang, Ismail, '*Education Games (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*', Yogyakarta: Pilar Media, 2006
- Arsyad, Azhar, and Nurcholish Majid, '*Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran* (Pustaka Pelajar, 2010)
- Asrori, Imam, Muhammad Thohir, and Moh Ainin, '*Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*', Malang: Misykat, 2012
- Fajriah, Fajriah, '*STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KITABAH PADA TINGKAT IBTIDAIYAH*', *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 6.2 (2017)
- Khalilullah, Muhammad, '*Media Pembelajaran Bahasa Arab*', Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati, '*Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*', Jogjakarta: PT Gramedia Purtaka Utama, 2012
- Muna, Wa, '*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Aplikasi*, Cet. I', Penerbit Teras, Yogyakarta, 2011
- Nuha, Ulin, '*Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*' (Yogyakarta: Diva Press, 2012)
- Pitria Ningsih, '*Penggunaan Metode Imla' Manzur Untuk Peningkatan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII Di MTs N Kalibebber Wonosobo Tahun*', 2018
- Rohman, Fathur, '*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*', Malang: Madani, 2015
- Sekarini, Rahayu, '*Implementing Spelling Bee Game to Improve Seventh Graders' Spelling Ability*', *English Language Education*, 3.1 (2013)
- Sugiyono, '*Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif Dan R & D) (Alfabeta, 2008)

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja ..., 2005)

Taufiq, 'Strategi Pembelajaran Kitabah' <<http://www.taufiq.net/2012/12/strategi-pembelajaran-kitabah>>

Wikipedia, 'Spelling Bee' <https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling_bee>