

Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah Melalui Permainan Bahasa Untuk Kelas IV MI

Auva Munaya¹, Mukhlisah²

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, Indonesia

Email Kontributor: munayaauva07@gmail.com

Abstrak

Era globalisasi menuntut penguasaan teknologi yang berkembang pesat, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi mempengaruhi proses belajar mengajar melalui media pembelajaran yang efektif. Tanpa media, pembelajaran cenderung monoton. Begitu pula dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama keterampilan Mahârah Al-Kitâbah (menulis), yang sering dianggap sulit oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting untuk mempermudah proses pembelajaran. Artikel ini memaparkan pengembangan media pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah melalui permainan bahasa, salah satunya permainan melengkapi huruf yang hilang. Media ini bertujuan untuk mengubah persepsi siswa, bahwa belajar menulis bahasa Arab itu mudah. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Siswa yang awalnya kesulitan dalam menuliskan kosakata bahasa Arab dengan benar, setelah menggunakan media ini, dapat menuliskannya dengan lebih mudah. Media berbasis permainan ini dapat menjadi alternatif efektif dalam mengajarkan keterampilan menulis bahasa Arab.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Maharah Al-Kitâbah; Permainan Bahasa

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi kebahasaan siswa, terutama dalam keterampilan menulis (*mahârah al-kitâbah*) (Baroroh & Tolinggi, 2020). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Arab secara baik dan benar. Kesulitan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya latihan yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, termasuk dalam mengembangkan keterampilan menulis. Media yang interaktif dan menarik mampu



menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa MI, salah satunya melalui permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan bahasa juga membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menulis bahasa Arab (Jamhurriah, 2023).

Mahārah al-kitābah merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memerlukan latihan secara bertahap (Zayuda et al., 2023). Siswa MI sering mengalami kendala dalam menulis, seperti kurangnya pemahaman terhadap struktur kalimat, keterbatasan kosakata, dan minimnya kreativitas dalam menuangkan ide ke dalam tulisan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu mengatasi tantangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan bahasa yang dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas IV MI. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan minat dan kemampuan menulis siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab di tingkat MI. Guru dapat menggunakan media berbasis permainan bahasa sebagai alternatif dalam mengajarkan keterampilan menulis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, penelitian mengacu pada teori-teori pembelajaran bahasa yang menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, konsep permainan bahasa yang dikembangkan didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI yang sedang belajar bahasa Arab. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini, siswa mulai dikenalkan dengan keterampilan menulis yang lebih kompleks, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan tersebut.

Dari penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di madrasah ibtidaiyah. Media berbasis permainan bahasa ini diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran bahasa Arab serta mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam keterampilan menulis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan awal, uji coba, revisi, dan implementasi. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI yang dipilih secara purposive, dengan mempertimbangkan bahwa mereka sedang dalam tahap awal penguasaan keterampilan menulis bahasa Arab.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan menulis. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran, sedangkan wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kendala serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur respon mereka terhadap media yang dikembangkan, sementara tes digunakan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis permainan bahasa.

Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, di mana hasil uji coba dianalisis berdasarkan peningkatan skor keterampilan menulis dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

Keabsahan produk diuji melalui validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan efektif digunakan di kelas. Uji coba terbatas dilakukan pada sekelompok kecil siswa untuk mengidentifikasi kelemahan produk, yang kemudian diperbaiki sebelum dilakukan uji coba luas. Setelah revisi, media pembelajaran diimplementasikan dalam skala lebih besar untuk mengukur efektivitasnya secara lebih komprehensif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan menulis di tingkat MI.

Hasil dan Pembahasan

A. Maharah Al-Kitābah

Mahārah al-kitābah atau keterampilan menulis dalam bahasa Arab adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab, selain *maḥārah al-istimā'* (menyimak), *maḥārah al-kalām* (berbicara), dan *maḥārah al-qirā'ah* (membaca). Keterampilan ini mencakup kemampuan menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, serta kalimat menjadi paragraf yang padu dan sesuai dengan kaidah bahasa Arab. Menulis dalam bahasa Arab tidak hanya membutuhkan pemahaman tentang kosakata dan tata bahasa (*qawā'id*), tetapi juga kemampuan berpikir logis dan sistematis agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik (Enramika, 2022).

Dalam pembelajaran *maḥārah al-kitābah*, terdapat dua tingkatan utama, yaitu *kitābah imlā'iyyah* (menulis berdasarkan dikte) dan *kitābah ta'bīriyyah* (menulis ekspresif). *Kitābah imlā'iyyah* lebih berfokus pada keterampilan menyalin atau menulis ulang kata dan kalimat sesuai dengan ejaan yang benar, sehingga sangat berguna untuk meningkatkan ketepatan

dalam penulisan huruf Arab, khususnya dalam aspek *imlā'* (ejaan). Sementara itu, *kitābah ta'bīriyyah* melibatkan kemampuan menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang lebih kompleks, seperti membuat kalimat sendiri, menyusun paragraf, dan menulis cerita pendek atau deskripsi berdasarkan gambar atau pengalaman pribadi.

Keterampilan menulis bahasa Arab sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama karena perbedaan sistem tulisan dan struktur bahasa dibandingkan dengan bahasa ibu mereka (Burhanuddin & Ramdani, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan media interaktif, latihan bertahap, serta pendekatan berbasis permainan bahasa agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan latihan yang berkelanjutan dan strategi yang tepat, *mahārah al-kitābah* dapat berkembang dengan baik, sehingga siswa tidak hanya mampu menulis dengan benar secara gramatikal, tetapi juga dapat menuangkan ide secara kreatif dan komunikatif dalam bahasa Arab.

B. Tujuan Pembelajaran *Maharah al-Kitabah* (Keterampilan Menulis)

Pembelajaran *mahārah al-kitābah* bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan menulis bahasa Arab secara sistematis dan komunikatif. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa mampu menulis huruf, kata, dan kalimat bahasa Arab dengan benar sesuai dengan kaidah ejaan (*imlā'*) dan tata bahasa (*qawā'id*) (Fakturmen, 2020). Dengan penguasaan keterampilan ini, siswa diharapkan dapat mengekspresikan ide, pendapat, dan perasaan mereka dalam bentuk tulisan yang jelas dan mudah dipahami.

Selain itu, pembelajaran *mahārah al-kitābah* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur bahasa Arab. Dengan menulis, siswa dapat menginternalisasi pola-pola kalimat dan aturan tata bahasa yang telah mereka pelajari dalam keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) dan berbicara (*mahārah al-kalām*). Proses menulis juga membantu siswa dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan kefasihan

dalam menyusun kalimat yang efektif, baik dalam konteks akademik maupun komunikasi sehari-hari.

Tujuan lain dari pembelajaran menulis bahasa Arab adalah melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Halim & Qomaruddin, 2023). Dengan menulis, siswa diajak untuk mengorganisir ide-ide mereka, menyusunnya dalam bentuk teks yang terstruktur, serta mengembangkan daya imajinasi dalam mengekspresikan gagasan mereka. Hal ini sangat penting untuk melatih kemampuan mereka dalam menuangkan pemikiran secara logis, baik dalam bentuk deskriptif, naratif, maupun argumentatif.

Selain aspek linguistik dan kognitif, *mahārah al-kitābah* juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Arab secara aktif (Yusuf, 2019). Banyak siswa yang merasa takut atau ragu dalam menulis karena khawatir akan melakukan kesalahan. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis harus dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan, seperti melalui permainan bahasa, latihan bertahap, dan penggunaan media yang interaktif agar siswa lebih termotivasi untuk terus berlatih.

Secara keseluruhan, pembelajaran *mahārah al-kitābah* memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa Arab. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa tidak hanya mampu menulis dengan baik, tetapi juga dapat menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi yang efektif dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, metode pengajaran yang tepat dan lingkungan belajar yang mendukung sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai secara optimal.

C.Prinsip dalam Pembelajaran Maharah al-Kitabah (Keterampilan Menulis)

Pembelajaran *mahārah al-kitābah* harus didasarkan pada prinsip bertahap dan berkelanjutan. Siswa perlu diberikan latihan menulis dari tingkat paling dasar, seperti menulis huruf dan kata, sebelum melangkah ke penyusunan kalimat dan paragraf. Prinsip ini penting agar siswa tidak

merasa terbebani dalam belajar, serta dapat membangun keterampilan menulis secara sistematis. Dalam tahap awal, latihan menyalin (*kitābah nasakh*) dapat diterapkan untuk memperkuat pemahaman terhadap bentuk tulisan Arab, sebelum beralih ke keterampilan menulis kreatif dan ekspresif (*kitābah ta'bīriyyah*).

Selain itu, pembelajaran keterampilan menulis harus berorientasi pada komunikasi dan ekspresi diri. Menulis bukan sekadar menyusun kata dan kalimat, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan dengan jelas dan efektif. Oleh karena itu, siswa perlu dilatih untuk menulis berdasarkan pengalaman, gambar, atau tema tertentu yang dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan strategi seperti permainan bahasa dan teknik menulis bebas dapat membantu siswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide mereka dalam bahasa Arab tanpa rasa takut melakukan kesalahan (Wijaya & Usmoni, 2023).

Prinsip lain yang perlu diterapkan adalah menggunakan pendekatan yang interaktif dan kontekstual. Menulis akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan konteks nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan aktivitas menulis yang menarik, seperti proyek menulis cerita pendek, surat, atau dialog sederhana dalam bahasa Arab. Dengan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa, pembelajaran *mahārah al-kitābah* tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membangun keterampilan menulis yang baik dan berkelanjutan.

D. Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah Al-Kitābah* Melalui Permainan Bahasa

Pembelajaran *mahārah al-kitābah* yang dikombinasikan dengan permainan bahasa merupakan strategi efektif bagi pengajar untuk menyampaikan materi secara lebih mudah dan menarik (Shaddiq, 2025). Namun, dalam pengembangannya, diperlukan ketelitian agar tetap sesuai dengan kaidah bahasa Arab yang baik dan benar. Beberapa bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan

menulis ini meliputi berbagai aktivitas interaktif yang membantu siswa dalam memahami dan mengasah kemampuan menulis mereka.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melengkapi huruf atau kata yang hilang, di mana guru meminta siswa menuliskan bagian kata atau kalimat yang kurang dengan bantuan gambar, definisi, sinonim, antonim, atau gerakan tubuh (Syaifudin, 2020). Selain itu, terdapat permainan menyempurnakan gambar dan menulis namanya, di mana siswa diminta melengkapi gambar yang belum sempurna dan menulis deskripsinya. Pendekatan lain yang dapat diterapkan adalah “Apakah Kamu Tahu?” (Hal Ta’rif), yaitu dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada siswa yang berkaitan dengan lingkungan atau peristiwa aktual, kemudian meminta mereka menjawabnya secara tertulis.

Permainan lainnya termasuk mengurutkan kalimat (*tartīb al-jumal*), di mana siswa menyusun kembali kata-kata acak menjadi paragraf yang bermakna, serta permainan simbol atau kode, yang bertujuan meningkatkan keterampilan menulis melalui penguraian kode yang telah disusun menjadi sebuah cerita pendek. Selain itu, terdapat metode soal-jawab, di mana siswa menulis pertanyaan di kartu, lalu kartu tersebut dibagikan kembali secara acak untuk dijawab oleh siswa lainnya. Permainan berlomba menulis juga dapat diterapkan dengan meminta siswa menuliskan kosakata sebanyak mungkin dalam waktu tertentu, sementara surat rahasia melatih mereka menyusun huruf-huruf terpisah menjadi kata atau kalimat yang utuh. Terakhir, permainan huruf hijaiyah mendorong siswa untuk menggabungkan huruf menjadi kata atau menyusun kalimat dari kata yang diberikan.

Penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran *mahārah al-kitābah* tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menerapkan strategi ini, siswa lebih termotivasi dalam menulis serta lebih mudah memahami konsep-konsep dasar bahasa Arab. Oleh karena itu, pengajar perlu terus mengembangkan metode pembelajaran

berbasis permainan agar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

E. Kelebihan Media Pembelajaran Permainan Bahasa

Media pembelajaran permainan bahasa memiliki beberapa kelebihan, antara lain (Ali et al., 2024):

1. Interaktif: Media pembelajaran seperti ini sering kali dirancang secara interaktif, memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi.
2. Pengulangan: Dengan memberikan latihan yang melibatkan melengkapi huruf yang hilang, siswa dapat terlibat dalam pengulangan materi yang membantu memperkuat pemahaman mereka.
3. Kustomisasi: Media pembelajaran “melengkapi huruf yang hilang” sering dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan individu. Ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.
4. Visualisasi: Dengan menyediakan visualisasi seperti ruang kosong yang harus diisi, media pembelajaran semacam ini dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan. Ini dapat memudahkan pemahaman dan mengingat informasi.
5. Keterlibatan siswa: Aktivitas melengkapi huruf yang hilang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka dapat merasa lebih terlibat karena mereka harus aktif dalam mencari jawaban.
6. Penilaian: Bagi pengajar, media pembelajaran semacam ini dapat digunakan sebagai alat penilaian untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

Dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan ini, media pembelajaran permainan bahasa dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

F. Kekurangan Media Pembelajaran Permainan Bahasa

Media pembelajaran permainan bahasa memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kekurangan tersebut:

1. Ketergantungan pada Ketersediaan Fasilitas: Beberapa permainan bahasa membutuhkan perangkat tertentu seperti komputer, tablet, atau alat permainan khusus, yang mungkin tidak selalu tersedia untuk semua siswa.
2. Kurangnya Fokus pada Materi Pembelajaran: Permainan yang terlalu menarik atau terlalu fokus pada aspek hiburan dapat membuat siswa kehilangan fokus pada tujuan utama pembelajaran bahasa.
3. Kesulitan Menilai Kemajuan: Menilai kemajuan siswa dalam belajar bahasa melalui permainan bisa jadi sulit, karena aspek penilaian mungkin tidak sejelas metode konvensional seperti tes tertulis atau lisan.
4. Variasi Kemampuan Teknologi: Tidak semua guru dan siswa memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk menggunakan media permainan bahasa dengan optimal. Ini bisa menghambat proses pembelajaran.
5. Keterbatasan Interaktivitas dan Umpan Balik: Beberapa permainan mungkin tidak memberikan umpan balik yang memadai atau interaktivitas yang cukup untuk membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya.
6. Biaya Pengembangan dan Pembelian: Permainan bahasa yang berkualitas tinggi sering kali memerlukan biaya pengembangan yang besar, dan lisensi atau pembelian perangkat lunak dapat menjadi mahal.

7. Keterbatasan Penggunaan dalam Kelompok Besar: Menggunakan permainan bahasa secara efektif dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar bisa jadi menantang, karena sulit mengelola interaksi dan memastikan semua siswa terlibat aktif.
8. Potensi Ketidakcocokan dengan Kurikulum: Tidak semua permainan bahasa sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah, sehingga mungkin tidak memenuhi semua tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan ini, penting untuk mencari solusi yang dapat mengatasi atau meminimalkan dampak negatif tersebut agar penggunaan media pembelajaran permainan bahasa dapat lebih efektif dan bermanfaat dalam proses pendidikan.

G. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Permainan Bahasa

Adapun langkah-langkah membuat media pembelajaran permainan bahasa adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan bahan-bahan terlebih dahulu seperti karton, sticky notes, spidol warna, kertas gambar profesi, dan lem fox.
2. Kemudian tempelkan sticky notes sesuai kosakata di atas karton.
3. Setelah itu tempelkan gambar profesi di samping sticky notes.
4. Dan terakhir tuliskan petunjuk dan beberapa huruf di atas sticky notes.

Hasil Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan menggunakan langkah-langkah dari model ADDIE. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap akhir, yaitu evaluasi. Berikut prosedur pengembangan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, dilakukan penelitian awal serta identifikasi potensi permasalahan dalam beberapa aspek. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap sasaran produk guna memperoleh data yang lebih

akurat. Observasi ini mencakup beberapa bentuk analisis, yaitu: 1) Analisis kinerja, yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang sedang digunakan serta mengidentifikasi kendala yang muncul dalam penerapannya; dan 2) Analisis siswa, yang berfokus pada tingkat ketertarikan dan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Kedua analisis ini dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan pembelajaran.

Hasil dari analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan dijadikan dasar dalam penelitian serta pengembangan media pembelajaran *mahārah al-kitābah* berbasis permainan bahasa. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa temuan penting, yaitu: 1) Media pembelajaran yang saat ini digunakan masih berupa buku ajar dengan teks dan gambar, sementara media berbasis permainan bahasa belum tersedia; 2) Siswa mengalami kesulitan dalam menulis huruf Arab dengan benar; 3) Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi serta lebih mudah memahami materi ketika menggunakan permainan bahasa; dan 4) Siswa merasa bahwa permainan bahasa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

2. Tahap Perancangan produk (*Design*)

Setelah memperoleh hasil observasi dari tahap analisis, langkah selanjutnya adalah merancang produk. Pada tahap ini, peneliti membuat prototype atau rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses perancangan produk ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

- a. Membuat skenario pembelajaran, yaitu menentukan mata pelajaran bahasa Arab yang akan dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis. Dalam penyusunan skenario pembelajaran, perlu memperhatikan aspek-aspek penting seperti kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, serta durasi waktu yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- b. Membuat media pembelajaran, yaitu menyusun alat bantu yang dapat menggambarkan isi materi yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang digunakan mencakup berbagai bahan seperti karton, sticky notes, spidol warna, kertas bergambar profesi, dan lem.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis permainan bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan, seperti karton, sticky notes, spidol warna, kertas bergambar profesi, dan lem.
- b. Menempelkan sticky notes berisi kosakata pada karton.
- c. Meletakkan gambar profesi di samping sticky notes.
- d. Menuliskan petunjuk serta beberapa huruf pada sticky notes sebagai bagian dari permainan.

3. Tahap Pengembangan produk (*Development*)

Setelah tahap perancangan selesai, langkah berikutnya adalah pengembangan atau produksi media pembelajaran. Pada tahap ini, proses dimulai dengan menyiapkan karton sebagai media utama. Setelah itu, beberapa sticky notes yang telah dituliskan huruf-huruf ditempelkan di atas karton, diikuti dengan penempelan gambar profesi di sampingnya. Produk media pembelajaran yang telah dibuat kemudian akan divalidasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap validasi bertujuan untuk mengontrol kualitas produk agar layak digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap media yang telah disiapkan, dengan mempertimbangkan modifikasi berdasarkan tinjauan dari dosen pembimbing. Instrumen yang digunakan dalam validasi telah melalui proses penyusunan dan peninjauan agar dapat mengukur aspek-aspek penting dari media pembelajaran ini. Setelah validasi selesai, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator guna meningkatkan kualitas media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari Ahli Media, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi, antara lain produk sebaiknya dipress agar lebih awet dan mudah digunakan oleh siswa dalam melatih *mahārah al-kitābah*. Selain itu, jumlah kosakata yang disediakan dalam media pembelajaran ini disarankan untuk ditambah agar lebih sesuai dengan jumlah siswa, sehingga setiap siswa mendapatkan lebih banyak kesempatan dalam memperkaya keterampilan menulis dan memperluas kosakata mereka.

4. Tahap Implementasi produk (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas, yaitu produk yang sebelumnya sudah direvisi akan digunakan oleh 14 siswa yang ada di kelas untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan. Pada tahap ini pertama kali peneliti menjelaskan KD, IPK dan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyuruh siswa untuk maju ke depan satu-persatu menuliskan huruf yang hilang, hal ini bertujuan agar siswa benar-benar bisa menulis huruf dari kosakata.

Berdasarkan hasil dari uji coba produk yaitu pengembangan media pembelajaran permainan bahasa maka dapat meningkat keterampilan menulis siswa. Hal ini dapat dilihat dari mudahnya siswa dalam menuliskan kosakata. Yang awalnya siswa kurang dalam menuliskan kosakata dengan benar setelah peneliti menggunakan media ini sebagai alternatif, maka mudah bagi siswa untuk menuliskan kosakata.

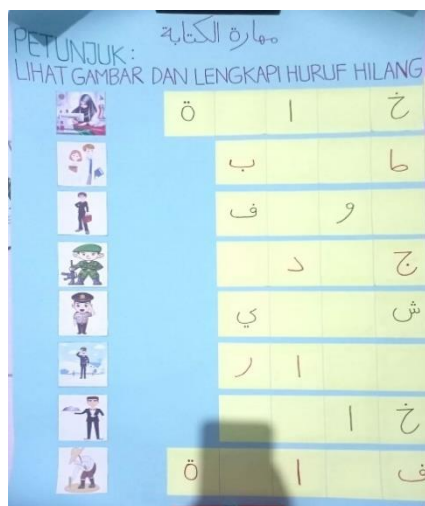
5. Tahap Evaluasi produk (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui beberapa aspek penting, yaitu:

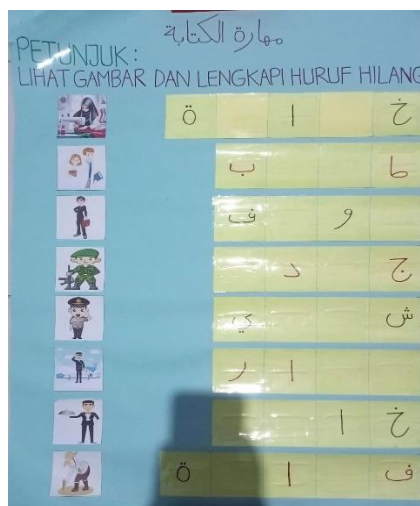
- a. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *mahārah al-kitābah* berbasis permainan bahasa.
- b. Kualitas media pembelajaran *mahārah al-kitābah* melalui permainan bahasa.

Hasil dari uji coba terbatas ini akan menjadi bahan masukan dalam bentuk saran dan kritik yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut serta dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya.

Penggunaan Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran *mahārah al-kitābah* berbasis permainan bahasa dianggap tepat. Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat instruksional, sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Setiap tahapan dalam model ADDIE menghasilkan produk awal yang akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya, menjadikannya model yang memiliki prosedur yang terstruktur dan mendetail. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Liberta Loviana Carolin menunjukkan bahwa model ADDIE memberikan kemudahan karena memiliki tahapan yang sistematis, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Sugihartini & Yudiana membuktikan bahwa penggunaan model ADDIE sangat efektif karena sistematika langkah-langkahnya yang jelas.



Sumber: Hasil Penelitian”
Gambar 1. Gambar permainan Bahasa sebelum revisi



Sumber: Hasil Penelitian”
Gambar 2. Gambar permainan bahasa setelah revisi

Kesimpulan

Kesimpulan dari jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kitābah Melalui Permainan Bahasa Untuk Kelas IV MI” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan bahasa efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis (Mahārah Al-Kitābah) siswa kelas IV MI. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan

permainan bahasa sebagai media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap kaidah bahasa dan memperbaiki kemampuan menulis secara bertahap. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi metode permainan dalam pembelajaran dapat menjadi inovasi yang bermanfaat dalam proses pendidikan, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menulis di tingkat dasar.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Baroroh, R. U., & Tolinggi, S. O. R. (2020). Arabic Learning Base On A Communicative Approach In Non-Pesantren School/ Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif Di Madrasah Non-Pesantren. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v3i1.8387>
- Burhanuddin, & Ramdani, S. (2024). Tantangan Dan Prospek Studi Bahasa Arab Dalam Pengembangan Dakwah Islam di Indonesia. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 180–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/arima.v1i3.709>
- Enramika, T. (2022). Bentuk Tes Kemahiran Berbicara Bahasa Arab. *Islamic Education*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.57251/ie.v2i1.280>
- Fakturmen, F. (2020). Metode Suggestopedia Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Keterampilan Mengarang (Insyā'). *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–30. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i1.1037>
- Halim, H. A., & Qomaruddin, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Interaktif Di Madrasah Diniyah Mamba'us Sholihin. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 19(2), 238–264.
- Jamhurriah, J. (2023). Mengatasi kejenuhan siswa kelas X Religi MA Darul Hikmah dalam belajar bahasa Arab melalui kegiatan Ice Breaking. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 2(1), 42–52. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.70>

- Pendidikan, J., Science, W., Rachma, A. F., Iriani, T., Handoyo, S. S., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Info, A., Belajar, M., Simulasi, V., Media, L., & Teaching, V. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. 01(08), 506–516.
- Shaddiq, M. S. (2025). Permasalahan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Kelas VIII Mts Alhasyimiyah Gerung Lombok Barat. *Indonesian Society and Religion Research*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.61798/isah.v2i1.227>
- Syaifudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Alkitâbah Melalui Permainan Bahasa. *Tarbiya Islamica*, 8(1), 65–76.
- Wijaya, M., & Usmoni, A. (2023). Optimalisasi Maharah Kalam Melalui Metode Brainstorming. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 32–45. <https://doi.org/10.32699/liar.v7i1.4185>
- Yusuf, A. (2019). Strategi Genius Learning Dalam Pembelajaran Maharatul Kitabah. *Studi Arab*, 9(2), 161–176. <https://doi.org/10.35891/sa.v9i2.1299>
- Zayuda, D. N. A., Marlina, I., Suryani, M. W., Ibrahim, H., & Nasution, S. (2023). Eksistensi Mahârah Al- Kitâbah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 164–180. <https://doi.org/10.31943/counselia.v4i2.117>