

Penggunaan Media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa-siswi Kelas 8 MTs Surya Buana

Nisrina Adelia Syahla*, Jihan Zahra Assholichah

¹Universitas Negeri Malang; Jl. Semarang 5, (0341)551312

²Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
e-mail: * nisrina.adelia.220316@students.um.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas penggunaan media Papan Tarkib Ceria (PATARIA), yaitu papan interaktif berisi kartu kata bahasa Arab yang dirancang untuk membantu siswa kelas VIII MTs Surya Buana memahami susunan kalimat (tarkib). Media ini memfasilitasi siswa dalam menyusun kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar. Melalui penerapan PATARIA, pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung yang mendorong kreativitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa PATARIA efektif dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci—Media Papan Tarkib, Bahasa Arab

Abstract

This article discusses the use of Papan Tarkib Ceria (PATARIA), an interactive board containing Arabic word cards designed to help eighth-grade students at MTs Surya Buana understand sentence structure (tarkib). The medium facilitates students in constructing sentences in a more enjoyable way, thereby fostering their learning interest. Through PATARIA, the learning process does not merely emphasize theory but also engages students in hands-on practice that stimulates creativity. The results of its implementation show that PATARIA is effective in improving students' understanding, participation, and enthusiasm in learning Arabic.

Keywords— Media, Tarkib Board, Arabic Language

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tata bahasa Arab masih menjadi tantangan utama bagi banyak siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab di tingkat menengah. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa capaian hasil belajar tata bahasa Arab siswa masih belum optimal, yang berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar mereka. Kondisi ini menuntut pengembangan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Penelitian-penelitian terkini menegaskan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman tata bahasa dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, khususnya yang menggabungkan unsur permainan, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus minat belajar siswa secara signifikan.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Permainan papan efektif sebagai media pembelajaran bahasa Arab karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Dengan elemen permainan, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi, yang membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata maupun tata bahasa Arab. Papan Tarkib Ceria (PATARIA) menjadi hal baru yang dirancang khusus sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 MTs Surya Buana terhadap mata pelajaran bahasa Arab

utamanya tarkib dalam maharah kitabah. Media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) merupakan salah satu media yang dikembangkan untuk membantu siswa memahami struktur kalimat bahasa Arab. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi kendala dalam pembelajaran bahasa Arab yang selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan mengukur sejauh mana media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 MTs Surya Buana. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik bahasa Arab dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkaya penelitian di bidang pendidikan bahasa Arab.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran Papan Tarkib Ceria (PATARIA) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di MTs Surya Buana. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggambarkan secara detail respons siswa serta dinamika kelas selama penerapan media pembelajaran Papan Tarkib Ceria (PATARIA). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 8A sebanyak 23 siswa, kelas 8C sebanyak 17 siswi, serta guru Bahasa Arab yang memberikan perspektif terkait perubahan motivasi dan pemahaman siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket yang dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Papan Tarkib Ceria (PATARIA). Observasi dilakukan guna memantau keterlibatan dan respons siswa saat berinteraksi dengan media tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 40 siswa kelas VIII MTs Surya Buana, diperoleh data bahwa mayoritas siswa sangat setuju penggunaan media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses belajar, baik dalam aspek menyusun kalimat maupun dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Temuan ini diperkuat oleh observasi di kelas, yang menunjukkan bahwa siswa aktif, antusias, dan tidak pasif mendengarkan, melainkan terlibat langsung dalam aktivitas berpikir kritis menyusun tarkib kalimat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sampurna (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan. Meskipun fokus media berbeda, baik kartu maupun papan interaktif sama-sama menekankan keterlibatan langsung siswa dalam praktik berbahasa. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media dapat memberikan pengalaman belajar konkret yang mendukung pencapaian kompetensi bahasa Arab.

Selain itu, Al-Khalidi dan Al-Omari (2021) juga menekankan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan tata bahasa Arab siswa sekolah menengah. PATARIA yang bersifat interaktif memungkinkan siswa berlatih menyusun kalimat sesuai kaidah tarkib dengan cara bermain, sehingga proses belajar tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Rahman dan Nurhadi (2022) menambahkan bahwa media visual berperan penting dalam memperjelas konsep abstrak dalam tata bahasa, sehingga siswa lebih mudah memahami struktur bahasa yang rumit.



Gambar 1. Media PATARIA

Hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan Hasanah (2023) yang menyebutkan adanya tantangan dalam pembelajaran tata bahasa Arab di tingkat SMP, seperti kebosanan, kesulitan memahami struktur, dan kurangnya motivasi siswa. Media PATARIA dapat menjadi solusi dengan menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, serta mengurangi kesan monoton. Hal ini senada dengan penelitian Sari dan Wulandari (2024) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa SMP secara signifikan karena memberi ruang eksplorasi dan praktik nyata.

Temuan ini juga konsisten dengan Putra, Santoso, dan Hidayat (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berdampak positif terhadap motivasi belajar bahasa Arab. Dalam konteks PATARIA, unsur permainan memunculkan kompetisi sehat dan kolaborasi, yang mendorong siswa lebih bersemangat. Rahmawati, Yani, Hindun, dan Hakim (2022) turut menekankan pentingnya permainan bahasa dalam menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan kolaboratif.



Gambar 2. Praktik Media

Latuconsina dan Susiawati (2018) dalam penelitiannya mengenai permainan bahasa Arab membuktikan adanya peningkatan keterampilan membaca melalui aktivitas bermain. Hal ini memperlihatkan bahwa unsur permainan bukan hanya memberikan hiburan, melainkan juga berdampak nyata pada peningkatan keterampilan berbahasa. Senada dengan itu, Kuswoyo (2024) menegaskan bahwa game-based learning adalah cara menyenangkan dalam mempelajari bahasa Arab di era digital. Dengan demikian, PATARIA sebagai media permainan tradisional tetap relevan, bahkan menjadi jembatan menuju integrasi model pembelajaran berbasis permainan yang lebih modern.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media PATARIA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi proses berpikir aktif dan kreatif siswa. Dengan demikian, media ini efektif dalam mengatasi kebosanan dan kejenuhan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara keseluruhan, penggunaan media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 MTs Surya Buana. Media ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran bahasa Arab.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan data angket dari 40 siswa dan siswi kelas 8 MTs Surya Buana, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Tarkib Ceria (PATARIA) efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab siswa. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju bahwa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Media PATARIA tidak hanya memfasilitasi pemahaman struktur kalimat bahasa Arab secara lebih konkret, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi saat bermain bersama media ini turut memperkuat keterampilan komunikasi bahasa Arab siswa secara kontekstual.

DAFTAR RUJUKAN

Jurnal

- Sampurna, Sampurna. (2015). Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Kartu Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Datu Thalib Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
- Al-Khalidi, M., & Al-Omari, A. (2021). Pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran tata bahasa Arab pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Pengajaran Bahasa dan Penelitian*, 12(4), 567-575.
- Hasanah, N. (2023). Tantangan pembelajaran tata bahasa Arab di sekolah menengah pertama di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 45-58.
- Putra, A., Santoso, B., & Hidayat, R. (2023). Dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 89-98.
- Rahman, F., & Nurhadi, D. (2022). Peran media visual dalam meningkatkan penguasaan tata bahasa Arab. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112-120
- Sari, D., & Wulandari, R. (2024). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pengajaran Bahasa Asia*, 9(1), 23-34..
- Latuconsina, S. N., & Susiawati. (2018). Efektivitas permainan bahasa Arab dalam meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3(2), 145-156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99>
- Kuswoyo. (2024). Game-Based Learning : Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab di Era Digital. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 12(2), 76-86. <https://doi.org/10.35888/el-wasathiya.v12i2.6042>
- Rahmawati, S., Yani, A., Hindun, S., & Hakim, L. (2022). Media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al-Naqdu: Kajian Keislaman*, 3(2). <https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>