The Development of Talk or Dare Game Cards to Learning Speaking Arabic Skill for the Fifth Grade Students

Pengembangan Kartu Permainan *Talk or Dare* untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V

Alifa Nur Nafisah, Moh. Ainin*, Achmad Tohe

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi, Surel: moh.ainin.fs@um.ac.id

Paper received: 02-06-2021; revised: 14-06-2021; accepted: 30-06-2021

Abstract

Speaking skills are one of the language learning skills that must be mastered. The difficulty of pronouncing vocabulary and expressing a sentence are the most common problems that happen to elementary students. Therefore, to solve those problems, learning media that can help and support the students so they can get used to speaking Arabic is needed. The aims of this research are to develop the Talk or Dare Game Cards as a learning media for speaking skills and describe the feasibility of Talk or Dare game cards as the learning media for the fifth-grade students. The procedure used in this research is Research and Development, including these following seven methods: (1) potential problems, (2) data collection, (3) planning, (4) product design, (5) design validation, (6) product revision, (7) product trial. The process of developing a learning media in this present research resulted in the creation of 15 pieces of The Talk Cards containing target vocabularies, 15 pieces of The Dare Cards containing dialogues, and the manual booklet on how to play cards set.

Keywords: speaking Arabic skills, the development of learning media, Talk or Dare game cards

Abstrak

Kemahiran berbicara dalam pembelajaran Bahasa merupakan salah satu kemahiran yang wajib dikuasai. Kesulitan melafalkan kosakata, dan kesulitan mengungkapkan kalimat merupakan permasalahan umum yang banyak terjadi pada siswa sekolah dasar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu dan mendukung siswa agar terbiasa berbicara Bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu permainan *Talk or Dare* sebagai media pembelajaran kemahiran berbicara dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran kartu permainan *Talk or Dare* untuk siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, meliputi tujuh tahapan sebagai berikut: (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Penelitian pengembangan ini menghasilkan seperangkat kartu permainan *Talk or Dare* yang meliputi (1) 15 buah kartu *Talk* berisi *Mufrodat*, (2) 15 buah kartu *Dare* berisi *Percakapan*, dan (3) kartu petunjuk penggunaan

Kata kunci: kemahiran berbicara, pengembangan, media pembelajaran, kartu permainan *Talk or Dare*

1. Pendahuluan

Kemahiran berbicara bahasa Arab ialah keterampilan menyampaikan pesan secara verba bermediakan bahasa Arab dan tidak mengabaikan kaidah penggunaan bahasa, sehingga apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima atau lawan bicara (Unsi, 2015). Dewasa ini, banyak bahasa asing yang masuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, salah satu di antaranya ialah bahasa Arab. Bahasa Arab menjadi muatan asing yang

telah diajarkan dalam beberapa dekade terakhir di lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal.

Pada kenyataannya pembelajaran bahasa Arab khususnya kemahiran berbicara pada siswa masih belum berjalan dengan sesuai. Hidayat (2012) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi terjadinya masalah dalam pembelajaran bahasa Arab. Faktor tersebut berupa faktor linguistik dan faktor non-linguistik. Problematika linguistik merupakan kesulitan yang biasa dihadapi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Arab dikarenakan karakter bahasa Arab sebagai bahasa asing. Sedangkan faktor kedua adalah faktor non-linguistik. Problematika non-linguistik terjadi di luar komponen kebahasaan, meliputi: (1) Pendidik yang kurang memiliki kompetensi dalam mengajar, (2) peserta didik yang tidak memiliki motivasi kuat dalam pembelajaran bahasa Arab, (3) Materi ajar yang kurang relevan, dan yang terakhir (4) Sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai.

Untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab tersebut, guru sebagai pendidik dapat melakukan evaluasi dengan memperbaiki mutu kegiatan pembelajaran yaitu dengan menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif.

Media pembelajaran, merupakan alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampai pesan atau materi dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar pembelajaran yang ideal dapat terjadi. Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Harjito (1996) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara umum memiliki beberapa kegunaan diantaranya adalah untuk memperjelas penyajian pesan atau materi agar dalam kegiatan pembelajaran tidak bersifat terlalu kaku dan hanya menggunakan verbal. Namun juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera para siswa. Selain itu juga dapat mengatasi sikap pasif para siswa dengan menimbulkan kegairahan dalam pembelajaran.

Kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang kerap digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yang diakses secara *On line*, "Kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, di antaranya sebagai permainan, karcis, dokumen penting dan sebagainya". Asrori dan Ahsanuddin (2015) menyebutkan beberapa media kartu pembelajaran di antaranya adalah kartu kilat, kartu kata, kartu kalimat, kartu tanya jawab, kartu permainan dan kartu peran. Peneliti memilih untuk mengembangkan media kartu permainan dalam penelitian ini.

Kartu permainan merupakan salah satu kartu yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Wa Muna (2014) mengungkapkan bahwa kartu permainan secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata dalam konteks pembelajaran. Hal ini dikarenakan media kartu merupakan media kontekstual. Pesan dalam kartu permainan merupakan bentuk ungkapan, dan kosakata verbal yang tertuang di atas potongan kertas. Selain itu, media kartu permainan tergolong media yang murah dan fleksibel.

Dalam penelitian oleh Setiawaty pada tahun 2010, yang melakukan pengembangan media pembelajaran berupa kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran ini ditujukan untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab siswa. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data bahwa media

pembelajaran dengan kartu kuartet ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosa kata bagi siswa kelas V *Madrasah Ibtidaiyah*. Selain itu, Setiawaty (2010) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dapat menstimulasi aspek kognitif pada siswa. Namun pada penelitian ini masih tidak memberikan penjelasan sejauh mana media tersebut dapat memengaruhi pemerolehan kosakata pada siswa.

Penelitian lainnya mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu kuartet oleh Jumiati (2011), merupakan pengembangan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Setiawaty (2010). Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kartu kuartet yang ia kembangkan berupa modifikasi ulang kartu kuartet dengan menyempurnakan karakteristik kartu. Selain memodifikasi ulang, peneliti juga berfokus pada kemahiran berbicara. Media tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas X.

Nisak (2010) dalam penelitiannya mengenai pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap minat dan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Malang ini menyimpulkan bahwa media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Jerman menunjukkan penggunaannya memberikan respon positif dari siswa. Media ini dapat membantu siswa menghafal kosakata. Minat berbicara dan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media kartu permainan kuartet.

Dari penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan dapat menambah minat belajar dan menambah kemampuan berbahasa siswa, khususnya pada kemahiran berbicara dan memahami kosakata. Namun, seiring waktu berjalan permainan kartu Kuartet menjadi kurang relevan. Perlu dilakukan pengembangan media agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Atas dasar inilah, peneliti memilih untuk mengembangkan media kartu kuartet menjadi media kartu permainan dengan fokus yang berbeda.

Media kartu permainan yang menarik perhatian peneliti untuk dikembangkan ialah media kartu permainan *Talk or Dare* atau dapat disingkat dengan T.o.D. Kartu permainan *Talk or Dare* diadaptasi dari permainan *Truth or Dare*. *Truth or Dare* merupakan sebuah permainan yang banyak dikenal oleh masyarakat, namun berbeda penggunaannya dalam kartu permainan *Talk or Dare*. Brewer (2013) menjelaskan bahwa *Truth or Dare* merupakan sebuah permainan dimana jika pemain memilih untuk diberi pertanyaan maka ia harus menjawab dengan jujur. Jika menolak menjawab maka pemain harus diberi hukuman.

Sama halnya dengan kartu permainan *Talk or Dare*., pemain yang mendapatkan kartu *Talk* harus menyusun kalimat dan pemain yang mendapat kartu *Dare* harus memperagakan percakapan yang masing-masing telah disediakan. Media pembelajaran kartu permainan ini akan diterapkan pada siswa kelas V SD. Perbedaan media kartu *Talk or Dare* dengan kartu kuartet dalam penelitian beberapa terdahulu ialah peneliti merubah konsep permainan yang disesuaikan dengan permainan *Truth or Dare*, mereduksi jumlah kartu dan tema, dan isi kartu permainan difokuskan pada kemahiran berbicara yang diisi dengan kosa kata dan percakapan.

Rumusan masalah dari penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan kartu permainan *Talk or Dare* sebagai media pembelajaran untuk kemahiran berbicara Bahasa Arab? dan bagaimana kelayakan dari media pembelajaran kartu permainan *Talk or Dare*? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kartu permainan *Talk or Dare* sebagai

media pembelajaran kemahiran berbicara dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran kartu permainan *Talk or Dare* untuk siswa kelas V.

2. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) dan dimodifikasi oleh peneliti. Terdapat 7 langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Langkah-langkahnya ialah: (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Perencanaan, (4) Desain Produk, (5) Revisi desain, (6), Uji coba produk, (7) Revisi produk. Yang digambarkan dalam bagan dibawah ini.

Gambar 1. Langkah-langkah penelitian pengembangan

Keterangan

1) *Potensi Masalah*

Pada tahap awal penelitian pengembangan, peneliti membaca sumber-sumber ilmiah yang berupa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media kartu permainan. peneliti juga mencari sumber lain melalui observasi pada siswa kelas V untuk kemudian dianalisis guna pengembangan media.

2) *Pengumpulan Data*

Tahap ini dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengembangkan produk.

3) *Desain Produk*

Pada tahap ini dilakukan tahap perancangan media kartu permainan ToD berbasis masalah yang terbagi menjadi dua langkah, yaitu mengumpulkan referensi materi yang akan digunakan untuk media kartu permainan *Talk or Dare* dan perancangan media kartu dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Adobe Photoshop*.

4) *Validasi Desain*

Validasi desain dilakukan untuk menilai apakah produk tersebut sudah sesuai dan relevan. Selain itu untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media kartu permainan *Talk or Dare*. Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli untuk menilai desain dan materi.

5) *Revisi Desain*

Peneliti melakukan revisi desain yang sebelumnya telah dinilai oleh ahli validasi materi dan media. Revisi dilakukan sesuai dengan arahan dan komentar yang diberikan oleh para ahli untuk kepentingan pengembangan produk.

6) *Uji Coba Produk*

Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket penilaian kepada guru-guru Bahasa Arab sebagai sampel kecil. Guru yang menilai produk yang dikembangkan oleh peneliti sebanyak lima orang.

7) *Revisi Produk*

Tahap revisi produk ini dilakukan dengan menyesuaikan produk sesuai saran dan komentar guru Bahasa Arab. Hal ini penting untuk dilakukan terlebih setelah tahap uji coba guna memperbaiki kualitas media hingga siap untuk dijadikan media pendamping proses pembelajaran.

Jenis data pada penelitian pengembangan ini ialah data kualitatif berupa kritik, saran dan masukan dari rekomendasi validator dan guru pengampu dan kuantitatif yang diperoleh dari angket atau kuisioner dan hasil penilaian uji validasi ahli materi, ahli media, dan guru pengampu bahasa Arab. Sumber data dari penelitian ini, seperti yang telah disebutkan diatas ialah: (1) Guru Pengampu Bahasa Arab dan (2) para ahli media dan Materi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik analisis data kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru pengampu Bahasa Arab. Adapun langkah-langkah teknik analisis data ialah (1) mengelompokkan data, dan (2) menyajikan data dalam bentuk uraian singkat. Data yang telah didapat dihitung menggunakan rumus pengolahan data yang merujuk pada pendapat Arikunto (2010) sebagai berikut: $P = \frac{x}{xi} \times 100\%$.

Untuk mengetahui kualifikasi dari data yang telah didapat, maka disimpulkan melalui kriteria validitas yang telah ditetapkan dalam pedoman validitas sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas oleh Arikunto (2010)

Presentase	Nilai
81 % - 100 %	Sangat Valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
<21%	Sangat Tidak Valid

3. Hasil dan Pembahasan

Mulanya, peneliti menyusun desain media yang terdiri atas desain tampilan dan desain materi. Desain materi disusun berpedoman pada Buku Teks Pelajaran Aku Cinta Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang disusun oleh Wahyudi (2017). Desain tampilan media berupa rancangan seperti pada gambar

Gambar 2. Rancangan Desain Media

Setelah rancangan produk dan materi selesai disusun, peneliti mulai mengembangkan produk menggunakan aplikasi desain berupa *Adobe photoshop* dan *Canva*. Materi dan media tersebut dikembangkan menjadi seperangkat media pembelajaran berupa kartu *Talk or Dare* yang terdiri dari : (1) Kartu *Talk* berjumlah 15 buah yang berisi *Kosakata*, (2) Kartu *Dare* berjumlah 15 buah yang berisi *Percakapan*.

Produk yang telah dikembangkan ini, kemudian diukur tingkat validitas produk melalui penilaian angket oleh ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup ialah suatu angket yang meminta responden untuk memberikan jawaban dan memilih jawaban yang sesuai dari jawaban yang tersedia (Ainin, 2007). Pengukuran validitas produk dihitung menggunakan rumus $P = \frac{x}{xi} \times 100\%$ untuk mengolah data tiap item dan $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ untuk mengolah keseluruhan data. Hasil yang didapat dari kegiatan validasi ahli media dan materi berupa perolehan nilai rata-rata dalam bentuk persen dan kritik serta saran terhadap media. Untuk mengetahui kelayakan media peneliti mengacu pada tabel kriteria validitas yang dikemukakan oleh Arikunto (2010). Hasil uji validitas oleh ahli media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 86,1% dengan predikat Sangat Valid. Sedangkan hasil dari uji validitas oleh ahli materi mendapatkan rata-rata nilai sebesar 77,5% dengan predikat Valid. Kritik, saran dan masukan para ahli digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam merevisi produk.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba dengan meminta penilaian pada guru-guru Bahasa Arab sebagai calon pengguna media permainan kartu *Talk or Dare*. Setelah itu dilakukan perbaikan dari revisi media tersebut. Alasan peneliti melakukan uji coba hanya pada guru ialah, peneliti tidak dapat menguji coba produk secara langsung pada pengguna (siswa kelas 5). Hal ini disesuaikan dengan Keputusan Bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementrian Agama, Kementerian Kesehatan, dan Kementerian Dalam Negeri didalam Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru di Masa Pandemi COVID19, bahwa kegiatan pembelajaran pada daerah dengan angka positif Covid yang tinggi dilarang melakukan kegiatan belajar secara tatap muka. Mengacu pada peraturan pemerintah nomor 21 tahun 2020 mengenai pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, peneliti juga tidak dapat mengadakan uji pemakaian produk pada subjek terbatas. Atas dasar ini maka diputuskan, peneliti tidak melakukan uji coba media pada siswa.

Setelah dilakukan uji coba, data dan kegiatan hasil uji coba yang didapatkan oleh peneliti kemudian diolah dengan menggunakan rumus yang sebelumnya telah dikemukakan oleh Arikunto pada tahap analisis data yang juga digunakan pada kegiatan validasi materi dan media. Hasil uji coba pada guru ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 89% dengan predikat Sangat Valid. Tahap selanjutnya dilakukan revisi produk yang menghasilkan produk final media Kartu Permainan *Talk or Dare* yang terdiri dari: (1) Kartu *Talk* berjumlah 15 buah yang berisi *Kosakata*, (2) Kartu *Dare* berjumlah 15 buah yang berisi *Percakapan*. Sebagai tambahan, diberi sebuah kartu petunjuk permainan untuk dibaca oleh para pemain.

Berdasarkan hasil akhir dari kegiatan validasi ahli dan uji coba pada guru-guru Bahasa Arab, dapat dikatakan bahwa media kartu permainan *Talk or Dare* mampu memudahkan siswa dalam mempelajari Bahasa Arab khususnya dalam kemampuan berbicara siswa. Selain itu isi dalam media juga telah sesuai dengan materi yang digunakan oleh siswa. Permainan yang ditawarkan dalam media dapat menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab.

Berikut hasil penelitian pengembangan kartu permainan *Talk or Dare* sebagai media pembelajaran kemahiran berbicara Bahasa Arab yang terdiri dari dua materi pembelajaran Bahasa Arab kelas V Madrasah Ibtidaiyah semester gasal yaitu materi mengenai Ruang Tamu dan Ruang Belajar (*فِي الْحَدِيقَةِ* dan *غُرْفَةُ الْجُلُوسِ وَ الْمَذَاكِرَةِ*)

Kartu Talk

Kartu ini berisi kosakata yang dilengkapi dengan ilustrasi sebagai penjelas kosakata tersebut. Kartu ini dicetak berwarna menggunakan kertas *Art Paper* 310 berukuran 9 cm x 6 cm. Kartu *Talk* tema pertama memuat tema Ruang Tamu dan Ruang Belajar dengan 15 buah kosakata yaitu, Rak (رَف), Atap (سَقْف), Lemari (خزانة), Ruang Tamu (غُرْفَةُ الْجُلُوسِ), Ruang Belajar (غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ), Pekerjaan Rumah (الْوَجِبُ الْمَنْزِلِي), Dinding (جدار), Tamu (ضَيْف), Besar (كَبِيرٌ - كَبِيرَةٌ), Luas (وَّاسِعٌ - وَاسِعَةٌ), Bersih (نَظِيفٌ - نَظِيفَةٌ), Banyak (كَثِيرٌ - كَثِيرَةٌ), Sedikit (قَلِيلٌ - قَلِيلَةٌ), Sempit (ضَيِّقٌ - ضَيِّقَةٌ), dan Tinggi (مُرْتَفِعٌ - مُرْتَفِعَةٌ).

Kartu *Talk* tema kedua memuat tema Di Taman (فِي الْحَدِيقَةِ) dengan 15 buah kosakata yaitu, Kebun (حَدِيقَةٌ), Anggur (عَب), Buah (فَاكِهَةٌ), Pohon (شَجَرَةٌ), Melati (يَاسْمِينٌ), Bunga Matahari (عَبَادُ السَّمْسِ), Apel (تُفَاحَةٌ), Pisang (مَوْزَةٌ), Jeruk (بُرْتُقَالٌ), Bunga (زَهْرَةٌ), Mawar (وُرْدَةٌ), Daun (وَرَقٌ), Masam (حَامِضٌ - حَامِضَةٌ), Manis (حُلْوٌ - حُلْوَةٌ), dan Sempit (ضَيِّقٌ - ضَيِّقَةٌ). Materi diperoleh dari buku teks pelajaran bahasa Arab oleh Wahyudi (2017) dan peneliti gunakan sebagai pedoman dalam menyusun materi.

Berikut merupakan tampilan kartu *Talk* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti hanya memperlihatkan hasil pengembangan berupa satu kosakata tiap masing-masing tema. Kartu *Talk* tema satu dan dua ditampilkan dalam gambar berikut.

Gambar 3. Kartu *Talk* dan Tampilan Belakang Untuk Tema 1 Dan 2
Keterangan

Terdapat dua desain yang ditampilkan oleh peneliti. Yang pertama adalah desain tampilan belakang kartu yang berupa inisial jenis kartu pada tema pertama dan *Talk Card* untuk tema kedua. Pada tampilan belakang kartu, dilengkapi dengan nama terang peneliti sesuai anjuran dari ahli media, Ahsanuddin (dalam percakapan personal, Maret 2021) dan judul permainan "*Talk or Dare*" yang ditulis kecil diatas jenis kartu. Pada tampilan depan kartu, diisi dengan materi media kartu yang berupa kosakata. Desain tampilan depan ini dilengkapi dengan ilustrasi untuk menambah daya Tarik kartu dan pemahaman siswa.

Pada ujung bawah sebelah kanan kartu dilengkapi dengan nama peneliti sedangkan pada ujung atas sebelah kanan dilengkapi dengan perintah yang ditulis kecil.

Kartu *Talk* dengan kosakata dan ilustrasi yang disediakan, digunakan untuk melatih siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Kosakata yang diterima siswa diubah menjadi kalimat sesuai dengan tata bahasa yang diajarkan. Misalnya, siswa mendapatkan kartu dengan kosakata pisang, maka kata tersebut diubah menjadi sebuah kalimat sederhana seperti “pisang rasanya manis” dan langsung diungkapkan. Alfian (2007) mengungkapkan bahwa dalam tahapan berbicara, pemberian rangsangan berupa stimulus dapat mempengaruhi kemahiran siswa dalam berbicara. Stimulus tersebut dapat berupa rangsangan eksternal yang mengharuskan siswa untuk mengemukakan pendapatnya atau mengharuskan siswa menjawab pertanyaan. Pemberian kosakata dalam kartu *Talk or Dare* merupakan salah satu stimulus eksternal yang dapat melatih siswa agar terbiasa berbicara dengan menggunakan bahasa Arab.

Dalam proses pengembangannya, kartu *Talk* direvisi beberapa kali terkait penulisan kosakata bahasa Arab. Beberapa koreksi yang disebutkan oleh ahli ialah kesalahan *harakat* pada tiap huruf, kekurangan dan kelebihan huruf yang ditulis, pengubahan ilustrasi agar relevan dengan kosakata dan pemahaman siswa, serta perubahan desain pada kartu dan jenis *font* yang digunakan.

Kartu Dare

Kartu ini berisi *Percakapan* yang dicetak berwarna menggunakan kertas *Art Paper* 310 berukuran 9 cm x 6 cm. Pada ujung bawah sebelah kanan kartu dilengkapi dengan nama peneliti sedangkan pada ujung atas sebelah kanan dilengkapi dengan perintah yang ditulis kecil. Bagian belakang kartu berisi inisial atau bertuliskan kartu *Dare*. Kartu *Dare* tema pertama memuat tema mengenai Ruang Tamu dan Ruang Belajar (غُرْفَةُ الْجُلُوسِ وَ الْمَذَاكِرَةِ) dan tema kedua memuat materi Di Kebun. (فِي الْحَدِيقَةِ)

Percakapan yang disediakan dalam kartu *Dare* tema pertama adalah sebagai berikut :

(1) a: “Dari mana kah kamu Fatimah?”, b: aku dari rumahku, sahabat. (a: هَلْ مِنْ أَيْنَ يَا فَاطِمَةُ؟, b: يَا فَاطِمَةُ، هَلْ أَنَا مِنْ بَيْتِي يَا صَدِيقَتِي), (2) a: Fatimah, apakah rumahmu besar?, b: ya, rumahku besar. (a: هَلْ بَيْتُكَ كَبِيرٌ؟, b: نَعَمْ، بَيْتِي كَبِيرٌ), (3) a: Apakah di rumahmu ada ruang tamu?, b: ya, di rumahku ada ruang tamu. (a: هَلْ فِي بَيْتِكَ غُرْفَةُ الْجُلُوسِ؟, b: (نَعَمْ، فِي بَيْتِي غُرْفَةُ الْجُلُوسِ), (4) a: apakah di rumahmu ada ruang belajar?, b: ya, di rumahku ada ruang belajar. (a: هَلْ فِي بَيْتِكَ غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ؟, b: نَعَمْ، فِي بَيْتِي غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ), (5) a: apakah di rumahmu atapnya bersih?, b: Ya, di rumahku atapnya bersih. (a: هَلْ فِي بَيْتِكَ رَفٌّ نَظِيفٌ؟, b: (فِي بَيْتِي رَفٌّ نَظِيفٌ), (6) a: siapa yang ada di ruang tamu itu?, b: Di ruang tamu ada kakakku dan temannya. (a: مَا هُوَ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ؟, b: (فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ أَخِي وَ صَدِيقُهُ), (7) a: Apa yang ada di dinding?, b: Di dinding ada foto dan jam. (a: مَاذَا عَلَى الْجِدَارِ؟, b: (عَلَى الْجِدَارِ سَاعَةٌ وَ صُورَةٌ), (8) a: kawan, di mana lemari itu?, b: Lemari berada di kamar tidur. (a: هَلْ فِي الْخَزَانَةِ؟, b: (يَا صَدِيقَتِي أَيْنَ الْخَزَانَةُ؟), (9) a: Apakah itu Fatimah?, b: Itu atap yang tinggi. (a: مَا ذَلِكَ يَا فَاطِمَةُ؟, b: (مَا ذَلِكَ يَا فَاطِمَةُ؟), (10) a: Siapa itu wahai Fatimah b: Dia adalah tamu, dan dia teman ayahku. (a: مَا هُوَ؟, b: (هُوَ صَاحِبُ أَبِي وَ هُوَ صَدِيقٌ), (11) a: Di mana tamunya, Fatimah?, b: Dia duduk di ruang tamu. (a: هَلْ فِي الْغُرْفَةِ الْجُلُوسِ؟, b: (هُوَ يَجْلِسُ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ), (12) a: Apa yang ada di ruang belajar?, b: Di ruang belajar ada meja, kursi dan buku. (a: مَاذَا فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ؟, b: (فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ مَكْتَبٌ وَ كُرْسِيٌّ وَ كِتَابٌ), (13) a: Apa yang ada di ruang tamu?, b: Di ruang tamu ada sofa. (a: هَلْ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ؟, b: (فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ أَرِيكَةٌ), (14) a: Apakah ruang tamu itu sempit, b: ya, ruang tamu itu sempit. (a:

نَعَمْ غُرْفَةُ الْجُلُوسِ ضَيِّقَةٌ b: هَلْ غُرْفَةُ الْجُلُوسِ ضَيِّقَةٌ, dan (15) a: Di mana meja itu? b: Meja ada di ruang belajar. (a: : أَيْنَ الْمَكْتَبُ, b: غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ).

Percakapan yang disediakan dalam kartu *Dare* tema kedua adalah sebagai berikut : (1) a: “Apakah ini kebun dirumahmu kawanku?”, b: ya, ini adalah kebun dirumahku. (a: هَلْ هَذِهِ حَدِيقَتُكَ, b: نَعَمْ, هَذِهِ حَدِيقَتُكَ فِي بَيْتِي, (2) a: Apakah di kebunmu ada banyak bunga?, b: ya, dikebunku banyak bunganya. (a: هَلْ فِي حَدِيقَتِكَ أَزْهَارٌ كَثِيرَةٌ, b: نَعَمْ, فِي حَدِيقَتِي أَزْهَارٌ كَثِيرَةٌ, (3) a: Apa macam-macam bunga di kebunmu?, b: Di kebunku ada bunga melati, bunga mawar, dan bunga matahari. (a: مَا أَنْوَاعُ الزُّهُورِ فِي حَدِيقَتِكَ, b: فِي حَدِيقَتِي يَاسْمِينٌ, وَ زُرْدَةٌ, وَ عَبَادُ الشَّمْسِ, (4) a: Apakah ini pohon apel?, b: Bukan, ini pohon jeruk. (a: أَهَذِهِ شَجَرَةُ النَّفَّاثَةِ, b: لَا, بَلْ هَذِهِ شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ, (5) a: Apakah ini pohon Anggur?, b: Ya, Ini pohon Anggur. (a: أَهَذِهِ شَجَرَةُ الْعِنَبِ, b: نَعَمْ, هَذِهِ شَجَرَةُ الْعِنَبِ, (6) a: Apakah dikebunmu ada pohon pisang?, b: Ya, dikebunku terdapat pohon pisang. (a: هَلْ فِي حَدِيقَتِكَ شَجَرَةٌ, b: نَعَمْ, فِي حَدِيقَتِي هُوَ شَجَرَةُ مَوْزٍ, (7) a: Bagaimana rasanya apel?, b: Rasanya manis. (a: مَا طَعْمُ مَا طَعْمُ مَوْزٍ, b: طَعْمُهَا خُلُو, (8) a: Bagaimana rasanya pisang?, b: Pisang rasanya manis. (a: مَا طَعْمُ مَوْزٍ, b: طَعْمُهُ, (9) a: Bagaimana rasanya jeruk?, b: Rasanya masam (a: مَا طَعْمُ الْبُرْتُقَالِ, b: خَامِضٌ, (10) a: Apa bunga di kebun nenekmu?, b: Di kebun nenekku ada bunga Matahari. (a: مَا, b: نَعَمْ, حَدِيقَةُ الْجَدِّ, (11) a: Apakah kebun nenekmu dekat dengan rumahmu?, b: Ya. Kebun nenek dekat dari rumahku. (a: هَلْ حَدِيقَةُ الْجَدِّ قَرِيبَةٌ مِنْ بَيْتِكَ, b: نَعَمْ, حَدِيقَةُ الْجَدِّ قَرِيبَةٌ مِنْ بَيْتِي, (12) a: Dimana kolamnya?, b: Kolamnya di kebun. (a: أَيْنَ الْبَرَكَةِ, b: فِي الْبَرَكَةِ, (13) a: Apa yang ada di kolam?, b: Di kolam ada ikan. (a: مَاذَا فِي الْبَرَكَةِ, b: فِي الْبَرَكَةِ هُوَ الْأَسْمَاكُ, (14) a: Apakah bunga bunga itu di samping kolam, b: Tidak, bunga itu ada di belakang kolam. (a: هَلْ, b: نَعَمْ, شُكْرًا, (15) a: Hei kawan, Kebunmu indah dan sangat luas, b: ya, terimakasih. (a: يَا صَدِيقِي, حَدِيقَتُكَ جَمِيلَةٌ وَ وَاسِعَةٌ جَدًّا, b: نَعَمْ, شُكْرًا).

Sebelum peneliti menjadikan materi media kartu *Dare* menjadi percakapan, peneliti mengembangkan kartu *Dare* dengan materi yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam. Namun, Ainin (dalam percakapan personal, Maret 2021) mengungkapkan bahwa, jika menggunakan materi pendidikan Agama Islam atau tanya jawab materi, maka materi dalam kartu *Dare* tidak mencerminkan kemahiran berbicara bahasa Arab sama sekali. Oleh karena itu, peneliti merubahnya menjadi percakapan. Materi percakapan diperoleh dari buku teks pelajaran bahasa Arab oleh Wahyudi (2017) yang peneliti gunakan sebagai pedoman dalam menyusun materi.

Berikut merupakan tampilan kartu *Dare* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti hanya memperlihatkan hasil pengembangan berupa satu percakapan tiap masing-masing tema. Kartu *Dare* tema satu dan dua ditampilkan dalam gambar berikut.

Gambar 4. Kartu *Dare* dan Tampilan Belakang Untuk Tema 1 Dan 2

Terdapat dua desain yang ditampilkan oleh peneliti. Yang pertama adalah desain tampilan belakang kartu yang berupa inisial jenis kartu pada tema pertama dan *Dare Card* untuk tema kedua. Tidak ada perbedaan desain pada tiap jenis kartu, desain kartu *Dare* serupa dengan kartu *Talk*. Pada tampilan depan kartu, diisi dengan materi media kartu yang berupa percakapan. Pada ujung bawah sebelah kanan kartu dilengkapi dengan nama peneliti sedangkan pada ujung atas sebelah kanan dilengkapi dengan perintah yang ditulis kecil.

Kartu *Dare* dengan percakapan yang disediakan, digunakan untuk melatih kebiasaan berbicara bahasa Arab siswa. Fauzan (2020) mengungkapkan bahwa latihan percakapan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab. Disebutkan bahwa teknik percakapan dapat dilakukan dengan melakukan tanya jawab, menghafalkan dialog, percakapan terpimpin, wawancara, atau melalui diskusi. Percakapan dalam kartu *Dare* diperagakan layaknya siswa sedang berdialog dengan teman, sebelumnya siswa dapat menghafalkan dialog dan memperagakan percakapan sesuai kartu yang didapatkan. Melatih siswa dengan teknik ini dapat memudahkan siswa untuk terbiasa berbicara dengan bahasa Arab.

Kartu Cara Bermain

Kartu ini berfungsi sebagai petunjuk permainan ditujukan bagi pemain dalam memainkan kartu permainan *Talk or Dare*. Kartu ini sebagai pelengkap media. Pada bagian depan kartu ini memuat tulisan *Talk or Dare* dan nama lengkap dari pengembang kartu permainan. Kemudian pada bagian belakang dilengkapi dengan panduan cara bermain kartu secara singkat. Untuk detail pada kartu tidak jauh berbeda dengan detail pada kartu baik tema 1 maupun tema 2. Warna dasar, hingga *font* yang digunakan memang dibuat senada dengan isi kartu. Mulanya, peneliti tidak menyusun kartu cara bermain dan hanya memfokuskan pada pengembangan kartu *Talk or Dare*. Namun, merujuk pada Setiawaty (2010) mengungkapkan bahwa tanpa adanya panduan dalam permainan maka permainan tidak akan dapat dilakukan dengan sebagaimana mestinya. Selain itu, panduan ini juga berfungsi untuk meminimalisir terjadinya kesalahan ketika bermain. Oleh karenanya, peneliti menambahkan kartu petunjuk permainan. Hal ini agar sebelum memulai permainan dengan menggunakan kartu, kartu ini dapat dibaca dan dipahami oleh seluruh pemain sebelum menggunakan kartu permainan *Talk or Dare* dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 5. Tampilan Kartu Cara Bermain *Talk or Dare* sisi Depan dan Belakang

Kartu Permainan *Talk or Dare* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan menambah minat siswa untuk melatih kemampuan berbicara Bahasa Arab. Isi dalam media kartu permainan *Talk or Dare* juga telah sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran kemahiran berbicara. Permainan yang ditawarkan dalam media juga memungkinkan untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, media ini dinilai kreatif dan inovatif karena permainan kartu *Talk or Dare* ini belum dikembangkan dalam penelitian sebelumnya. Namun, karena media pembelajaran ini belum diuji coba penggunaannya secara langsung oleh siswa maka belum dapat dipastikan apakah media ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Simpulan

Media kartu permainan *Talk or Dare* merupakan media kartu permainan yang digunakan untuk pembelajaran kemahiran berbicara Bahasa Arab. Media ini menjadikan kosakata, sebagai stimulus bagi siswa untuk berbicara Bahasa Arab dengan mengungkapkan kalimat sederhana melalui kosakata yang disediakan. Selain itu, percakapan yang disediakan dalam kartu *Dare* juga membiasakan siswa untuk melakukan percakapan dalam Bahasa Arab. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kemahiran berbicara Bahasa Arab. Kelayakan media ini dapat dilihat dari angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru-guru bahasa Arab dengan hasil validitas sebanyak 86,1% dari validasi media, 77,5% dari validasi materi dan 89% dari penilaian guru-guru Bahasa Arab sesuai dengan kriteria validitas yang disebutkan oleh Arikunto (2010) bahwasanya produk kartu permainan *Talk or Dare* ini dinyatakan Valid.

Daftar Rujukan

- Ainin, M. (2007). *Metodologi penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal Pustaka
- Alfian, I. M. (2007). *Fa'aaliyah istikhdaam al-al'ab al-lughawiiyyah lita'liim maharoh al-kalaam fii ma'had Baitul Arqam Al-Islamiyyah Balung Jember*. (Tesis tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang). Diunduh dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/5814/>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2016). *Media pembelajaran Bahasa Arab dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera
- Brewer, E. C. (2013). *Dictionary of phrase & fable*. Chambers Harrap Publishers.
- Fauzan, M. (2020). *Teknik pembelajaran Bahasa Arab untuk kemahiran berbicara yang inovatif dan menarik*. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (pp. 169-180). Diunduh dari <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/731>
- Hidayat, N. S. (2012). Problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 82-89.
- Jumiati. (2011). *Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kemahiran bahasa Arab bagi siswa kelas XI Madrasah Aliyah*. (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang).
- Nisak, A. (2010). *Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap minat dan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Malang*. (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang).
- Kartu (Def.1) (n.d). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diunduh dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kartu>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2020). *Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar 2020-21*. (SK.022868.A). Diakses melalui <https://covid19.go.id/p/regulasi/pp-no-21-tahun-2020-tentang-psbb-dalam-rangka-penanganan-covid-19>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (1996) *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Setiawaty, M. (2010). *Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang).
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Unsi, B. T. (2015). Kemahiran berbicara Bahasa Arab melalui penciptaan lingkungan bahasa. *Tafaquh*, 3(1), 123-141.
- Wa Muna. (2014). Kartu permainan: Media pembelajaran Bahasa Arab kontekstual. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(1), 84-100.
- Wahyudi, A. (2017). *Aku cinta bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- .