

PERMAINAN “TREASURE HUNT” SEBAGAI SEBUAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Ulin Nuha

Abstrak

Pembelajaran akan terasa sangat menjenuhkan jika di dalamnya tidak disertai dengan adanya pemakaian media-media pembelajaran oleh seorang guru. Dengan adanya media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan sangat menyenangkan. Selain itu, dengan adanya media dalam kegiatan pembelajaran, materi ajar yang disampaikan oleh guru pun akan lebih mudah diterima dengan maksimal oleh peserta didik. Kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab, ia adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi momok “menakutkan” bagi sebagian peserta didik. Oleh karenanya diperlukan adanya media-media yang mungkin berupa permainan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang enjoy dan menyenangkan. Salah satunya adalah permainan “Treasure Hunt” ini, ia dihadirkan dalam pembelajaran bahasa Arab agar proses pembelajarannya terasa enjoy dan menyenangkan tanpa adanya tekanan bagi peserta didik. “Treasure Hunt” ini adalah sebuah permainan berburu mencari harta karun yang kemudian diadopsi ke dalam pembelajaran bahasa Arab. Para siswa dalam satu kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang kemudian setiap kelompok memulai perburuan harta karun yang isinya berupa mufradat berbahasa Arab untuk dihafalkan dan untuk dirangkai menjadi kalimat yang baik dan benar dan kemudian diucapkan secara lisan. Permainan “Treasure Hunt” ini akan sangat melatih kemampuan *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah*, serta menambah perbendaharaan kosakata berbahasa Arab peserta didik.

Keyword: Pembelajaran Bahasa Arab, Media Pembelajaran, Permainan “Treasure Hunt”

A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan hasil teknologi yang tepat dapat membantu dalam menghantar informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya. Hasil teknologi tersebut bisa disebut dengan media pembelajaran.

Media adalah hal tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada umumnya. Media yang digunakan bervariasi, baik dari yang sederhana hingga teknologi yang canggih.

Dalam penggunaan media tidak melihat seberapa canggih sebuah media tetapi bagaimana memaksimalkan penggunaan media secara tepat sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam makalah ini membahas tentang pengertian media, tujuan dan fungsi, macam-macamnya, kriteria pemilihan dan mencoba memberikan contoh dalam penggunaan salah satu Permainan Edukatif sebagai sebuah media pembelajaran bahasa Arab. Yakni permainan edukatif "Treasure Hunt" yang sangat menyenangkan dan mampu meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

B. Pembahasan

Pada bagian inti dari kajian ini akan dijelaskan secara mendetail segala sesuatu yang terkait dengan Media Pembelajaran serta semua pembahasan yang tercakup di dalamnya dan juga apa itu yang dimaksud dengan Permainan “Treasure Hunt” guna digunakan sebagai sebuah media pembelajaran bahasa Arab. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut;

A. Media Pembelajaran

Sebuah pembelajaran baik pembelajaran bahasa ataupun pembelajaran yang lainnya tidak akan menarik dan terkesan stagnan jika dalam kegiatan tersebut dilakukan tanpa adanya media pembelajaran. Adanya media pembelajaranpun tidak akan sempurna jika ia tidak dilengkapi dengan metode sebagai sarana penghantar dalam menerapkan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu kiranya penting bahkan sangat penting dalam setiap kegiatan pembelajaran itu disertai dengan adanya metode dan juga didampingi dengan adanya sebuah media pembelajaran.

1. Definisi Media Pembelajaran

Adapun maksud dari pada media adalah perantara atau pengantar. Arti dari pada perantara dan pengantar ini sebenarnya berasal dari kata “medium” yang ia berasal dari bahasa latin. Dari sini dapat dikatakan bahwa media adalah merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.¹ Lebih lanjut sebenarnya dalam media itu adalah merupakan perpaduan antara *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Dengan kata lain yang disebut media adalah *hardware* yang telah diisi dengan *software*.²

Pengertian tersebut oleh para ahli diberi batasan-batasanya khusus berkenaan dengan pengertian media. Wilbur Schraman misalnya, ia menyebutkan bahwa media adalah sebuah teknologi pembawa pesan

¹ Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional), hlm. 197.

² Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 97.

yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan intruksional. NEA (*National Education Assosiation*) juga mengatakan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak, pandang, maupun dengar termasuk teknologi perangkat kerasnya, dalam kata lain bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audio visual serta peralatannya. Demikian pula dengan Leslie J. Briggs, ia mengatakan bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti halnya: buku, film, video, slide dan lain-lain.³

Selain dari pada itu Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika juga memberi batasan berkenaan dengan media yaitu sebagai segala bentuk dan salurannya yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dagne juga mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang sebuah kegiatan belajar.⁴ Sama halnya dengan para ahli yang lain, Gagne juga memberikan sebuah batasan berkenaan dengan media ini yaitu media sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang untuk belajar. Pendapat ini sama dengan apa yang disampaikan oleh Yusuf Hadi yang menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dari sini nampaknya dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dengan berbagai bentuknya baik berupa alat-alat elektronik, gambar, alat peraga, buku ataupun yang lainnya yang kesemuanya digunakan untuk membantu menyalurkan isi pelajaran pada peserta didik.⁵

Ketiga pendapat di atas –walaupun dengan menggunakan redaksi kata yang berbeda- akan tetapi para ahli tersebut mempunyai tujuan yang sama berkenaan dengan media. Kiranya dapat dapat disimpulkan bahwa mereka sependapat bahwa: (1) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan pada

³ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 197-198.

⁴ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm. 97.

⁵ *Ibid.*, hlm. 98.

sasaran atau penerima pesan tersebut. (2) Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan intruksional, dan (3) tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada penerima pesan (peserta didik).⁶ Atau dapat dikatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.⁷

Media pembelajaran ini dapat efektif dengan artian berjalan sebagaimana rencana awal apabila tidak terdapat suatu kendala atau kesalahan teknis yang membuat media tersebut tidak dapat berfungsi dengan baik. Apabila media tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan karena adanya sebuah kendala maka dapat dikatakan bahwa media tersebut tidak berfungsi dengan efektif atau bahkan gagal (tidak dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai). Karena adanya kendala di atas, maka dalam mendesain sebuah pesan atau media pembelajaran hal terpenting yang harus kita perhatikan adalah mengenai karakteristik dari pada sasaran atau penerima pesan, misalnya saja umur, latar belakang sosial budaya, pengalaman, pendidikan dan lainnya.⁸ Jadi media dalam hubungannya dengan pernyataan di atas adalah suatu usaha untuk mempererat atau mengkomunikasikan antara proses belajar dan mengajar. Dengan kata lain situasi belajar akan lebih berhasil apabila menggunakan media yang berfungsi mengkomunikasikan antara penerima pesan dengan sumber penyalurnya.

Pada umumnya media pembelajaran digunakan oleh guru untuk tujuan tertentu yang diantaranya adalah:⁹

- a. Memperjelas informasi atau pesan pengajaran

⁶ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 198.

⁷ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm. 98.

⁸ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 198.

⁹ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm. 99.

- b. Memberi tekanan pada bagian-bagian terpenting
- c. Memberi variasi pengajaran
- d. Memperjelas struktur pengajaran, dan
- e. Memberi motivasi pada proses belajar siswa.

Media pembelajaran intruksional yang dirancang dengan baik dalam batatasan tertentu dapat menimbulkan dan merangsang adanya “dialog internal” dalam diri peserta didik yang dalam hal ini bertindak sebagai sasaran belajar. Dengan kata lain terjadi komunikasi antara peserta didik dengan guru (sumber penyalur pesan). Dari pernyataan tersebut kiranya menjadi jelas dari tujuan sebuah media pembelajaran, adapun tujuan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi.¹⁰ Jadi dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan lebih cepat dalam mengolah sebuah informasi tanpa harus melalui proses yang panjang lebar dan selain itu pun dalam menerima dan mengolah sebuah komunikasi ini anak akan menjadi lebih *enjoy* dan asyik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat visual dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu hanya sekedar sebagai sebuah sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada anak didik agar dapat menerima dengan jelas apa yang disampaikan oleh gurunya.¹¹ Media sebagai bagian dari sistem intruksional dalam pembelajaran, media mempunyai nilai-nilai praktis yang ia bertindak sebagai sebuah fungsi. Adapun nilai-nilai tersebut berupa kemampuan untuk:¹²

- a. Membuat konkrit dari konsep yang masih abstrak, misalnya saja tentang peredaran darah.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 99.

¹¹ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 200.

¹² *Ibid.*, hlm 202-203.

- b. Membawa obyek yang berbahasa atau yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya binatang buas
- c. Menampilakan obyek yang terlalu besar, misalnya: bangunan gedung
- d. Menampilakan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, misalnya: micro organisme
- e. Dapat memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya dengan slow motion atau time lapse photography
- f. Memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan
- g. Memungkinkan keseragaman dengan pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa
- h. Membangkitkan motivasi belajar siswa
- i. Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar siswa dalam kelas
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- k. Menyajikan pesan atau informasi secara serempak mengatasi waktu dan ruang
- l. Mengontrol arah atau kecepatan belajar siswa.

Selain dari pada itu, Arif sebagaimana yang dikutip oleh Umi Machmudah dalam buku *Active Learning* menyatakan bahwa fungsi dan kegunaan dari pada media pembelajaran adalah:¹³

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu terkesan verbalistik (dalam bentuk kata tertulis ataupun lisan)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti:
 - 1) Obyak yang besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, dan model
 - 2) Obyek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau bingkai

¹³ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm.100-101.

- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman, fil, video, dan lain sebagainya
 - 5) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk:
- 1) Menimbulkan gairah atau semangat belajar
 - 2) Memungkin interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
 - 4) Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

3. Langkah-Langkah Memilih Media

Media pembelajaran seperti yang kita ketahui memang bermacam-macam jenisnya. Akan tetapi dalam kaitannya memilih media pembelajaran ini terdapat beberapa prinsip yang harus senantiasa kita perhatikan walaupun cara pemilihan tersebut dapat berbeda-beda. Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan media yang harus kita perhatikan adalah:¹⁴

- a. Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran

Tujuan ini sendiri beraneka ragam, apakah ia berfungsi untuk rekreasi, informasi umum, intruksioanal, atau bahkan untuk hal yang lebih spesifik yaitu untuk belajar kelompok, atau belajar individu

¹⁴ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 204.

- b. Adanya familiaritas dari pada media itu sendiri

Dalam hal ini kita harus mengetahui ciri-ciri, sifat, dan karakteristik dari media yang akan kita pilih nanti. Oleh karena itu seorang guru harus menguasai dan mengetahui jenis-jenis media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru dapat memilih sebuah media yang tepat untuk menyajikan sebuah materi pelajaran pada siswa

- c. Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan

Artinya dalam setiap pemilihan media hendaknya didasarkan atas alternatif-alternatif (dari berbagai macam media) yang pemecahan tersebut ditentukan oleh tujuan dari sebuah pembelajaran. Prinsip ini perlu didukung dengan adanya pengetahuan berkaitan dengan pengertian berbagai macam media beserta karakteristiknya masing-masing.

Selain dari pada prinsip di atas, Soeparno sebagaimana yang dikutip oleh Umi Machmudah ia memperkenalkan tata cara dalam memilih media pembelajaran. Adapun cara-cara tersebut adalah:

- a. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media
- b. Hendaknya memilih dengan cara menyesuaikan antara media yang akan dipakai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- c. Hendaknya memilih dan menyesuaikan media yang akan kita pakai dengan metode pembelajaran yang kita gunakan
- d. Memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajaran terdiri dari berbagai macam ragam dan bentuk. Sebagaimana yang tergambarkan sebelumnya, media ini dapat dilihat dari bentuk jenisnya, daya liputnya, dan bahan

pembuatannya. Adapun media dari segi jenisnya ini berupa media audio, visual, dan audio-visual. Sedangkan media yang dilihat dari segi daya liputnya adalah berupa media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas dengan ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual. Dan media yang dilihat dari segi bahan pembuatannya dapat berupa media sederhana, dan media kompleks.

Secara umum, media pembelajaran bahasa dapat digolongkan dalam dua kelompok besar yaitu berupa media elektronik dan media non elektronik. Pendapat lain mengatakan bahwa media menurut para ahli dibagi dalam dua kategori besar yaitu: (1) alat atau media yang berupa suruhan, larangan, perintah dan lain-lain, (2) alat atau media yang berupa alat bantu ajar; globe, papan tulis, spidol, gambar, diagram, slide dan video.¹⁵

Lebih dari pada itu menurut Suyanto sebagaimana dikutip oleh Umi Machmudah menyebutkan bahwa media pembelajaran bahasa dibagi dalam tiga kategori besar. Pembagian ini didasarkan atas dominasi indra yang digunakan oleh seseorang untuk belajar –bahasa arab-. Adapun kategori tersebut adalah meliputi: (1) *audio aids*, (2) *visual aids*, dan (3) *audio-visual aids*.¹⁶ Adapun penjelasan singkatnya adalah;

a. Media audio atau auditif

Media audio adalah media yang bentuk sarana penyampai, pembawa, dan pengantar pesannya ditangkap dengan melalui indra pendengar.¹⁷ Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah terbiasa untuk menangkap pesan dengan menggunakan indra pendengaran, misalnya saja mendengarkan TV, radio, MP3, dan lain-lain. Dengan media audio ini biasanya pendengar lebih cenderung untuk bisa ikut berpartisipasi, bergembira, meresapi makna suaranya, bersedih, dan lain sebagainya. Diantara media

¹⁵ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm. 47.

¹⁶ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm. 102.

¹⁷ Soetomo, *Dasar-Dasar...*, hlm. 207.

audio ini adalah TV, radio, MP3, tape recorder, piringan hitam, dan lain-lain. Oleh karena itu media audio ini berfungsi:¹⁸

- 1) Sebagai sarana pengantar pesan-pesan auditif
- 2) Sebagai wahana untuk berkomunikasi secara dialog, drama, wawancara, uraian dalam pendidikan dan lain sebagainya
- 3) Sebagai sumber pesan auditif atau sumber belajar

b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Artinya media ini terfokus hanya pada panca indra penglihat saja. Jenis media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film berangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula jenis media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti halnya film bisu dan film kartun.¹⁹

c. Media audio-visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan juga unsur gambar. Artinya media ini adalah media yang didapatkan dari hasil penggabungan antara media audio dan media visual. Oleh karena itu media ini tidak hanya mengandalkan indra pendengar saja, akan tetapi ia juga mengandalkan media penglihatan. Oleh karena itu kiranya media ini adalah media yang paling bagus dan mempunyai kemampuan dan kualitas yang lebih baik yang tentunya didasari dengan tehnik penggunaan dan penyampaiannya.²⁰

Media jenis ini dibagi ke dalam dua bagian. Yaitu:

- 1) Audiovisual diam

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 207.

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (*Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 1997), hlm. 141.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 141.

Media audiovisual diam ini adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkaian suara, dan cetak suara.

2) Audiovisual gerak

Media audiovisual gerak ini adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Selain dari pada pembagian media di atas, terdapat beberapa pengklasifikasian yang lainnya berdasarkan pada ciri-ciri tertentu. Masih berdasar atas tiga cirri sebagaimana di atas (*audio, visual, audio-visual*), Brets mengklasifikasikan media sebagai berikut:²¹

- a. Media *audio-motion-visual*, media ini adalah media yang mempunyai suara, gerakan, dan bentuk obyektifnya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Adapun jenis media yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak
- b. Media *audio-still-visual*, media ini adalah media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat akan tetapi ia tidak mempunyai gerakan. Media jenis ini terdiri dari film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recordings*)
- c. Media *audio-semi-motion*, media ini adalah media ini adalah media yang mempunyai suara dan gerakan, akan tetapi tidak bisa menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu media yang tergolong dalam jenis ini adalah papan tulis jarak jauh (*telebackboard*)
- d. Media *motion-visual*, media ini adalah media yang mempunyai gambar obyek bergerak akan tetapi tidak mempunyai suara. Media yang termasuk dalam jenis ini adalah film bisu yang bergerak

²¹ R. Ibrahim dan Nana Syaodah. S., *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 114.

- e. Media *still-visual*, ini adalah jenis media yang mempunyai obyek akan tetapi tidak mempunyai gerakan. Contoh dari pada media ini adalah film strip dan slide tanpa suara
- f. Media *audio*, media ini adalah media yang hanya menggunakan suara. Seperti halnya radio, telphon, audio-tape. dan
- g. Media *cetak*, media yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak atau tertulis. Misalnya saja buku, modul, dan pamflet.

Di samping penggolongan menurut Brets di atas, masih terdapat pula kelompok yang lainnya, yaitu media dalam bentuk obyek nyata baik berupa benda, hewan, tumbuhan, dan bahkan manusia itu sendiri. Semua media yang telah disebutkan dan dijelaskan di atas pada hakikatnya sama. Akan tetapi yang membedakan di sini hanya terletak pada poin pembagian dan pengklasifikasiannya saja.

B. Permainan “Treasure Hunt” Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan

Adapun segala sesuatu yang terkait dengan “Treasure Hunt” ini yang meliputi makna dan pengertian dan cara kerja dan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab akan dijelaskan lebih detail pada bagian selanjutnya.

1. Pengertian dan Definisi Permainan “Treasure Hunt”

Treasure hunt (berburu harta karun) adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau berkelompok.

Untuk melihat di lokasi mana saja terdapat *cache* (benda yang disembunyikan) maka harus disediakan dan dibuat klue-klue yang

kemudian dapat mengarahkan si pemain “Treasure Hunt” untuk menemukan *cache* (benda yang disembunyikan). *Clue-clue* tersebut dibuat oleh guru yang dalam hal ini permainan “Treasure Hunt” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Cache (benda yang disembunyikan) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh si pemain atau disebut juga dengan *hunter*. Jika *hunter* berhasil menemukan *cache*, langkah selanjutnya adalah membuka *cache*. Isi *cache* biasanya adalah kertas atau buku kecil, lalu kita membaca isi yang tertulis di dalamnya dan kemudian menyelesaikan tugas perintah yang tertera di dalamnya. Setelah *hunter* berhasil menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam *cache*. Langkah selanjutnya adalah *hunter* harus menyembunyikan kembali di tempat semula, persis seperti saat *hunter* menemukannya. Ini penting karena nanti ada *hunter* dari kelompok lain yang akan mencarinya juga.

2. Cara Kerja Permainan “Treasure Hunt” Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab

“Treasure Hunt” adalah murni permainan umumnya dipakai untuk game-game yang memerlukan keaktifan si pemainnya. Oleh karenanya, ketika “Treasure Hunt” ini hendak dipakai dalam kegiatan pembelajaran, maka hendaknya dilakukan adopsi dan adaptasi agar senantiasa berkesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang dalam hal ini adalah pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, sebelum menjalankan permainan dan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan “Treasure Hunt” ini, seorang guru harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut;

- a. Guru membagi kelompok dalam satu kelas menjadi 5-6 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5-7 orang siswa.
- b. Setelah kelompok selesai dibagi, maka selanjutnya guru membuat aturan dan cara kerja dari Permainan “Treasure Hunt” ini guna digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab

- c. Guru memilih lokasi dari Permainan “Treasure Hunt” yang tentunya tidak jauh dari ruang kelas dalam kegiatan pembelajaran. Lokasi ini boleh di dalam kelas itu sendiri atau pun di luar kelas (taman sekolah dan atau lapangan sekolah) sesuai dengan kebutuhan dari cakupan materi
- d. Setelah lokasi “Treasure Hunt” ditetapkan, kemudian guru menentukan tempat-tempat tersembunyi untuk meletakkan *cache* (barang atau benda yang disembunyikan yang isinya bisa berupa selebaran kertas yang berisikan mufradat-mufradat bahasa Arab). Dalam *cache* tersebut berisi mufradat bahasa Arab beserta tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik
- e. Guru membuat materi pembelajaran di dalam masing-masing *cache* yang akan dicari oleh peserta didik untuk kemudian diselesaikan petunjuk perintahnya oleh mereka setelah *cache* ditemukan
- f. Guru membuat *clue-clue* yang nantinya dipakai dan digunakan oleh peserta didik sebagai *hunter* untuk menemukan letak *cache* yang disembunyikan ditempat-tempat tersembunyi. Jadi untuk menjawab dan menyelesaikan tugas yang ada di dalam *cache*, peserta didik di dalam masing-masing kelompok harus mencari letak tersembunyi dari *cache* dengan *clue-clue* yang telah dibuat oleh guru
- g. Cara bermainnya adalah secara berurutan, maksudnya yang maju terlebih dahulu adalah satu kelompok, setelah kelompok tersebut lolos dari pos pertama, dan masuk ke pos kedua, barulah kelompok selanjutnya diperbolehkan untuk beraksi. Semuanya untuk menghindari kebocoran informasi terkait titik *cache* dimana benda yang dicari disembunyikan
- h. Masuk pada poin inti yakni, bermain “Treasure Hunt” sebagai suatu media pembelajaran bahasa Arab yang *enjoy* dan menyenangkan. Adapun permainan “Treasure Hunt” ini biasanya akan dibagi ke dalam beberapa pos sesuai dengan waktu yang tersedia. Khusus dalam pembelajaran bahasa Arab ini, akan kami

buat 6 pos yang setiap pos akan diberi waktu selama 10 menit untuk memecahkan *clue* dan kemudian menemukan *cache* yang selanjutnya memecahkan dan memberikan jawaban akan apa yang terdapat di dalam *cache*. Adapun masing-masing pos tersebut adalah kami beri istilah nama;

- 1) Pos pertama adalah Pos **Tebak Lagu**. Agar pos ini tidak melenceng jauh dari tema materi pembelajaran, maka guru harus mencari lagu yang cocok, sesuai, dan pas dengan tema materi yang sedang dibahas dan dipelajari.

Sesuai dengan nama posnya, disini setiap kelompok siswa disuruh untuk menebak lagu. Sebelum menebak lagu itu, perwakilan kelompok harus memperagakan setiap *clue-clue* yang terdapat dalam kertas *cache* (sesuatu yang disembunyikan yang berupa kertas). Setelah itu anggota tim lain mencari jawaban akan sebuah lagu yang sesuai dengan *clue* yang diperagakan. Setelah ketemu jawabannya, maka anggota kelompok menjawabnya dan menyanyikan lagunya secara bersama-sama.

Dalam game ini sang peraga tidak boleh mengucapkan sepatah katapun. Game ini sangat seru! Siswa menebak bersama dan tertawa bersama seakan-akan mereka lupa sedang belajar bahasa Arab.

Ketika jawaban benar, maka baru lah kelompok dapat beralih ke pos berikutnya.

Tujuan dari pos pertama ini adalah melatih peserta didik untuk bisa berbicara berbahasa Arab dengan segenap kemampuan yang dimilikinya. Tujuan paling fundamen adalah melatih mental untuk berani bertutur dengan menggunakan bahasa Arab.

- 2) Pos selanjutnya adalah pos **Evil Three**. Ini adalah salah satu game yang sangat mematkan. Mengapa kami

bilang mematikan? Karena game ini adalah game dimana setiap kelompok siswa membuat lingkaran. Dimana dalam lingkaran tersebut setiap siswa dalam kelompok harus mampu menyebutkan kosakata-kosakata yang tertera dalam *cache* (benda yang disembunyikan). Dimana kosakata dalam *cache* tersebut terdiri dari 10 kosakata yang kesemuanya harus dihafalkan dan tidak boleh membaca. Dan jika salah satu anggota kelompok dalam lingkaran salah, maka penyebutan kosakata harus diulangi lagi.

Setelah berhasil, maka kelompok siswa baru diperbolehkan untuk pindah ke pos berikutnya.

Pada pos ini tujuannya adalah menambah jumlah penguasaan kosakata berbahasa arab sesuai dengan materi ajar yang sedang dibahas bersama-sama. Tujuan lainnya memperkuat ingatan peserta didik terhadap suatu kosakata bahasa Arab untuk dimengerti maknanya.

- 3) Pos ketiga ini namanya adalah **Strith With Hand**. Disini semua siswa dalam kelompok harus membuat garis lurus dan tangan harus saling berpegangan dengan anggota kelompok lainnya. Dimana ketika masing-masing anggota berpegangan tangan, anggota kelompok pertama yang memegang *cache* yang bertuliskan beberapa kosakata berbahasa Arab menuliskannya satu-persatu kosakatanya dengan jari pada telapak tangan anggota kelompok berikutnya dan dilakukan secara terusmenerus sampai pada anggota kelompok terakhir. Anggota kelompok yang terakhir menampung semua kosakata yang ada dalam *cache* kosakata-kosakata tersebut sampai selesai dan kemudian merangkainya menjadi kalimat berbahasa Arab yang baik dan benar.

Setelah kelompok berhasil menyelesaikan dan menjawab dengan benar apa yang tertera dalam kertas *cache*, maka barulah boleh berpindah ke pos berikutnya.

Tujuan dari pada pos ini adalah memperkaya kosakata berbahasa Arab, melatih menulis huruf Arab dalam bentuk rangkaian, dan kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang benar dan kemudian mengucapkannya (kemahiran *kalam*).

- 4) Dan Pos keempat adalah pos **Cerdas Cermat**. Disini kelompok diberi kertas yang harus dihafalkan. Setelah kosakata berhasil dihafalkan, selanjutnya semua anggota menghadap pada penjaga pos untuk diberi pertanyaan secara lisan dan kemudian menjawabnya sesuai dengan masing-masing kosakata yang telah dihafalkannya sebelumnya. Semua pertanyaan harus dijawab dengan benar dengan durasi waktu yang diberikan. Ketika durasi waktu habis tapi anggota kelompok tidak bisa menjawab semuanya dengan benar, maka setiap anggota kelompok harus menerima *punishment* guna bisa melanjutkan pada pos berikutnya.

Tujuan dari pos ini adalah untuk memperkuat ingatan kosakata berbahasa Arab, mendengar ungkapan dan ucapan kalimat berbahasa Arab yang berbentuk pertanyaan dari guru dan kemudian menjawab ungkapan tersebut. Dengan demikian secara tidak langsung terjadi proses percakapan sederhana antara guru penjaga pos dan juga anggota kelompok peserta didik.

- 5) Pos kelima ini adalah pos **Love Your Team**. Di dalam game ini kami diberikan waktu selama 10 menit untuk menghafal data pribadi teman-teman di dalam kelompok kami. Kemudian akan ditanya oleh guru penjaga pos guna mengetahui seberapa hafalnya dan seberapa dalamnya kami mengenal pribadi satu sama lain dalam kelompok.

Akan tetapi pos ini juga bisa dengan cara data-data yang terkait dengan tema materi ajar. Data-data tersebut berupa kosakata yang terkait dengan materi. Setiap anggota kelompok diberi 5-10 kosakata yang sesuai dengan materi kemudian kosakata tersebut dihafalkan dan mereka maju secara bersamaan pada guru penjaga pos.

Tujuan dari menghadap guru tersebut adalah untuk menghafalkan semua kosakata yang total jumlahnya berkisar 30-50 kosakata yang dibagi pada masing-masing anggota. Ketika salah satu anggota tidak bisa menghafalkannya dengan baik, maka anggota lain harus membantu sampai semua kosakata berhasil disetorkan semua. Dengan demikian satu dengan lainnya antar kelompok akan saling membantu dan mengerti seberapa jauh kesulitan yang dialami oleh kawannya guna dibantu.

Setelah semua kosakata selesai disetorkan, maka kelompok boleh pindah ke pos berikutnya.

Tujuan dari pada pos ini adalah menambah lebih banyak lagi tabungan saldo kosakata berbahasa Arab. Dengan demikian kekayaan siswa akan kosakata bahasa Arab akan semakin banyak.

- 6) Post berikutnya adalah pos keenam sebagai pos terakhir, pos ini diberi nama **Prasmul Pintar**. Permainan ini diambildan diadaptasi dari *reality show* yang namanya EATBULAGA. Pada permainan ini, setiap kelompok yang terdiri dari 5-7 anggota di bagi menjadi 2 kubu. Kubu pertama adalah orang-orang yang menebak dan kubu kedua adalah orang-orang yang hanya bisa menjawab YA, TIDAK, dan BISA JADI. Pada permainan ini peserta didik mendapatkan kategori dan tema sesuai dengan materi ajar kebahasa Araban untuk bermain. Pada permainan ini, hal-hal yang bisa dipetik adalah kami harus lebih

fokus, tingkatkan kerja sama, belajar mendengarkan orang lain, dan berpikir secara luas (open-minded).

Tujuan dari pos terakhir ini adalah semata-mata mengulangi hafalan kosakata bahasa Arab yang telah didapatkan pada pos-pos sebelumnya. Apakah peserta didik telah benar-benar hafal atau hanya sepintas saja dan kemudian hilang lagi hafalannya.

- i. Kelompok dengan waktu tercepat akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah yang telah ditetapkan oleh sang guru pelajaran, yakni pelajaran bahasa Arab.

Dengan permainan-permainan yang semacam ini suatu kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan sangat menyenangkan. Peserta didik tidak akan merasa jenuh dan tidak pula akan merasakan adanya *presser* dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab yang ia adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi “momok” yang sangat ditakuti oleh kebanyakan para pembelajarnya.

Pembelajaran yang diracik dan diramu dengan permainan-permainan semacam ini akan menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran pun akan semakin berwarna yang semakin menambah kanzah model pembelajaran bahasa Arab. Dengan cara ini pula akan tercipta suasana pembelajaran yang aktif.

C. Penutup

Media adalah hal tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada umumnya. Media pembelajaran adalah apabila segala sesuatu yang membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media audio (media untuk pendengaran), media visual (media untuk

penglihatan), dan media audio-visual (media untuk pendengaran maupun penglihatan).

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/ data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.

Didalam pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan “Treasure Hunt” diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab yang selanjutnya kemampuan peserta didik akan *maharah al-lughawiyah* dapat semakin terasah dan semakin menguasai akan *maharah-maharah lughawiyah* tersebut. Selain itu peserta didik akan lebih menguasai bahasa Arab dengan ditandai akan penguasaan kosakata bahasa Arab yang kaya. Dengan pembelajaran yang diracik dengan permainan tersebut diharapkan dapat menggugah semangat belajar dan menciptakan situasi belajar yang nyaman sehingga mendapatkan tujuan akhir yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 1997.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodah. S., *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: RINEKA CIPTA, 1996.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008.
- Izzan, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: HUMANIORA, 2011.
- Keraf, Gorys. *Komposisi – Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa –*, Flores: Nusa Indah, 1984.
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2008.

- Malibary, A. Akrom, dkk, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Agama/I.A.I.N*, Jakarta: Depag R.I., 1976.
- Mufarokah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: TERAS, 2009.
- Muhammad, Abu Bakar. *Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab*, Surabaya: Usaha Nasional, 1981.
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Surabaya: Usaha Nasional, 1993.