



PKM PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB BAGI SANTRI PPI 259 FIRDAUS MELALUI GAME ISLAMI DI PANGALENGAN BANDUNG

Uus Rustiman¹, Yani Rohmayani²

^{1,2}Universitas Padjadjaran

Email: uus.rustiman@unpad.ac.id

Abstract

Learning Arabic, especially learning speaking skills (Speaking), which is applied to participants in the Arabic Language Community Islamic Boarding School PPI 259 Firdaus Pangalengan tends to be difficult and boring, so this has an effect on the slow development of participants' Arabic speaking skills (Speaking). Therefore, it is necessary to have an interesting and effective method of teaching, one of which is through games. Game (Game) is an activity that contains elements of rules, goals, and a sense of fun.

There are two types of games that are usually done, namely: competitive games, in which players or teams compete to be the first to reach a goal, and cooperative games, in which players and teams work together to achieve a goal. This PKM aims to provide training to tutors for Language Institutions in the PPI 259 Firdaus Pangalengan Islamic Boarding School Area through Islamic Games to improve the English speaking skills of Language Institution participants. The aim of this training is to train tutors to teach speaking skills through Islamic games as an interesting and effective teaching method. The training participants were tutors at PPI 259 Islamic Boarding School Firdaus Pangalengan. The results of the PKM were the increase in the Arabic language skills of the PPI 259 Islamic Boarding School participants in Firdaus Pangalengan.

Keywords: Arabic, Islamic Boarding Schools, PPI 259 Firdaus, Santri.

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya pembelajaran keterampilan berbicara (*Speaking/Muhadatsah*), yang diterapkan pada peserta Komunitas Bahasa Arab Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan cenderung sulit dan membosankan, sehingga hal tersebut berpengaruh pada lambannya perkembangan keterampilan berbicara Bahasa Arab (*Speaking/Muhadatsah*) peserta. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode yang menarik dan efektif dalam pengajaran, salah satunya melalui game. Permainan (*Game*) adalah suatu aktivitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan, dan rasa kesenangan.

Ada dua jenis permainan yang bisa dilakukan yaitu: permainan kompetisi (*competitive games*), di mana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (*co-operative games*), di mana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan. PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para tutor Lembaga Kebahasaan di Wilayah Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan melalui Game Islami untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta Lembaga Kebahasaan. Tujuan pelatihan ini adalah melatih para tutor mengajar keterampilan berbicara (*speaking*) melalui permainan Islami sebagai metode pengajaran yang menarik dan efektif. Peserta pelatihan adalah para tutor Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan. Hasil dari PKM adalah meningkatnya kemampuan bahasa Arab peserta Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.

Kata kunci: Bahasa Arab, Pesantren, Pondok Pesantren, PPI 259 Firdaus, Santri.

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Pondok pesantren PPI 259 Firdaus terletak di Pangalengan Kab Bandung. Pesantren ini berdiri tahun 1990 dengan jumlah santri yang lumayan banyak yang mana salah satu hal yang harus dikuasai oleh santri adalah bahasa spesifiknya bahasa Arab. Dalam mempelajari bahasa Arab, ada 4 komponen keterampilan bahasa yaitu membaca (*Qiro'ah*), menulis (*Kitabah*),

mendengarkan (*Sima'ah*) dan berbicara (*Muhadatsah*). Seperti yang kita tahu, kemampuan bahasa Inggris dibutuhkan di era modern ini, entah itu di dalam dunia pendidikan ataupun dunia kerja, terutama keterampilan komunikasi bahasa Arab (*speaking skill*) (Suryanto & Nikmatillah, 2020).

Dalam kegiatan Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab (*speaking skill*). Hal ini dikarenakan santri masih mengalami kesulitan dalam mempraktekkan atau mengaplikasikannya dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, penulis/pemateri berkesempatan memberikan pelatihan kepada tutor-tutor yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Arab. Salah satu tujuannya adalah menciptakan kemudahan berbahasa Arab.

Mata pelajaran Bahasa Arab mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Noermanzah, 2019). Selain diperlukan penguasaan kosa kata dan tata bahasa, juga diperlukan keterampilan dalam mengaplikasikannya dalam kegiatan komunikasi, baik lisan maupun tulis. Pada pembelajaran kompetensi atau aspek writing, yang tujuan akhirnya adalah memproduksi atau menghasilkan tulisan atau teks baik fungsional maupun monolog berdasarkan genre atau jenis teks, diharapkan santri dapat memahami ciri-ciri dari suatu teks, dan dapat mengekspresikannya dengan kosa kata dan tata bahasa yang benar.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, tentu akan membuat santri senang dan tidak jenuh belajar Bahasa Arab. Dengan tumbuhnya kesenangan dan kecintaan siswa terhadap Bahasa Arab, tentu akan membuat siswa lebih mudah dalam membiasakan diri dengan hal-hal yang berkaitan dengan Bahasa Arab. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik atau ustadz adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membiasakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Fajriah, 2015).

Media pembelajaran juga dapat menampilkan informasi melalui suara gambar, Gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi sehingga dapat membantu pendidik di Lembaga kebahasaan untuk menciptakan suasana belajar menjadi hidup tidak monoton dan tidak juga membosankan. Media pembelajaran yang digunakan di Lembaga kebahasaan adalah Game Islami (Hardiana et al., 2019).

Adapun jenis-jenis Game Islami ialah *Numbers Game* dan *Ball Game* pada materi *Introduction*, *Powder Game* dan *Rock Paper Scissors* pada materi *Asking and Offering Help*, *Labirint* dan *Delivery Service* pada materi *Direction*, *Play the Clock* pada materi *Time*, dan *Aritmatic Group 1* dan *Aritmatic Group 2* pada materi *Number*.

Tujuan tim pengabdian memilih permainan sebagai media pembelajaran agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan lebih bersifat kongkrit sehingga mudah diserap dan diingat serta bisa dipraktikkan oleh peserta didik di wilayah Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan. Di samping itu media ini mudah, praktis dan efisien dalam pembuatan dan penggunaannya.

Berikut nama-nama game dan langkah-langkahnya yang akan diimplementasikan oleh tutor kepada peserta didik yaitu: **Pertama**, *Labirint game* dan *delivery service game* adalah sebuah game yang digunakan untuk menanyakan dan memberikan arahan. Permainan ini bisa diterapkan pada materi *Direction*. **Kedua**, *The Rock paper scissors dan powder game* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi *Asking and giving help*. **Ketiga**, *Ball game and numbers game* adalah permainan yang bertujuan untuk saling mengenal dengan santai dan menghilangkan kekakuan. Permainan ini digunakan pada materi *introduction*. **Keempat**, *Circle game* adalah sebuah permainan yang

bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk menyebutkan jam. Jadi, permainan ini sangat relevan dengan materi jam. **Kelima**, *Scream number game* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk membuat paham peserta didik dengan harapan bisa menyebutkan angka dengan baik dan benar. Dalam permainan ini sangat cocok untuk materi Number.

METODE PELAKSANAAN

Langkah pemberdayaan yang dilakukan oleh lembaga kebahasaan wilayah Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus yang dilakukandi Pangalengan Kab Bandung yaitu Langkah-langkah yang sesuai dengan metode ABCD yaitu pada siklus 5-D: *Define, Discovery, Dream, Design dan Destiny* (Salahuddin, 2015). Adapun Langkah-langkah siklus 5-D yang diterapkan di Komunitas Lembaga Kebahasaan, sebagaimana berikut:

Pertama, *Define* (Penentuan): pendampingan atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Topik yang ditentukan dikomunitas Lembaga Pendidikan Bahasa Arab dalam mengembangkan media *flash Card* untuk memudahkan dan membiasakan dalam mempraktekkan *speaking* Bahasa Arab di kehidupan sehari-hari.

Kedua, *Discovery* (Penemuan Mendalam): *discovery* adalah pendampingan atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan lain sebagainya. Untuk melakukan dan mengoptimalkan proses *discovery*, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen.

Ketiga, *Dream* (Impian): *dream* merupakan mimpi atau keinginan atau bisa tujuanyang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan aset komunitas tersebut. Setelah menemukan 5 aset tersebut selanjutnya adalah merumuskan.

Keempat, *Design* (Perancangan): pada tahap ini pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan system membagi peran dan bertanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah.

Kelima, *Deliver* (Pelaksanaan, Kontrol, dan Evaluasi): di dalam tahapan ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Tahapan ini dilakukan setelah melalui proses *define, discovery, dream, dan design* yang sudah dilakukandi Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Perubahan pada aspek proses pelatihan di Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan sesuai dengan metode ABCD yang digunakan dalam proses pemberdayaan ini, maka proses tahapan-tahapan pemberdayaan di Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada di metode ABCD. Di dalam metode ABCD, atau tahapan- tahapan siklus 5-D yang digunakan oleh ABCD di atas akan dijelaskan sebagaiberikut :

Pertama, *Define*. Pendamping atau pelaku pelatihan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan. Di dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu:

1. Menentukan topik. Topik yang ditentukan yaitu: Pelatihan tutor dalam pengembangan media game guna mempermudah dan membiasakan peserta didikan dalam mempraktekkan berbicara Bahasa Arab.
2. Menentukan komunitas dampingan. Setelah melalui rapat dan koordinasi antara kelompok dan dosen pembimbing maka komunitas yang akan dikembangkan asetnya adalah Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.
3. Melakukan kesepakatan bekerjasama dengan mitra (komunitas dampingan).

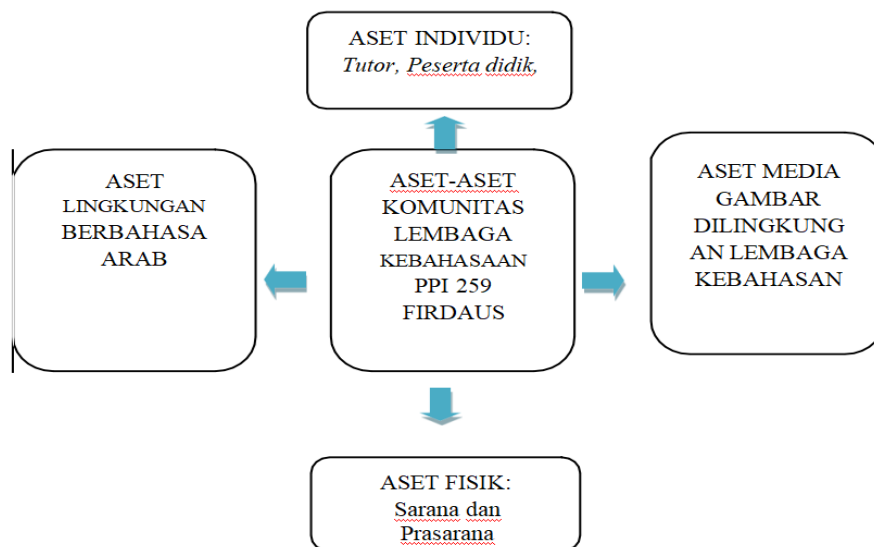
Kedua, Discovery. Di dalam tahapan ini, pendamping atau pelaku pelatihan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan proses *discovery*, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrumen *discovery* yang digunakan di Komunitas Kebahasaan adalah ada dua alat instrumen *Discovery* yaitu *Inquiry Based Silaturrahim*, *Community Mapping* (Rizal et al., 2020). Adapun penjelasan hasil dari dua alat instrumen *Discovery* tersebut yaitu sebagai berikut:

Inquiry Based Silaturrahim

Setelah menentukan topik dan komunitas yang akan diberdayakan, maka langkah selanjutnya melakukan silaturrahim ke lembaga komunitas tersebut. Salah satu hasilnya adalah hasil wawancara dengan salah satu tutor Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan yang bernama Dadan Saprudin, S.Pd yaitu sebagai berikut: “...Tutor-tutor di lingkungan Lembaga Kebahasaan belum banyak melakukan inovasi-inovasi dalam pengembangan pembelajaran berbicara Bahasa Arab sehingga kompetensi mereka (peserta didik) masih statis atau masih tidak ada peningkatan dan perkembangannya.”

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa *tutor* di lingkungan Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan masih belum menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan berbagai media khususnya dalam pengembangan berbicara Bahasa Arab.

Langkah ini merupakan upaya untuk melakukan pemetaan aset yang dimiliki oleh Komunitas (Rizal et al., 2020). Adapun penjelasannya sebagai berikut:



Gambar 1. *Community Mapping*

Berdasarkan Pada gambar 1. Di atas menjelaskan bahwa komunitas Lembaga Kebahasaan Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan mempunyai beberapa aset yang menjadi faktor pendukung dalam terealisasinya program-program kebahasaan di wilayah Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan. Pertama dalam aset individu terdapat tutor dan peserta didik. Kedua aset lingkungan. Dalam hal ini lingkungan merupakan faktor pendukung yang urgen dan sangat di prioritaskan karena yang bisa mempengaruhi pertama kali untuk menjadi unsur pembiasaan

adalah lingkungannya. ketiga Aset media gambar dilingkungan lembaga kebahasaan. Media gambar merupakan salah satu instrument/alat yang akan menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sedangkan yang terakhir Aset fisik yang terdapat sarana dan prasana.

Dream

Tahapan ini merupakan mimpi atau keinginan atau tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan aset (potensi) komunitas. Setelah menemukan aset yang dimiliki komunitas dan fokus aset yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan aset komunitas yang diinginkan atau diimpikan oleh Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan. Adapun hasil rumusan tujuan atau impian yang diinginkan adalah mengembangkan media pembelajaran *berbicara Bahasa Arab* pada peserta didik kebahasaan pada aspek pemanfaatan lingkungan berbahasa Inggris sebagai sumber belajar yang sangat efektif dan mengembangkan beberapa metode pembelajaran Bahasa Inggris bagi para *tutor* guna proses pembelajaran menjadi mudah.



Gambar 2 ;Suasana Bersama Santri Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan

Design

Pada tahap ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan sistem, membagi peran dan tanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah komunitas dampingan dan perubahan yang diharapkan dari komunitas dampingan. Adapun hasil desain program yang akan dilakukan untuk mewujudkan keinginan, impian atau tujuan yang telah ditetapkan tersebut yaitu:

1. Merumuskan strategi program dampingan. Strategi program dampingan berbentuk Pelatihan dan Pendampingan. Adapun bentuk-bentuk program yang akan dilakukan yaitu: Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan berbicara Bahasa Arab melalui media game pada tutor Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.
2. Menyusun proses program dampingan. Proses penyusunan proses program dampingan berkaitan dengan beberapa hal sebagai berikut:
 - a. Waktu pelaksanaannya. Program tersebut dilaksanakan pada hari Selasa pukul : 08.00 WIB s.d selesai. Program yang akan dilakukan adalah Pelatihan dan Pendampingan

Pengembangan media game pada tutor Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan

- b. Pelaksanaan pelatihan dan dampingan tersebut akan dilakukan di Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.
- c. Pematerinya yang melakukan pendampingan adalah Tim Pengabdian Dosen Universitas Padjadjaran, SDM yang terlibat dalam acara tersebut adalah tutor dan Peserta didik Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan.

Deliver atau Destiny

Tahap *Deliver* atau *Destiny* adalah tahap di mana setiap orang dalam organisasi mengimplementasikan berbagai hal termasuk pelaksanaan dan pengontrolan atau pengevaluasian program dampingan terhadap komunitas yang sudah dirumuskan pada tahap *Dream* dan *Design*. Di dalam tahap *deliver* atau *destiny* ini, terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan. Sebagaimana waktu kegiatan pendampingan yang telah dilakukan di tahap design, maka ditemukan bahwa Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media game untuk pengembangan *berbicara Bahasa Arab* pada tutor Komunitas Santri Bahasa Arab di Pondok Pesantren PPI 259 Firdaus Pangalengan pada hari minggu tanggal 28 Januari 2023. Pelaksanaan tersebut berjalan dengan lancar dan sukses.
2. Tahap *controlling* atau *evaluating*. Tahap ini dilakukan dua tahap yaitu:
 - a. Kontrol atau evaluasi tahap proses pelatihan. Evaluasi pada tahap proses ini dilakukan setiap waktu agar proses pelatihan ini berjalan dengan maksimal, seperti mengevaluasi proses penyiapan bahan- bahan materi ajar, hasil proses pembelajaran dengan menggunakan media game, dan sebagainya.
 - b. Kontrol atau evaluasi tahap akhir pelatihan. Evaluasi ini dilakukan setelah proses pelatihan berakhir. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah proses pemberdayaan ini berjalan dengan optimal sesuai dengan keinginan dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa proses pemberdayaan ini berjalan dengan tujuan yang diinginkan yaitu mengembangkan mediaajar dengan menggunakan media game pada tutor serta mengembangkan kualitas tutor Lembaga Kebahasaan dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang mudah.



Gambar 3 Suasana Bersama Tutor Dari Arab saudi

KESIMPULAN

Bahasa Arab sebagai sarana berkomunikasi merupakan suatu bentuk kinerja dan

performasi yang bagi orang Indonesia perlu dilatih secara terus menerus baik dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Sebagai konsekuensinya, pembelajaran bahasa Arab harus lebih menekankan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi ketimbang pembelajaran tentang sistem bahasa. Pada aspek berbicara yang merupakan bagian dari empat keterampilan bahasa Arab yang perlu dikuasai santri untuk dapat dikatakan bahwasantri tersebut terampil. Maka semestinya pembelajaran bahasa Arab dapat ditekankan pada praktek. Kemudian selain itu juga pembelajaran haruslah terprogram dan terencana demi kebermaknaan kegiatan dan keberhasilan mencapai tujuan kegiatan tersebut.

Pembelajaran berbicara bahasa Arab dengan menggunakan media Game ternyata mampu meningkatkan kemampuan berbicara santri. Kekuatan dari media Game adalah mampu merangsang (memberikan stimulus) minat dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Arab. Pembelajaran berbicara bahasa Arab dengan menggunakan media Game. Diharapkan dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, siswa termotivasi untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara bahasa Arab dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fauzan, Abdurrahman Ibrahim. 2003. *Al-Arabiyyah baina yadaik*. Saudi Arabia: Muassah Al-Waqf Al-Islami.
- Ardi, Sembodo W, Dkk. 2006. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pba Fakultas Tarbiyah*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126.
- Fuad, Effendy Ahmad. 2005. *Matodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Misykat Malang.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul M, Dkk. 2011. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan Metode Strategi Materi dan Media*. Malang: Uin Malang Press.
- Rustiman, Uus., & Mahdi, Sutiono. (2022). Arabic Language Learning At Islamic Boarding School PPI 259 Firdaus, Pangalengan, Bandung. *IJEE:International Journal of Engagement and Empowerment*. 2 (1) 2022, 59-64