

**PENERAPAN MEDIA MONOPOLI BAHASA DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS IV HASAN SD
ISLAM AR-RAAFI KOTA MAKASSAR**

Nur Annisa Jumain¹, Abdul Qahar Zainal², Andi Hasriani³

^{1,2,3}Universitas Muslim Indonesia

Alamat e-mail : 110220210029@student.umi.ac.id, 3abdulqahar.zainal@umi.ac.id,
3andi.hasriani@umi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low mastery of Arabic vocabulary of fourth grade students of Hasan Islamic Elementary School Ar-Raafi Makassar City. One of the efforts made to overcome this problem is to implement interesting and interactive learning media, one of which is the language monopoly media. The purpose of this study is to find out how language monopoly media is applied in learning, the results achieved, and the factors that support and hinder its use. The research model used is Classroom Action Research (PTK) with II cycles using the Kemmis and MC Taggart models, with 15 students. Data collection techniques are carried out through observation, tests, and documentation, while data analysis is carried out by calculating the percentage and average score of learning completion. The results of the study show that language monopoly media is effective in improving students' vocabulary mastery. This is evidenced by an increase in the average score from 64.4% in the pre-cycle to 84.86% in the first cycle and 90.46% in the second cycle. Thus, the use of language monopoly media can be an effective solution to help students understand and master Arabic vocabulary in a more fun and meaningful way.

Keywords: Application, Language Monopoly, Vocabulary, Arabic

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV Hasan SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya yaitu media monopoli bahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media monopoli bahasa diterapkan dalam pembelajaran, hasil yang dicapai, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaannya. Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan II siklus menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, dengan subjek sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan dengan menghitung persentase dan nilai rata-rata ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli bahasa

efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 64,4% pada pra-siklus menjadi 84,86% di siklus I dan 90,46% di siklus II. Dengan demikian, penggunaan media monopoli bahasa dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Arab dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Penerapan, Monopoli Bahasa, Kosakata, Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran krusial dalam kurikulum lembaga pendidikan Islam. Bahasa ini termasuk salah satu bahasa internasional yang digunakan secara luas di berbagai negara dan memiliki penutur yang sangat banyak. Seiring perkembangannya, bahasa Arab bukan semata-mata digunakan oleh orang-orang Arab saja, melainkan juga berfungsi sebagai bahasa keagamaan. Hal ini disebabkan oleh penyebaran Islam secara global, di mana umat Muslim menggunakan Al-Quran yang ditulis dalam bahasa Arab (Syaefudin, 2023)

Sebagaimana Allah SWT menyatakan dalam QS. Yusuf (12) :

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Quran berbahasa Arab agar kamu mengerti.” (Agama RI, 2018).

Dalam tafsir QS. Yusuf ayat 2, Al-Imam Ibnu Katsir Rahimahullah

menjelaskan bahwa Al-Quran diturunkan dalam bahasa Arab karena bahasanya tersebut sangat fasih, jelas, luas maknanya, dan sangat sesuai dengan fitrah manusia. Oleh sebab itu, Al-Qur'an disampaikan kepada Rasul yang paling agung yaitu Muhammad saw, melalui perantara malaikat yang diutus secara khusus dan sangat agung (Malaikat Jibril), dan dalam bahasa yang sangat indah (bahasa Arab). Al-Qur'an turun di tanah yang sangat mulia (tanah Arab), dan di bulan yang sangat mulia (Ramadhan). Hal ini menjadikan Al-Qur'an memiliki kesempurnaan dalam segala aspek (Kurniawan, 2021). Ayat ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya bahasa Arab sebagai sarana agar mampu memahami Al – Quran serta hadits.

Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an dan menjadi bahasa yang dibutuhkan oleh setiap Muslim. Oleh karena itu, sudah menjadi tuntutan (kewajiban) bagi setiap umat Muslim untuk

mempelajari, mendalami, dan menguasai bahasa Arab sebagai sarana untuk memahami isi Al-Qur'an dan sunnah Rasulullah saw (Abna, 2021). Penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek terpenting dalam mempelajari bahasa apa pun, termasuk bahasa Arab, agar seseorang bisa memahami tek-teks keagamaan, mendalami ilmu – ilmu keislaman, dan mengaplikasikan bahasa Arab dalam aktivitas sehari-hari. Penguasaan kosakata memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan kemampuan berbahasa seseorang, dan memungkinkan mereka untuk mengartikulasikan pikiran dan ide dengan jelas. Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat membatasi kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan menggunakan bahasa dengan efektif.

Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu elemen fundamental untuk dapat menguasai empat keterampilan bahasa yaitu mendengarkan (مهارة الإستماع), berbicara (مهارة الكالم), membaca (مهارة القراءة), dan menulis (مهارة الكتابة). Beberapa ahli berpendapat bahwa tingkat kemampuan penguasaan bahasa

seseorang dapat diukur dari penguasaannya terhadap arti kosakata (Ma'ani al – mufrod) (Mustofa, 2011). Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kendala dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab, termasuk siswa kelas IV Hasan SD Islam Ar–Raafi Kota Makassar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan bersama salah satu pengajar bahasa Arab yang memberikan pelajaran di kelas IV Hasan, diketahui bahwa minat belajar siswa khususnya dalam aspek penguasaan kosakata bahasa Arab menunjukkan tingkat yang rendah. Kemampuan ini dipengaruhi oleh daya ingat siswa yang cepat lupa dan penggunaan metode atau media pembelajaran di kelas belum optimal, yaitu hanya dengan menggunakan buku pelajaran, hafalan, ceramah, kartu gambar, papan tulis, dan proyektor. Dalam proses pembelajaran guru telah melibatkan partisipasi peserta didik, namun belum menggunakan aktivitas bermain, sedangkan siswa kelas IV Hasan termasuk siswa tingkat akhir yang masih berada pada masa kanak-kanak, di mana aktivitas bermain masih penting dalam perkembangan

mereka. Sehingga hal ini menjadi problematika kurang efektifnya pembelajaran bahasa Arab seperti cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan motivasi belajarnya.

Hal ini didukung dari kenyataan yang ada di kelas IV Hasan, diketahui bahwa kemampuan dalam menguasai kosakata bahasa Arab masih perlu ditingkatkan. Dari 15 siswa, hanya 4 siswa yang mencapai nilai di atas KKM yaitu nilai (75), sementara 11 siswa lainnya belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Anak-anak pada usia ini khususnya siswa kelas IV Hasan masih memiliki kecenderungan untuk bermain dan belajar melalui pengalaman. Bermain sambil belajar saling melengkapi untuk mendukung perkembangan anak-anak secara holistik. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam cara belajar yang menarik dan bersifat interaktif sehingga dapat menarik perhatian mereka terhadap pembelajaran, sekaligus membantu mereka menguasai kosakata dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Beberapa sekolah dasar telah mulai mengajarkan kosakata bahasa Arab mulai dari tingkat dasar yaitu

kelas satu. Namun, penggunaan metodenya masih menggunakan proyektor, papan tulis, dan metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran seperti ini, seringkali menjadikan siswa tidak berinteraksi terhadap pelajaran yang mereka pelajari. Menurut Isnaini diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, seperti menggunakan permainan, agar siswa berpartisipasi aktif dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab (Nurul Isnaini, 2020).

Berdasarkan fenomena tersebut, salah satu solusi untuk mengatasinya ialah dengan menggunakan media monopoli bahasa. Monopoli bahasa adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran kosakata bahasa Arab, sehingga siswa bisa lebih termotivasi, memiliki minat yang lebih besar untuk mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Arab, dan dapat belajar melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Karena dengan adanya elemen permainan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan para siswa berpartisipasi secara aktif dalam

aktivitas pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat saja, melainkan mereka dapat juga berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan penggunaan dan pemahaman kosakata secara langsung. Selain itu, media monopoli bahasa dapat juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, yang selama ini dirasa kurang. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar secara berkelompok, memperoleh pengalaman belajar yang lebih dinamis, serta berkompetisi dengan cara yang sehat. Dengan demikian, peserta didik bisa lebih termotivasi dan memiliki minat yang lebih besar untuk mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka.

Permainan dalam proses belajar bahasa bisa dimanfaatkan untuk melatih kemampuan ejaan, membaca, tata bahasa, pengucapan, kosakata, dan keterampilan menulis. Selain itu, permainan juga dapat mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan, mencakup aspek fisik, kognitif, emosi, motorik, bahasa, dan interaksi sosialnya (Saniatin Zahro, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Monopoli Bahasa Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Hasan SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar.”** Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat cara penggunaan media monopoli bahasa dapat membantu mengatasi hambatan dan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab di sekolah. Peneliti berharap penggunaan media monopoli bahasa dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab bagi para siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disingkat dengan PTK yang dalam bahasa Inggris disebut Classroom Action Research (CAR). Menurut Sulipan, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut (Machali,

2022). Tujuan dari jenis penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart. Konsep Model ini terdiri dari 4 komponen utama di setiap siklusnya yaitu perencanaan (planning), tindakan (Action), pengamatan/observasi (Observing), dan refleksi (Reflection).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Hasan SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 15 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, test, dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi yang berfokus pada penerapan media monopoli bahasa dan lembar soal test siswa. Media monopoli bahasa diterapkan selama 4 pertemuan atau 2 siklus dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Di akhir siklus, dilakukan test untuk menilai atau mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

serta untuk mengukur peningkatan pada variabel tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Media Monopoli Bahasa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, penerapan media monopoli bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab dilakukan melalui tiga kegiatan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran yang meliputi penyusunan RPP, dan perancangan monopoli bahasa berdasarkan topik tertentu. Hal ini bertujuan untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Tema kosakata yang dipilih pada siklus pertama ialah profesi dan pada siklus berikutnya anggota keluarga.

Media monopoli bahasa ini didesain menyerupai papan monopoli biasa, tetapi setiap kotaknya berisi gambar dan huruf hijaiyah. Peneliti juga menyiapkan komponen

pendukung seperti kartu soal, kartu baca, dadu, lembar observasi, dan lembar test.

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa peneliti aktif dan antusias dalam menyiapkan media pembelajaran monopoli bahasa, bahkan melibatkan kreativitas dalam mendesain papan permainan agar tampak menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2019)

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti memulai dengan memberikan penjelasan ringkasan materi kepada seluruh siswa. Kemudian, peneliti memperkenalkan media monopoli bahasa, menjelaskan aturan main, serta cara cara memainkan papan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah siswa memahami aturan main, peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Kemudian, siswa mulai memainkan papan monopoli bahasa ini secara bergiliran.

Setiap kotak pada papan memiliki simbol-simbol. Ketika siswa berhenti pada sebuah kotak, siswa akan diminta untuk melakukan salah satu tugas berikut:

- 1) Mengucapkan huruf hijaiyah
- 2) Menjawab pertanyaan dari kartu soal
- 3) Membaca kartu baca secara bersamaan
- 4) Maju beberapa langkah
- 5) Melemparkan kembali dadu

Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memahami dan mengingat kosakata. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, diketahui bahwa peserta didik tampak lebih antusias, berani mencoba tanpa ada rasa takut untuk melakukan kesalahan, serta mereka juga saling membantu dalam memahami arti dan pelafalan kata.

Selama permainan berlangsung, peneliti berkeliling dari satu kelompok ke kelompok berikutnya untuk membimbing, mengoreksi pengucapan atau jawaban, dan memberikan motivasi. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa merasa sedang bermain dan tidak membuat mereka merasa tegang, tetapi tanpa sadar mereka

sedang mengulang-ulang kosakata secara aktif, melatih kemampuan berbicaranya (*maharatul kalam*), dan memperkuat pemahamannya secara menyenangkan. Hal ini memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami arti serta penggunaan kosakata. Sebagaimana dijelaskan oleh Azan dan Wong, bahwa model pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Azan MZ & SY, 2008).

c. Tahap Evaluasi

Setelah permainan selesai, peneliti melaksanakan evaluasi pembelajaran secara individu. Evaluasi dilakukan dalam bentuk tanya jawab singkat mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, peneliti juga mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Arab jika disampaikan melalui permainan daripada dengan menggunakan metode ceramah, hafalan, buku pelajaran, kartu gambar, papan tulis, dan proyektor. Guru juga mengungkapkan

bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini membuktikan bahwa monopoli bahasa dapat menjadi media yang efektif untuk pembelajaran tanpa membuat siswa merasa bosan.

2. Hasil Penerapan Media Monopoli Bahasa

a. Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 Februari 2025. Pada tahap pra siklus hanya dilakukan 1 kali pertemuan, yang diikuti oleh 15 orang siswa yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Hasil yang diperoleh dari data pra siklus yaitu nilai rata-rata 64,4 dan persentase ketuntasan 26,66%. Ketuntasan belajar siswa dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hanya dapat dicapai oleh 4 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan sehingga siswa yang termasuk kategori tidak tuntas sebanyak 11 orang atau 73,33%.

b. Siklus I

Tahap pelaksanaan siklus I terdiri dari 2 pertemuan yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 17 dan 24 Februari 2025, jumlah siswa yang mengikuti yaitu 15 orang. Pada tahap siklus I meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan

kegiatan penutup. Hasil yang diperoleh dari data siklus I yaitu nilai rata-rata 84,86 dan presentase ketuntasan 73,33%. Ketuntasan belajar siswa dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hanya dapat dicapai oleh 11 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan sehingga siswa yang termasuk kategori tidak tuntas sebanyak 4 orang atau 26,66%.

c. Siklus II

Tahap pelaksanaan siklus II terdiri dari 2 pertemuan, yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 14 dan 21 April 2025, dengan jumlah siswa yang mengikuti yaitu 15 orang. Hasil yang diperoleh dari data siklus II yaitu nilai rata-rata 90,46 dan presentase ketuntasan 93,33%. Ketuntasan belajar siswa dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dicapai oleh 14 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan sehingga siswa yang termasuk kategori tidak tuntas hanya 1 orang atau 6,66%. Berdasarkan hasil persentase yang didapatkan maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diterapkannya media monopoli bahasa tersebut. Ini menunjukkan bahwa tes pra siklus yang kemudian

dilanjutkan ke siklus I sampai siklus II, kemampuan peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IV Hasan SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar meningkat.

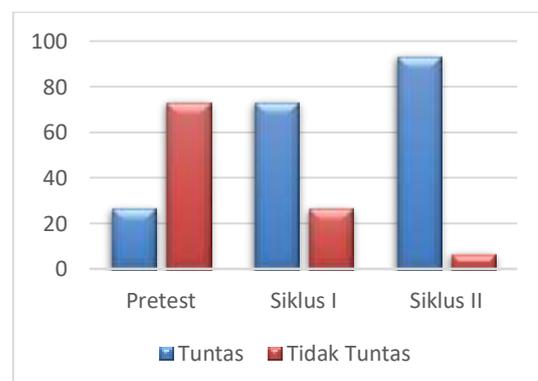
Media pembelajaran ini terbukti efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa seperti terlihat pada tabel perbandingan berikut:

Tabel Daftar Nilai Hasil Pra siklus, Siklus I, dan Siklu II

Test	Persentase Ketuntasan	Kategori
Pra siklus	26,66%	Kurang
Siklus I	73,33%	Baik
Siklus II	93,33%	Sangat Baik

Supaya lebih jelas hasil presentase penguasaan kosakata siswa SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar dari pre test, siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari grafik berikut:

Gambar Grafik Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV Hasan SD Islam Ar-Raafi Kota Makassar



Pada tabel dan grafik data diatas dapat disimpulkan ternyata sebelum penerapan media monopoli bahasa, penguasaan kosakata siswa masih tergolong cukup rendah, dari data awal yang diperoleh dari 15 peserta didik, dimana yang berhasil menuntaskan pembelajaran hanya 4 orang dengan presentase (26,66%) dan 11 peserta didik tidak tuntas dengan presentase (73,33%). Akan tetapi setelah diterapkan media monopoli bahasa pada siklus I melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi, ternyata peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal penguasaan kosakata yakni dari jumlah 15 siswa yang tuntas 11 orang dengan presentase (73,33%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan presentase (26,66%). Walaupun hasil ini menunjukkan peningkatan, target yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, sehingga diperlukan perbaikan dalam siklus selanjutnya. Peningkatan hasil belajar pada siklus I dianggap belum memuaskan karena terdapat beberapa faktor belum tuntasnya 4 siswa tersebut yaitu siswa masih terlihat kurang percaya diri untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan, perbedaan

kemampuan belajar antar siswa, dan waktu pembelajaran yang tersedia dirasa masih kurang maksimal untuk memberikan kesempatan keseluruhan siswa berlatih secara optimal.

Pada siklus II ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM sebesar 93,33% sebanyak 14 orang siswa yang tuntas, dan 1 orang siswa tidak tuntas dengan presentase 6,66%. Presentase hasil tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dari sebelum menerapkan media monopoli bahasa hingga ke tahap siklus II. Keberhasilan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa jadi lebih percaya diri saat memainkan monopoli tersebut, lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta pengaplikasian yang mudah. Monopoli bahasa adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata dalam suatu bahasa, khususnya bahasa Arab. Monopoli bahasa sebagai salah satu media pembelajaran yang merupakan adaptasi dari permainan monopoli

pada umumnya dalam konteks hiburan, akan tetapi dalam hal ini dimodifikasi untuk tujuan edukasi. Menurut Suciati, monopoli bahasa adalah sebuah media pembelajaran yang mengadaptasi permainan monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan visual edukatif. Media ini digunakan sebagai sarana bermain yang bertujuan untuk mengasah ilmu pengetahuan dan keterampilan bahasa siswa (Suciati, 2015). Ini membuktikan bahwa media monopoli bahasa efektif diterapkan dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab serta hasil belajar siswa.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Monopoli Bahasa

a. Faktor Pendukung

Setiap pembelajaran terdapat beberapa faktor pendukung yang bisa memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, peneliti mengidentifikasi bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab, ada beberapa faktor pendukung yang ditemukan di lapangan, yaitu:

1) Pengaplikasian Yang Mudah

Media Monopoli Bahasa dirancang menyerupai permainan papan yang pada umumnya

dimainkan oleh masyarakat. Aturan mainnya sederhana sehingga bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti tidak perlu memberikan penjelasan teknis secara mendalam karena siswa dapat dengan cepat memahami alur permainan. Oleh karena itu, media ini tergolong praktis dan mudah diterapkan di kelas tanpa memerlukan pelatihan khusus.

2) Mudah Dimodifikasi Sesuai Materi

Salah satu kelebihan dari permainan monopoli bahasa adalah mudahnya untuk disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Peneliti dapat mengubah isi kartu bacaan dan pertanyaan sesuai dengan tema yang diinginkan, seperti kosakata yang berkaitan dengan profesi, keluarga, atau hewan. Hal ini menjadikan media monopoli bahasa sebagai alat belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan begitu, siswa dapat mengeksplorasi berbagai topik dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Siswa Tidak Perlu Menuliskan Soal dan Jawaban Di Buku

Dalam permainan ini, proses belajar tidak lagi berfokus pada menulis atau menyalin soal dan

jawaban di buku, siswa cukup memberikan jawaban secara lisan dan tindakan. Hal ini dapat membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efisien dan tidak membosankan. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif, cenderung malu-malu, dan kurang percaya diri dalam menyebutkan kosa kata bahasa Arab, mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara lebih aktif, sehingga kemampuan bahasa mereka, terutama dalam hal pengucapan dan pemahaman, bisa berkembang lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa monopoli bahasa bukan hanya sekadar permainan, melainkan menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mendorong keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

4) Lingkungan Belajar Yang Nyaman dan Kondusif

Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif adalah suasana kelas yang membuat siswa merasa betah, tidak tertekan, dan lebih siap untuk menerima pelajaran. Di dalam kelas seperti ini siswa tidak merasa takut atau ragu untuk bertanya dan memberikan jawaban. Ruang kelas yang teratur, pencahayaan yang baik, serta penataan tempat duduk yang

tidak membuat siswa merasa sempit juga merupakan bagian penting dari kenyamanan belajar.

Permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi antar siswa. Saat bermain dalam kelompok, mereka didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling mendukung saat menghadapi tantangan. Kondisi ini membuat suasana kelas menjadi lebih akrab dan menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya hanya diam kini mulai aktif merespons, tertawa bersama, dan bahkan memberi semangat kepada teman-temannya. Media ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa kebersamaan, kekompakan, dan solidaritas di antara mereka. Selain itu, media monopoli ini juga turut membentuk hubungan sosial yang positif di dalam kelas. Suasana belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

5) Meningkatkan Daya Ingat dan Konsentrasi

Menggunakan permainan seperti monopoli bahasa dapat membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi siswa. Melalui metode bermain sambil belajar, siswa lebih mudah mengingat kosakata karena

terlibat secara aktif dan emosional dalam pembelajaran. Saat bermain, siswa harus memperhatikan giliran, memahami instruksi, dan mengingat kosakata. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih otak untuk konsentrasi dan fokus, sehingga konsentrasi siswa tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung. Karena dilakukan dengan suasana menyenangkan, otak lebih mudah menyimpan informasi dibandingkan belajar dengan cara menghafal biasa. Oleh karena itu, media ini sangat tepat untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

b. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, peneliti mengidentifikasi bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab, ada beberapa hambatan yang ditemukan di lapangan. Salah satu hambatan utama adalah padatnya jadwal sekolah yang kadang juga mengganggu kelancaran proses pembelajaran atau tertunda, sehingga penyampaian materi dan penerapan media monopoli bahasa menjadi kurang optimal.

Masalah lain yang ditemukan adalah keterbatasannya media atau alat permainan. Karena papan monopoli bahasa tidak cukup untuk digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas, maka peneliti harus membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Hal ini membuat siswa harus menunggu giliran untuk bermain, sehingga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena waktu terbuang untuk menunggu. Selain itu, suasana kelas juga menjadi terlalu ramai saat permainan berlangsung. Karena monopoli bahasa ini dilakukan secara berkelompok, sehingga suara tawa, diskusi, dan antusiasme siswa bercampur menjadi satu, sehingga menimbulkan kebisingan, hal ini dapat membuat mengganggu kelompok lain dan kelas lain.

Oleh karena itu, peneliti harus bekerja lebih keras dalam mengatur jalannya permainan agar tetap tertib. Jika tidak dikendalikan, maka keramaian ini bisa mengurangi konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Peneliti juga menghadapi tantangan dalam mengatur waktu dan giliran bermain. Beberapa siswa ada yang terlalu lama bermain, sementara yang lain menunggu terlalu lama, hingga

membuat siswa mengobrol sendiri karena bosan menunggu giliran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembagian kelompok besar, dapat membuat siswa kehilangan semangat. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, peneliti menyarankan agar guru menambahkan jumlah papan permainan monopoli bahasa atau membuat versi sederhana yang bisa digunakan lebih banyak kelompok. Dengan kelompok yang lebih kecil, semua peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran atau permainan. Guru juga perlu menetapkan aturan yang jelas sejak awal, seperti durasi bermain dan pengaturan suara. Dengan langkah-langkah ini, proses pembelajaran dengan menggunakan monopoli bahasa dapat berjalan lebih tertib, efektif, dan tetap menyenangkan bagi seluruh siswa.

E. Kesimpulan

1. Proses penerapan monopoli bahasa ini diawali dengan menyiapkan materi pembelajaran, menjelaskan kosakata sesuai dengan materi yang diajarkan, dan meminta siswa untuk memperhatikan serta

mendengarkan penjelasan peneliti. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk mengikuti dan mengulang teks tersebut secara bersama-sama. Setelah itu, peneliti menyiapkan monopoli bahasa, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dan memberikan latihan serta penilaian terhadap siswa.

2. Hasil penelitian penggunaan media monopoli bahasa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa. Sebelum diterapkannya monopoli bahasa, nilai rata-rata pada siklus sebelumnya adalah 64,4. Setelah penerapan monopoli bahasa pada siklus I, nilai rata-rata yang diraih siswa adalah 84,86, Kemudian dilanjutkan pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 90,46. Hal ini menunjukkan bahwa monopoli bahasa mampu membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

3. Faktor pendukung penerapan media Monopoli Bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab di Kelas IV Hasan meliputi kemudahan dalam penggunaannya, monopoli bahasa mudah dimodifikasi sesuai materi, siswa tidak perlu

menuliskan soal dan jawaban di buku, lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, serta peningkatan daya ingat dan konsentrasi siswa. Namun, terdapat juga beberapa hambatan dalam penggunaan media ini, seperti keterbatasan waktu, kurangnya media atau alat permainan, dan suasana kelas yang terlalu ramai. Hal ini menjadi tantangan bagi peneliti dalam penerapan media monopoli bahasa. Dengan demikian, peneliti perlu mengatur waktu dengan baik agar seluruh siswa bisa berpartisipasi dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abna, N. (2021). *The Effectiveness of The Qira'ah Method in Improving Students' Maharatul Qira'ah in Virtual Instruction of Department of Arabic Literature, Faculty of Letters, Universitas Muslim Indonesia*. 3.
- Agama RI, K. (2018). *Al-Qur'an dan Terjemah* (Tim Al-Huda, ed.). Al-Huda.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azan MZ, N., & SY, W. (2008). Game Based Learning Model For History Courseware: A Preliminary Analysis. In *International Symposium on Information Technology* (Vol. 1). Kuala Lumpur: IEEE.
- Kurniawan, I. (2021). Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam. *Jurnal of Management in Islamic Education*, 2(1), hal. 13.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Journal of Action Research*, 1(2), hal. 318.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Bengkulu: UIN-Maliki Press.
- Nurul Isnaini, N. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 3(1), 2–3.
- Saniatin Zahro, T. (2015). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Rantai Huruf Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Sekolah Luar Biasa Wiyata Dharma 1 Sleman*. hal. 6.
- Suciati, S. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), hal. 181.
- Syaefudin, F. (2023). Pembelajaran Maharah Lugawiyah Mahasiswa Terintegrasi Empat Maharah di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Raden Mas Said Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5, 1.