



PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA

Anisa Mutiara Nur¹, Kusnul Agustin²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

² Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email Address

AnisaMutiaraNur_1205620019@mhs.unj.ac.id

Kusnulagustin_1205620001@mhs.unj.ac.id

Keywords:

Arabic learning: traditional game, ular naga (dragon snake), national character improvement

Abstrak

The emergence of online-based games in this digital era such as League Legend, PUBG, Modern Combat has made the traditional games that we have become rare and even unrecognizable. This makes the teacher must be able to develop existing traditional games. One of them is applying traditional games in the learning process. Dragon snake game is one of the traditional games that can be a media for forming the nation's character which contains the values of high tolerance, cooperation, leadership, and strong fraternity. The purposes of this article are: (1) to analyze and describe the Arabic language learning model based on the traditional game of dragon snake at the Integrated Islamic Elementary School (SDIT) level (2) to explain the benefits of applying the Arabic language learning model based on the traditional game of dragon snake to the formation of national character (3) to give Arabic language learning innovations at the Integrated Islamic Elementary School (SDIT) level. The method used in writing this article was descriptive qualitative, it means by describing the idea of innovation in Arabic learning. As for the innovations that we provide, namely regarding the learning process based on the Dragon Snake game in Arabic subjects, especially at the Integrated Islamic Elementary School (SDIT) level because this game is not only for entertainment but it also could increase the students' learning motivation in the Arabic learning process. Learning Arabic based on the traditional game of Snake Dragon could also preserve local culture and wisdom in Indonesia. It is hoped that the teacher could apply this traditional game-based learning method of Snakes and Dragons in the Arabic language learning process.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara majemuk, yang memiliki keberagaman suku bangsa, budaya, bahasa, agama, ras, adat-istiadat dan kepercayaan yang dapat menjadi peluang besar menuju negara yang berkembang, maju, kokoh, tumbuh dan tangguh baik dari segi kekayaan alam, perekonomian, kesenian, kebudayaan, kebahasaan, maupun pada adat-istiadat (Munir, 2021). Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa, maka pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa *filter* (Andriani, 2012).

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Age* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia

dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain (Andriani, 2012).

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, munculnya permainan online seperti *PUBG*, *GTA*, *League of Legends* membuat permainan tradisional semakin langka dan jarang diminati oleh anak-anak Indonesia. Hal ini bisa menyebabkan hilangnya permainan tradisional dalam kehidupan anak. Permainan tradisional sebagai bentuk kearifan lokal bangsa Indonesia seharusnya di lestarikan dan di wariskan kepada generasi selanjutnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aditya mengemukakan bahwa penerapan model permainan *ancak-ancak alis* (ular naga) memiliki dampak yang dirasakan langsung yakni siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dan dampak pengiring yakni mampu menggali karakter positif yang dimiliki siswa. Menurut Ary Ginanjar Agustian dalam bukunya yang berjudul *ESQ* yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih signifikan dibanding dengan kecerdasan intelektual.

Permainan *ancak ancak alis* merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari DIY (Yogyakarta) namun di daerah DKI Jakarta itu sendiri dikenal dengan nama ular naga. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang membutuhkan pemain dalam jumlah besar, membutuhkan ruangan bermain yang luas, serta beberapa peraturan yang harus disepakati. Permainan ini dapat meningkatkan *teamwork* yang tinggi, toleransi, keakraban satu sama lain, meningkatkan kecerdasan siswa. Hal tersebut merupakan nilai positif yang ada dalam permainan tradisional ular naga bila diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab karena selain mampu mencapai tujuan pembelajaran juga mampu mengembangkan karakter siswa tingkat sekolah dasar islam terpadu (SDIT).

Metode

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu mengumpulkan informasi dokumentasi terhadap bahasa didalam kearifan lokal permainan tradisional yang dimiliki Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin mengkaji lebih mendalam penyebab terjadinya hilangnya antusiasme anak-anak Indonesia terhadap permainan tradisional, dampak yang ditimbulkan dari munculnya permainan online serta solusi yang ditawarkan oleh permainan tradisional dalam menangani permasalahan kurangnya sosialisasi anak dengan teman sebayanya yang kini marak terjadi di kota-kota besar. Penelitian ini berusaha mencari solusi dari permasalahan hilangnya rasa melestarikan kearifan lokal pada permainan tradisional. Referensi melalui studi pustaka dan mencari data dan dokumen–dokumen tertulis baik berupa buku–buku referensi maupun jurnal–jurnal terbaru yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau pola yang dibentuk berdasarkan kurikulum untuk merancang bahan ajar, dan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun tempat belajar lain (Joyce & Weil (1980:1). Gunter et al (1990:67) mendefinisikan “an instructional model is a step-bystep procedure that leads to specific learning outcomes”. Pendapat Gunter tersebut menjelaskan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang

melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang terlukis dari awal sampai akhir yang dibawakan dengan khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa konsep untuk menjelaskan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (1980:14-17), yaitu: (a) *syntax*, yaitu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan; (b) *social system*, menggambarkan peran dan hubungan siswa dan guru, serta berbagai aturan/norma yang dianjurkan untuk digunakan pada saat penerapan model; (c) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; (d) *support system*, menjelaskan tambahan segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; (e) *instructional and natural effects*, menjelaskan akibat/hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang menjadi sasaran (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang menjadi sasaran pembelajaran yang biasanya datang dari pengalaman hasil penerapan model pembelajaran (*natural effects*).

Pembelajaran bahasa Arab seringkali menjadi salah satu pelajaran yang sangat menakutkan bagi peserta didik di sekolah maupun madrasah. Banyak di antara mereka yang tidak suka ketika mendapatkan pelajaran bahasa Arab. Padahal eksistensi bahasa Arab sangat penting dalam dunia Islam. Namun, peserta didik masih banyak yang tidak suka dengan pelajaran Bahasa Arab. Sehingga, dalam hal ini perlu ada sebuah perubahan dalam pembelajarannya. Salah satunya, metode pembelajaran yang digunakan harus dirubah untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran bahasa Arab. Dan ketika mereka sudah tertarik terhadap pelajaran bahasa Arab, maka tidak langsung mereka akan mampu mengikuti pembelajaran dengan senang hati tanpa ada unsur paksaan dan tekanan. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Arab akan berlangsung sesuai rencana dan mampu diserap peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. (Uliyah & Isnawati, 2019)

B. Permainan Tradisional Ular Naga

Permainan ular naga berasal dari DKI Jakarta. Permainan dimainkan oleh anak-anak berusia 6-13 tahun dengan tidak mengenal jenis kelamin. Area bermain yang diperlukan adalah sebidang tanah sesuai dengan jumlah pemain sehingga semakin banyak pemain maka arena permainan yang dibutuhkan semakin luas. Permainan ini tidak memerlukan peralatan dan perlengkapan permainan. Permainan ini hanya menggunakan lagu pengiring tanpa iringan instrumental. Dharmamulya (2005: 41-40) memberikan penjelasan mengenai permainan ular naga. Permainan ular naga termasuk pada jenis permainan bermain dan bernyanyi dan atau berdialog. Permainan jenis ini dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian atau dialog menjadi induk dalam permainan tersebut. Permainan tradisional ular naga bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.

C. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ular Naga

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional ular naga dalam model pembelajaran.

Pengintegrasian dilakukan dengan mengembangkan langkah-langkah permainan sehingga sesuai dengan langkah model pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip model pembelajaran yakni memiliki syntax (sintak), social system (sistem sosial), principles of reaction (prinsip reaksi), support system (sistem pendukung), dan instructional and natural effects (dampak instruksional dan penggiring). Materi Mufrodat (Kosa Kata) merupakan suatu materi yang dipahami oleh peserta didik di dalam pembelajaran bahasa arab, maka harus terus dikembangkan metode dan media pembelajarannya agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dengan metode yang monoton. (Nasrulloh et al., 2020)

Secara rinci, langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga sebagai berikut.

1. Tahap pra permainan

Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran

- Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.
- Penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- Penjelasan langkah-langkah pembelajaran oleh guru kepada siswa

2. Tahap persiapan

Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran

- Penggalian kemampuan awal siswa oleh guru.
- Pengkondisian siswa siap melaksanakan permainan di dalam ruangan.
- Dipilihlah dua siswa yang memiliki badan sama besar, sama tinggi dan sama kuatnya (siswa A dan B). Siswa A dan B disebut sebagai pemain induk.
- Kedua pemain induk memisahkan diri untuk mengadakan perundingan yang tidak boleh diketahui oleh pemain lain (pemain anak semang). Dalam perundingan tersebut mereka memilih nama untuk dirinya masing-masing. Nama ini disesuaikan dengan kata-kata yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- Berkumpul kembali ke tempat yang sudah ditentukan untuk melakukan permainan

3. Tahap permainan

Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan

- Kedua pemain induk (A dan B) berdiri berhadap-hadapan (misalnya menghadap ke Utara dan Selatan). Keempat tangan mereka diangkat ke atas dan keempat telapak tangannya saling menempel sehingga seolah-olah membentuk sebuah pintu gapura. Pemain induk tersebut selalu menggerakkan tangannya dan saling bertepuk satu dengan lainnya sambil menyanyikan lagu. Lirik lagu disesuaikan dengan materi yang dipelajari
- Seluruh pemain menyanyikan lagu, pemain anak semang berjalan berderet urut ke belakang berputar-putar mengitari A dan B dengan memegang pundak pemain yang berada di depannya. Keadaan pemain dan jalannya permainan dalam permainan dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut.
- Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang tepat berada di depan pemain induk ditangkap dan diberikan pertanyaan. Pertanyaan disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai. Apabila jawaban yang diberikan benar, maka pemain yang tertangkap tadi berhak memilih kata yang dirahasiakan oleh pemain induk. Setelah memilih, pemain tadi menjadi anak semang dari salah satu pemain induk.
- Permainan ini diulangi berkali-kali hingga anggota barisan telah memilih kata yang mengartikan dia pada anak semang pemain induk tertentu. Pada akhirnya pemain induk mempunyai anak semang yang mungkin memiliki perbedaan jumlah.

- Permainan dilanjutkan dengan mengadakan game adu kecepatan dan ketepatan untuk menentukan kelompok yang menang atau kalah.
- Presentasi kelompok tentang hasil game adu kecepatan dan ketepatan.

4. Tahap penutup

Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran

- Menentukan tim yang menjadi pemenang dan pemberian penghargaan kepada tim yang menang.
- Penarikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.
- Pemberian evaluasi terhadap pembelajaran.
- Pemberian tindak lanjut
- Penutup pembelajaran. (Setiawan & Handayani, 2017)

Simpulan

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga memiliki langkah pembelajaran yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap persiapan, pra permainan, permainan, dan penutup. Melalui langkah pembelajarannya, model pembelajaran berbasis model permainan ular naga mampu memperkuat ingatan siswa dalam menghafal kosa kata bahasa Arab dan meningkatkan karakter anak di tingkat sekolah dasar Islam terpadu (SDIT). Karakter yang terbentuk baik disaat anak-anak berada di usia SDIT akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas dan siap menghadapi era digitalisasi dengan cerdas, toleransi, dan kerjasama tanpa harus kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

Saran

Kami menyarankan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga sebagai upaya meningkatkan karakter anak bangsa dan meningkatkan kecerdasan anak dalam menghafal kosa kata bahasa Arab.

Daftar Rujukan

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Munir, M. (2021). Ragam Budaya Indonesia sebagai Strategi dalam Membangun Literasi dan SDM Masyarakat. *Ambarsa*, 1(2), 43–54.
- Nasrulloh, M. F., Nasoih, A. K., Satiti, W. S., & Afifa, S. K. (2020). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab melalui Pelatihan dan Permainan Bahasa Arab. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 28–35.
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). *Model pembelajaran berbasis permainan tradisional anak-anak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec*.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31–43.