



Talk or Dare Card Media as an Innovative Linguistic Tool for Enhancing Arabic Speaking Performance

Silma

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
10220210020@student.umi.ac.id

Rosmiati

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
Rosmiati.rosmiati@umi.ac.id

Ruslan

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
majettaruslan@yahoo.com

Abstract

Keywords: Arabic Speaking , Talk or Dare Card, Innovative Linguistic Tool	Speaking skills are one of the essential competencies in Arabic language learning, yet many students encounter difficulties due to limited vocabulary, fear of making mistakes, and lack of self-confidence. This study aims to: (1) implement the Talk or Dare card media in Arabic language learning, (2) identify its impact on students' speaking skills, and (3) examine the supporting and inhibiting factors in Arabic speaking performance. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of four stages: Planning, Action, Observation, and Reflection. The research subjects were 40 students of class VIII.7. Data were collected through observation, interviews, and speaking skill tests. The results showed a significant improvement in students' speaking skills after the implementation of the Talk or Dare card media. The average score increased from 63.37 in the pre-cycle to 74.47 in cycle I, and further improved to 86.17 in cycle II. The percentage of learning mastery rose from 25% to 57.5%, and then to 82.5%. This media proved effective in creating an enjoyable and interactive learning atmosphere, while also boosting students' confidence in speaking. Supporting factors
---	---

included student motivation, engaging teaching methods, and teacher support, while inhibiting factors were limited vocabulary and shyness in speaking before peers. The contribution of this study lies in affirming the effectiveness of linguistically based innovative media in significantly enhancing Arabic speaking skills.

Abstrak

Kata Kunci:
Keterampilan
Berbicara Bahasa
Arab, Kartu Talk
or Dare, Media
Linguistik
Inovatif

Keterampilan Berbicara merupakan salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran Bahasa Arab, namun banyak peserta didik yang mengalami kesulitan disebabkan keterbatasan kosakata, rasa takut, dan kurangnya rasa percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menerapkan media kartu talk or dare dalam pembelajaran bahasa Arab, 2) mengetahui hasil penerapannya terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab, serta 3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam berbicara bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIII.7 dengan jumlah peserta didik 40 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berbicara peserta didik setelah penerapan media kartu Talk or Dare. Nilai rata-rata meningkat 63,37 pada pra-siklus menjadi 74,47 pada asiklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,17 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 25% menjadi 57,5% lalu menjadi 82,5%. Media ini terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, juga membuat peserta didik percaya diri dalam berbicara. Faktor pendukung mencakup motivasi peserta didik, metode pembelajaran yang menarik, dan dukungan guru. Sedangkan faktor pengha Kontribusi penelitian ini menegaskan efektivitas media inovatif berbasis linguistik dalam meningkatkan keterampilan berbicara Arab secara signifikan.mbat yaitu keterbatasan kosakata, dan malu berbicara didepan teman. Kontribusi penelitian ini menegaskan efektivitas media inovatif berbasis linguistik dalam meningkatkan keterampilan berbicara Arab secara signifikan.

Received: 04-06-2025, Revised: 17-07-2025, Accepted: 19-08-2025

© Silma, Rosmiati, Ruslan

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang (Ali Mustadi, 2020). Pendidikan khususnya di sekolah memiliki peranan yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan fondasi penting bagi perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, pengetahuan, nilai-nilai, dan norma-norma

sosial ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya (H. Endayanti, 2021). Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan manusia, baik dari aspek kognitif, afektif (sikap), maupun psikomotorik. Rosmiati dkk, Sistem Pendidikan Islam, (CV. Afasa Pustaka, 2021),

Tanpa pendidikan yang memadai, akan sulit bagi masyarakat untuk mempertahankan keberlanjutan dan kemajuan. Pendidikan itu harus berjalan untuk menjaga keberlangsungan hidup manusia, karena tanpa pendidikan tidak akan ada transformasi pengetahuan serta nilai-nilai dan norma sosial dari generasi tua ke generasi muda (Yuristia, 2018). Dalam proses pendidikan, interaksi antara pendidik dan peserta didik sangatlah penting. Interaksi ini tidak hanya melibatkan penyampaian informasi, tetapi juga mencakup pertukaran ide, pengalaman, dan nilai-nilai yang membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan adalah penguasaan bahasa. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, (Hamdy, 2020) dengan lebih dari 400 juta penutur. Selain sebagai bahasa resmi di banyak negara, bahasa ini juga memiliki kedudukan yang sangat penting dalam konteks budaya dan agama, terutama bagi umat Islam (Muis, 2020). Bahasa Arab digunakan dalam Al-Qur'an dan berbagai teks keagamaan, menjadikannya sebagai bahasa yang memiliki nilai spiritual dan kultural yang tinggi. (Ridwan, 2023b)

Firman Allah dalam Q.S Yusuf Ayat 2

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang paling jelas, paling terang, paling luas, dan paling banyak perbendaharaan kata-katanya untuk mengungkapkan berbagai pengertian guna meluruskan jiwa manusia. Karena itulah Allah menurunkan Kitab-Nya yang paling mulia dengan bahasa yang paling mulia di antara bahasa-bahasa lain yang disampaikan-Nya kepada Rasul yang paling mulia melalui perantaraan malaikat

yang paling mulia. Dari penjelasan ayat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Arab di Indonesia memiliki peranan yang sangat strategis karena negara Indonesia merupakan negara dengan penduduk umat Islam terbesar di dunia.

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang penting di Indonesia sebagai bahasa agama Islam dan bahasa Al-Qur'an (Sya'bani & Has, 2023). Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing, merupakan bahasa yang cukup populer di pelajari di Indonesia, hal ini karena bahasa Arab sangat berkaitan dengan alasan keagamaan atau religiusitas seseorang. Sebagai seorang muslim yang mengimani kitab Al-qur'an, memiliki kewajiban mempelajarinya (Rahman, 2011). Pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik kepada nilai-nilai keislaman, memahami teks keagamaan, serta meningkatkan keterampilan berbahasa yang mencakup *istima'* (mendengar), *kalam* (berbicara), *qiraah* (membaca), dan *kitabah* (menulis). (Hamdy et al., 2025) Namun dalam pembelajaran, keterampilan tersebut memiliki kesulitan dan kemudahan masing-masing terkhusus keterampilan berbicara. Di sekolah-sekolah berbasis digital seperti MTs Negeri 1 Kota Makassar, pembelajaran bahasa Arab telah memanfaatkan teknologi dan kurikulum berbasis metode langsung (*direct method*), yang menekankan penggunaan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari atau praktik langsung. Meskipun demikian, pembelajaran ini masih menghadapi kendala signifikan. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan takut membuat kesalahan saat berbicara dan juga karena keterbatasan interaksi di kelas. Guru juga menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam berbicara.

Di era digital ini, transformasi ilmu pengetahuan terjadi dengan sangat cepat. (Ningsih et al., 2024) Pada awalnya media hanya sebagai alat bantu mengajar para guru (*teaching aids*), alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan sebagainya yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi minat belajar peserta didik (Sumampow, 2025). Seorang pendidik dapat menggunakan media sebagai

alat bantu mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang baik sesuai dengan undang-undang Sisdiknas. Dengan adanya media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan motivasi yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diberikan oleh pendidik (Adawiyah, 2021).

Namun, kenyataan yang ada dilapangan memperlihatkan tantangan yang tidak sejalan dengan harapan tersebut. Kenyataan pembelajaran bahasa Arab disekolah masih dominan berpusat pada hafalan kosakata, juga aktivitas menulis sementara praktik berbicara seringkali terabaikan. Peserta didik cenderung pasif, ragu-ragu untuk berbicara dan banyak merasa takut melakukan kesalahan saat berbicara bahasa dalam bahasa Arab pun kesempatan untuk berbicara dikelas pun masih sangat terbatas.

Penelitian sebelumnya banyak membahas peran pendidikan sebagai fondasi kehidupan (Mustadi, 2020);(D. Endayanti, 2021); (Rosmiati, 2021);(Yuristia, 2018) serta urgensi penguasaan Bahasa Arab dalam konteks agama dan budaya (Ridwan, 2023a). Kajian-kajian tersebut menekankan pentingnya pendidikan dan bahasa sebagai sarana pembentukan karakter dan pengetahuan. Namun, sebagian besar penelitian masih bersifat konseptual dan umum, belum menyentuh strategi aplikatif yang secara spesifik dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada tataran implementatif mengenai media pembelajaran inovatif yang efektif meningkatkan kemampuan berbicara secara praktis dan berkesinambungan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media kartu Talk or Dare sebagai inovasi pembelajaran berbasis linguistik yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menyoroti pendidikan secara umum atau menekankan urgensi penguasaan Bahasa Arab, penelitian ini menghadirkan solusi praktis dengan menguji efektivitas media interaktif dalam konteks kelas nyata melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Inovasi ini tidak hanya berfokus pada aspek

kognitif, tetapi juga pada pengembangan afektif (kepercayaan diri, keberanian berbicara) dan psikomotorik (kelancaran komunikasi), sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih aplikatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Penulis menawarkan media kartu permainan *Talk or Dare* sebagai inovasi untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Arab. Media ini memberikan ruang untuk peserta didik berlatih berbicara secara interaktif dan menyenangkan. Dengan tantangan dan tugas berbicara, media ini juga membuat peserta didik aktif dan membantu mereka mengatasi rasa malu atau takut salah. Tentunya penulis berharap penggunaan media kartu permainan dapat memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dalam Bahasa Arab.

Metode

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Sanjaya, 2016). Jenis penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas. PTK ini melibatkan kolaborasi antara peneliti dan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, yang kemudian setelah teridentifikasi akan dilakukan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut (Machali, 2022). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 40 orang peserta didik kelas VIII.7 di MTs Negeri 1 Kota Makassar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes keterampilan berbicara. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan.

PTK juga memiliki peran penting dalam mengembangkan profesionalisme seorang guru. Dengan adanya proses refleksi yang berkesinambungan, guru dapat mengevaluasi metode dan juga strategi pengajaran yang diterapkan, sehingga guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan situasi kelas. Dengan adanya siklus berulang dalam PTK, tentunya guru tidak hanya menyelesaikan masalah, tetapi dapat mengasah keterampilan analisi dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Dalam hal ini, PTK memerlukan kolaborasi serta dukungan yang baik serta kebebasan kepada guru untuk berinovasi, berdiskusi, berkolaborasi, dan saling mempercayai diantara guru dan siswa (Sitorus, 2021).

Dalam penelitian ini penulis menjadikan subjek utama (primer) penelitian adalah guru bahasa arab yang berjumlah satu orang yaitu Bapak Abd.Rahman, S.PD., M.Pd dan peserta didik kelas VIII.7 MTsN 1 Kota Makassar yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari 20 orang Perempuan dan 20 orang laki-laki. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup pengamatan, tes, wawancara, dan dokumentasi. (Rahardjo, 2020)

Pembahasan dan Diskusi

Penerapan media kartu permainan ini cukup menarik perhatian peserta didik karena tampilannya yang atraktif dan penuh warna. Kartu didesain menggunakan kertas Art Paper dengan kualitas cetakan yang baik sehingga tahan lama dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. Desain kartu dibuat secara timbal balik, di mana bagian depan berisi identitas peneliti sebagai penanda dan legitimasi media, sedangkan bagian belakang memuat berbagai tantangan (dare) maupun perintah (talk) yang mendorong peserta didik untuk berlatih berbicara dalam Bahasa Arab. Kombinasi visual yang menarik, kualitas bahan, serta konten linguistik yang relevan menjadikan media ini tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keberanian siswa untuk aktif berbicara.

Gambar 1: Desain Media Kartu Talk or Dare



Kartu yang dicetak sebanyak 80 buah dengan masing-masing 40 kartu digunakan dalam siklus I dan 40 kartu digunakan dalam siklus II. Gambaran materi yang digunakan dalam kartu tersebut adalah sebagai berikut :

Kartu Talk	Kartu Dare
مَا اسْمُكَ؟	(Baca dan Praktekkan Percakapan) ا : مَا هَوَايَتُكَ؟ ب : هَوَايَتِي الْكِتَابَةُ
كَمَ عُمْرُكَ؟	(Baca dan Praktekkan Percakapan) ا : مَا هَوَايَتُكَ؟ ب : هَوَايَتِي الْكِتَابَةُ
أَيْنَ تَسْكُنُ؟	Terjemahkan kalimat : أَذْهَبُ إِلَى الْبَيْتِ بَعْدَ الْمَدْرَسَةِ.
مَا هَوَايَتُكَ؟	Terjemahkan kalimat : هَذَا كِتَابٌ جَمِيلٌ
مَا اسْمُ أَبِيكَ أَوْ أُمِّكَ؟	Terjemahkan kalimat : أَنَا جَوْعَانٌ جِدًّا.
مِنْ أَيْنَ أَنْتَ؟	Terjemahkan kalimat : لَسْتُ أَذِنُ إِلَى الْمَرْحَاضِ
مَا لَوْنُ حَقِيبَتِكَ؟	Terjemahkan kalimat : هَلْ يُمَكِّنُنِي أَنْ أُسْتَعِيرَ الْكِتَابَ؟
أَنَا أَقُولُ مِيَاءٌ مِيَاءٌ	Perkenalkan diri menggunakan bahasa Arab didepan kelas
رُكُوبُ السَّيَّارَةِ	Nyanyikan 1 Lagu Bahasa Arab
لُعْبَةُ الْغُولْفِ	Berjalan mundur sambil menyebut angka 1-10 dalam bahasa Arab
Sebutkan 2 Warna dengan Bahasa Arab	Tutup mata sambil bernyanyi huruf hijaiyyah
Tebak gambar benda dalam kelas	Tirukan suara 1 binatang dan sebutkan dalam bahasa Arab

Berikut adalah materi yang ada pada kartu siklus II :

Kartu Talk	Kartu Dare
9 Gambar Profesi ditebak dalam bahasa Arab	Praktekkan Percakapan ا: مَاذَا يَعْمَلُ الْمُهَنْدِسُ؟ ب: الْمُهَنْدِسُ يُصَمِّمُ الْمَبَانِي.
مَاذَا تَفْعَلُ فِي وَقْتِ الرَّاحَةِ؟	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُعَلِّمُ الطُّلَّابَ؟ ب: الْمُدْرَسُ يُعَلِّمُ الطُّلَّابَ.
مَنْ صَدِيقُكَ الْمَفْضَلُ؟ وَلِمَاذَا؟	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُعَالِجُ الْمَرِيضَ؟ ب: الطَّيِّبُ يُعَالِجُ الْمَرِيضَ.
مَاذَا تَفْعَلُ فِي عُطْلَةِ الْأُسْبُوعِ؟	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُظْفِيءُ النَّارَ؟ ب: الْأِطْفَائِيُّ يُظْفِيءُ النَّارَ.
Sebutkan 3 Benda diKelas dengan Bahasa Arab	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُصَمِّمُ الْمَنَازِلَ؟ ب: الْمُهَنْدِسُ يُصَمِّمُ الْمَنَازِلَ.
Sebutkan 2 Hewan dengan Bahasa Arab	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُنْظِفُ الشَّوَارِعَ؟ ب: عَامِلُ النَّظَافَةِ يُنْظِفُ الشَّوَارِعَ.
Perkenalkan diri dalam Bahasa Arab	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يَبِيعُ الْفَوَاكِهَ؟ ب: التَّاجِرُ يَبِيعُ الْفَوَاكِهَ.
	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يُخِيْطُ الْمَلَابِسَ؟ ب: الْحَيَّاطُ يُخِيْطُ الْمَلَابِسَ.
	Praktekkan Percakapan ا: مَنْ يَحْمِي النَّاسَ؟ ب: الشَّرْطِيُّ يَحْمِي النَّاسَ.

Dalam materi tersebut, peneliti menggunakan materi campuran yang telah dilewati pada pembelajaran sebelumnya. Hal itu dilakukan agar peserta didik masih dapat mengingat materi pembelajaran yang sudah lewat. Dalam kartu Talk or Dare juga, peneliti memberikan tantangan yang bersifat menyenangkan seperti bernyanyi dalam Bahasa arab, menutup mata sambil menghitung angka bahasa Arab, atau menebak suara hewan. Hal ini membuat peserta didik merasa lebih Santai dalam menggunakan kartu permainan ini.

Berdasarkan hasil penerapan media kartu permainan *talk or dare* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII.7 MTs Negeri 1 Kota Makassar. Peningkatan ini dapat dilihat melalui perbandingan hasil evaluasi kemampuan berbicara pada *saat pre test*, pelaksanaan siklus I, dan siklus II. Tiap tahapannya menunjukkan perubahan yang signifikan baik dari segi jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maupun dari aspek kelancaran berbicara, partisipasi aktif dan penggunaan kosakata yang sesuai. Untuk lebih jelasnya persentase hasil kemampuan berbicara Bahasa Arab dari pre tes, siklus I dan siklus II bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.
Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Arab

No	Penilaian	Jumlah Ketuntasan		Persentase		Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
1.	Pra siklus	10	30	25%	75%	63,37
2.	Siklus I	23	17	57,5%	42,5%	74,47
3.	Siklus II	33	7	82,5%	17,5%	86,17

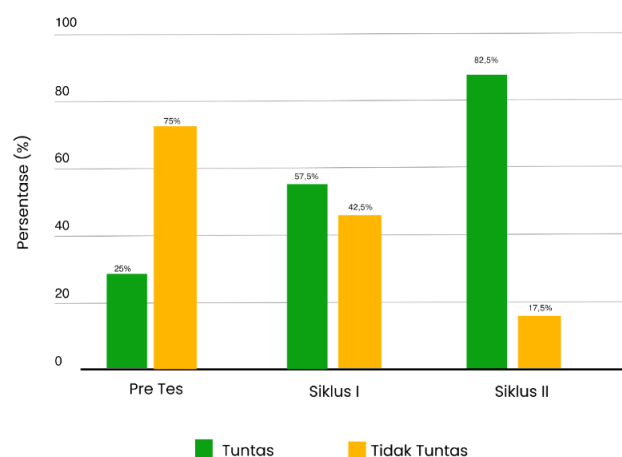
Dari tabel tersebut dapat dilihat peserta didik yang tuntas 33 orang dan yang tidak tuntas 7 orang peserta didik, yang mana dari keseluruhan nilai rata-rata kelas diperoleh 82,5% sedangkan KKM yang ditetapkan mata pelajaran Bahasa Arab adalah 80.

Pada siklus I, media kartu permainan *Talk or Dare* mulai diperkenalkan kepada peserta didik. Meskipun ini merupakan tahap pengenalan, antusiasme

peserta didik cukup tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti peserta didik yang sulit diatur dan kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan media ini, peneliti melaksanakan post-test siklus I. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan, dengan 23 peserta didik mencapai ketuntasan (57,5%), sedangkan 17 peserta didik masih belum tuntas (42,5%). Nilai rata-rata juga meningkat menjadi 74,47. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini masih belum memenuhi target yang diharapkan, sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran.

Pada siklus II, peneliti lebih mudah membimbing peserta didik karena motivasi dan antusiasme mereka meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peneliti juga lebih memfokuskan perhatian kepada peserta didik yang sebelumnya kurang aktif, sering bermain-main, dan kurang fokus dalam belajar. Dengan berbagai perbaikan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga penguasaan peserta didik terhadap materi meningkat. Pada akhir pertemuan siklus II, peneliti kembali mengadakan post-test untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 33 peserta didik mencapai ketuntasan (82,5%), sedangkan hanya 7 peserta didik yang belum tuntas (17,5%). Nilai rata-rata pun meningkat menjadi 86,17. Dilihat dari grafik berikut, terlihat perubahan-perubahan dari awal hingga siklus II.

Grafik 1.
Hasil Kemampuan Berbicara



Berdasarkan analisis terhadap penerapan media kartu permainan *Talk or Dare* dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa media ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini terbukti dengan peningkatan ketuntasan dari pra-siklus hingga siklus II. Oleh karena itu, penggunaan media kartu permainan *Talk or Dare* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di kelas VIII.7 MTsN 1 Kota Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media kartu permainan *talk or dare* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik, untuk mengetahui hasil penerapannya dan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh data bahwa penggunaan media *Talk or Dare* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara dari pra-tindakan, siklus I, hingga siklus II. Temuan ini selaras dengan berbagai teori yang telah dikemukakan sebelumnya.

Pertama, berkaitan dengan penerapan media kartu permainan *talk or dare*, proses ini dilakukan melalui empat tahapan utama dalam penelitian Tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk media kartu permainan sebagai alat bantu pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Dr. Rosmiati dalam *Sistem Pendidikan Islam* bahwa Perencanaan merupakan rangkaian proses menyiapkan dan menentukan seperangkat Keputusan mengenai apa yang diharapkan dan apa yang dilakukan. (Rosmiati dkk, 2021) Maka proses perencanaan yang matang menjadi langkah penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran inovatif yang berbasis media kartu ini.

Penerapan *talk or dare* memberikan nuansa baru dalam pembelajaran Bahasa Arab, di mana peserta didik tidak hanya duduk pasif menerima materi, tetapi secara aktif terlibat dalam permainan yang memicu interaksi berbahasa.

Keberhasilan pembelajaran Bahasa terjadi saat peserta didik terlibat dalam komunikasi bermakna. Guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator yang membantu peserta didik mengembangkan keberanian berbicara melalui permainan. Dalam hal ini pendapat (H. Douglas Brown, 2001) juga mendukung bahwa kegiatan belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan menantang akan menurunkan hambatan efektif dan mendorong perkembangan Bahasa secara alami.

Kedua, terkait dengan hasil penerapan media kartu permainan talk or dare terdapat peningkatan signifikan dari nilai pre-test ke siklus II. Pada pre test, mayoritas peserta didik menunjukkan kemampuan berbicara yang masih rendah, dengan kendala kurangnya kosakata, pelafalan yang kurang tepat, dan berkelanjutan dalam dua siklus, kemampuan mereka meningkat dalam hal kelancaran berbicara, keberanian, kepercayaan diri, serta penggunaan struktur kalimat yang lebih baik. Hasil penelitian ini menguatkan pendapat Henry Guntur Tarigan yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penguasaan kosakata, pelafalan, serta keberanian dalam mengekspresikan ide. (Tarigan, 2008)

Ketiga, mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan keterampilan berbicara, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa motivasi internal, dukungan guru, serta metode pembelajaran yang menarik menjadi faktor utama yang mendukung perkembangan keterampilan berbicara peserta didik. Sebaliknya, hambatan yang dialami peserta didik meliputi kurangnya kepercayaan diri, perasaan malu saat berbicara di depan teman temannya, juga minimnya penguasaan kosakata Bahasa arab. Sebagaimana dikemukakan oleh Winkel (2009), keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh kondisi psikologis seperti minat, motivasi, dan Tingkat kecemasan. Dalam hal ini guru berperan penting sebagai motivator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung. (Badaruddin, 2015) Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan preferensi mereka terhadap pemberian umpan balik setelah berbicara, bukan

saat berbicara agar tidak mengganggu kepercayaan diri juga focus peserta didik. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik juga menjadi penguat dari teori-teori yang ada.

Hasil penerapan media kartu permainan *talk or dare* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII.7 MTs Negeri 1 Kota Makassar. Peningkatan ini dapat dilihat melalui perbandingan hasil evaluasi kemampuan berbicara pada saat pre test, pelaksanaan siklus I, dan siklus II. Tiap tahapannya menunjukkan perubahan yang signifikan baik dari segi jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maupun dari aspek kelancaran berbicara, partisipasi aktif dan penggunaan kosakata yang sesuai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu permainan *talk or dare* tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab peserta didik, tetapi juga membentuk suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa hambatan, pendekatan ini terbukti efektif dalam merangsang keberanian, kreativitas, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam berbicara Bahasa Arab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu permainan Talk or Dare mampu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa kelas VIII.7 di MTs Negeri 1 Kota Makassar secara signifikan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan membagikan kartu berisi tantangan berbicara dalam Bahasa Arab terbukti efektif menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta mendorong keberanian mereka untuk berpartisipasi aktif. Hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 63,37 pada pra-siklus, menjadi 74,47 pada siklus I, dan meningkat lagi hingga 86,17 pada siklus II. Peningkatan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa media inovatif berbasis permainan mampu mengatasi

hambatan klasik dalam pembelajaran keterampilan berbicara, seperti rasa takut, kurang percaya diri, dan keterbatasan kosakata.

Selain itu, faktor pendukung seperti motivasi belajar peserta didik, metode pembelajaran yang menarik, serta dukungan positif dari guru turut memperkuat keberhasilan penerapan media ini. Walaupun masih terdapat kendala berupa rasa malu dan minimnya kosakata, penggunaan kartu permainan Talk or Dare berhasil menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media berbasis permainan bukan hanya meningkatkan kemampuan linguistik, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat belajar siswa, sehingga dapat dijadikan strategi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan berkelanjutan.

References

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Ali Mustadi, dkk. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Endayanti, D. (2021). *Pendidikan sebagai Upaya Transmisi Nilai Sosial*. Prenadamedia Group.
- Endayanti, H. (2021). Sosiologi Pendidikan. *Sosiologi Pendidikan*, 123.
- H. Douglas Brown. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (2nd ed.)*. Longman.
- Hamdy, M. Z. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah). *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3842>
- Hamdy, M. Z., Umi Machmudah, Danial Hilmi, Wiwik Prasetyo Ningsih, & Jiddah Hassan Muhammad. (2025). Development of Arabic Reading Materials Based on Moderation with Artificial Intelligence/Tathwir Mawad al-Qira'ah 'ala Asas al-Wasathiyah bi Istikhdam al-Dzaka' al-Ishthina'iy. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 17(1), 136–158. <https://doi.org/10.24042/c1qfz450>
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2012–2022.
- Muis, M. (2020). Bahasa Arab Di Era Digital: Eksistensi Dan Implikasi Terhadap Penguatan Ekonomi Keumatan. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(01), 60–70.
- Mustadi, A. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0*. UNY Press.
- Ningsih, W. P., Hamid, M. A., Rosyidi, A. W., & Hamdy, M. Z. (2024). The Designing of Teaching Materials by Using Mnemonic Music Techniques

- to Strengthen Vocabularies Memorizing. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(2), 757-778.
<https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/ARABIYATUNA/article/view/8934>
- Rahardjo, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora: dari Teori ke Praktik*. Republik Media.
- Rahman, A. A. (2011). Pengajaran Bahasa Arab Dengan Metode Eklektik. *Jurnal Adabiyah*, 11(1), 65-74.
- Ridwan, M. (2023a). *Kedudukan Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam*. UMM Press.
- Ridwan, M. (2023b). Membuka Wawasan Keislaman: Kebermaknaan Bahasa Arab Dalam Pemahaman Islam. *Jazirah: Jurnal Peradaban Dan Kebudayaan*, 4(2), 97-110.
- Rosmiati dkk. (2021). Sistem Pendidikan Islam. In M. A. Yulda Dina Septiana (Ed.), *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam* (1st ed., Vol. 4, Issue 1). CV. Afasa Pustaka. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v4i1.1421>
- Rosmiati, H. (2021). *Sistem Pendidikan Islam*. CV Afasa Pustaka.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Sitorus, S. (2021). Penelitian tindakan kelas berbasis kolaborasi (Analisis prosedur, implementasi dan penulisan laporan). *AUD Cendekia*, 1(3), 200-213.
- Sumampow, Z. F. (2025). *Media Pembelajaran*. Selat Media.
- Sya'bani, M. Z., & Has, Q. A. Bin. (2023). Relevansi Bahasa Arab dalam Dakwah: Refleksi atas kedudukan bahasa arab sebagai bahasa Al-Quran (Tinjauan Literatur). *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(1), 97-111.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan sebagai transformasi kebudayaan. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).