PERANAN PERMAINAN BAHASA DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Ahmad Arifin

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Email: ahmadarifinelfaqir@gmail.com

الملخص

اللغة العربية من المادة المملة عند أكثر الطلبة. وزيادة عن نقصان المدرس يعني لما يقدر في تنظيم الدراسة. وأما مسؤولية مدرس اللغة العربية يعني أن يجتهد على الدراسة في الفصل باستعمال بعض المبتكرات. ومن ملل الطلبة في الدراسة، لا يستطيعون أن يتركزوا في الدراسة، ويحتجون الأنشطة المنعشات حول الدراسة في الفصل، وتلك المشكلات هي التي قد وقعت في تعليم اللغة العربية الآن. وطبعاً هناك الطريقة أو المدخل خاصة للمدرس بكيفية إقتضاء المشكلات. نظراً إلى المشكلات التالية رأى الباحث أن أثر الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية يستطيع أن يساعد المدرس في اكتساب أهداف التعليم الأفضل. وكثير من الألعاب اللغوية يستطيع أن ينفذ المدرس بوسيلة عماد نجاح تعليم اللغة العربية للطلبة.

الكلمة الرئيسية: الألعاب اللغوية، اللغة العربية، نتيجة التعلم

Abstrak

Bahasa Arab merupakan pelajaran yang membosankan bagi sebagian besar siswa. Terlebih dengan ditambah kurang mampunya seorang guru dalam mengkondisikan proses pembelajaran. Tugas para guru Bahasa Arab yaitu berupaya mengoptimalkan pembelajaran yang ada di kelas dengan menggunakan beberapa inovasi. Terlihat adanya kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, kurang fokus, dan butuhnya penyegaran di sela-sela proses kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan masalah yang terjadi di dalam pembelajaran bahasa

arab saat ini. Tentu bahwa ada cara khusus bagi guru untuk menanggulangi hal-hal tersebut. Melihat latar belakang permasalahan di atas maka penulis beranggapan bahwa peran permainan bahasa dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Arab dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Banyak permainan bahasa yang bisa diterapkan oleh guru, sebagai sarana penunjang kesuksesan belajar bahasa Arab siswa.

Kata kunci: Permainan Bahasa, Bahasa Arab, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit menurut sebagian besar peserta didik, baik dalam tingkat satuan pendidikan dasar hingga tingkat pendidikan tinggi, baik di sekolah formal maupun di pendidikan non formal. Tidak hanya itu, di kalangan umum pun bahasa Arab termasuk bahasa yang dianggap mengerikan. Oleh karenanya para pengajar bahasa Arab, dan para ahli perlu meluruskan sebuah anggapan yang salah tersebut dengan melakukan berbagai inovasi yang mempermudah pemahaman peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab. Sehingga anggapan yang tadinya bahasa Arab menyeramkan itu menjadi bahasa Arab yang menyenangkan dan mudah difahami.

Di antara usaha-usaha tersebut yang perlu dilakukan oleh para pengajar bahasa Arab yaitu di antaranya: 1) Menanamkan sikap senang terlebih dahulu kepada anak didik tentang bahasa Arab. 2) Mampu mendesain pelajaran bahasa Arab secara menyenangkan. 3) Adanya permainan bahasa yang perlu dilakukan di sela-sela pembelajaran, jika dirasa materi pelajaran bahasa Arab saat itu terasa suntuk. Oleh karenanya penulis beranggapan bahwa pentingnya permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab itu diterapkan di tengah-tengah proses pembelajaran yang terkadang hanya membuat jenuh para siswa. Tentunya jika dalam pembelajaran guru dapat menyisipkan permainan

bahasa tersebut akan menjadikan situasi yang lebih hidup dari sebelumnya.

Salah satu teknik atau metode yang bisa membuat suasana kelas menjadi menyenangkan adalah dengan adanya keterampilan guru dalam mengelola kelas. Tentunya seorang guru yang baik adalah yang memahami kondisi peserta didik saat dalam proses pembelajaran. Guru tersebut tidak hanya memaksakan kehendaknya saja untuk menyampaikan materi, namun juga mampu membawa kondisi yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Dalam ranah psikologi seseorang individu yang dalam proses belajar tentu terkadang ada rasa bosan, lelah, dan tidak fokus. Hal tersebut bisa saja terjadi karena sifat alami manusia, yang sebenarnya bisa ditanggulangi oleh kepiawaian seorang guru dalam mengelola kelas. Diantara skenario seorang guru untuk menanggulangi adanya hal-hal di atas adalah dengan menanamkan sikap senang peserta didik dalam pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan permainan bahasa sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Allah SWT telah berfirman dalam Al-Qur'an:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ ۖ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ ۚ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: "Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?" (QS. Al-An'am [6]: 32)

Senada dengan firman Allah SWT di atas, terdapat hadits yang meyinggung mengenai hal tersebut, salah satu hadits tersebut dikeluarkan oleh Imam An-Nasa'i dalam Sunan-nya:

أَخْبَرَنَا مُحَمَّدُ بْنُ وَهْبٍ الْحَرَّانِيُّ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سَلَمَةَ، عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحِيمِ، قَالَ: حَدَّثَنِي عَبْدُ الرَّحِيمِ الرَّهْرِيُّ، عَنْ عَطَاءِ بْنِ أَبِي رَبَاحٍ، قَالَ: رَأَيْتُ جَابِرَ بْنَ عَبْدِ اللَّهِ، وَجَابِرَ بْنَ عُمَيْرٍ الْأَنْصَارِيِّينَ يَزِمَانِ، فَقَالَ أَحَدُهُمَا لِصَاحِبِهِ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: "كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ فِيهِ ذِكْرُ اللَّهِ، فَهُوَ لَهْوٌ وَلَعِبٌ، إِلَّا أَرْبَعٌ: مُلَاعِبَةُ الرَّجُلِ أَمْرَأَتَهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَسْنِيَةُ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ، وَتَعْلِيمُ الرَّجُلِ السَّبَاحَةَ" (رواه النسائي)

Artinya: Muhammad bin Wahb Al Harrani mengabarkan kepadaku, dari Muhammad bin Salamah, dari Abu Abdirrahim, ia berkata: Abdurrahim Az Zuhri menuturkan kepadaku, dari ‘Atha bin Abi Rabbah, ia berkata: Aku melihat Jabir bin Abdillah Al Anshari dan Jabir bin Umairah Al Anshari sedang latihan melempar. Salah seorang dari mereka berkata kepada yang lainnya: aku mendengar Rasulullah Shallallahu’alaihi Wasallam bersabda: “Setiap hal yang tidak ada dzikir kepada Allah adalah kesia-siaan dan permainan belaka, kecuali empat: candaan suami kepada istrinya, seorang lelaki yang melatih kudanya, latihan memanah, dan mengajarkan renang”.(HR. An-Nasa’i)

Dari uraian ayat dan hadits di atas Allah SWT menyatakan bahwa kehidupan di dunia hanyalah permainan dan sendau gurau. Ini mengindikasikan bahwa seluruh aktifitas di dunia hanyalah bermain-main, karena kehidupan yang sesungguhnya adalah di alam akhirat. Begitupun dengan dunia pendidikan yang tidak terlepas dari unsur bermain. Namun unsur bermain yang disiratkan dalam ayat dan hadits di atas adalah permainan yang tentunya mengandung unsur pendidikan dan dengan adanya tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan adanya permainan bahasa yang dilaksanakan oleh Guru dalam kelas, tentu akan merubah kondisi kelas yang lebih baik. Psikologis siswa yang mungkin sedang tertekan karena belajar yang kaku akan mendapatkan pencerahan. Dan sifat cuek siswa kepada pelajaran lambat laun akan terkikis dengan dilaksanakannya permainan bahasa.

Tujuan dari penciptaan suasana segar adalah agar perasaan tertekan yang ada pada diri siswa dapat hilang. Tawa dan senyum seorang guru, misalnya, dapat dianggap sebagai pembantu pembangkit suasana yang menyenangkan,

begitu pula cerita-cerita lucon dalam bahasa Arab, anekdot-anekdot, permainan seperti strip strongy dan seterusnya, kesemuannya dapat memecah kebekuan di dalam belajar.¹

Secara umum, penerapan metode pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan di pesantren-pesantren dan lembaga pendidikan, termasuk Perguruan Tinggi Islam masih menitikberatkan pada metode gramatika-terjemah. Ini terbuka dari ciri-ciri khusus yang telah dikembangkan, sebagai berikut:

Pertama, pemberian keterangan kaidah-kaidah tata bahasa oleh para pengajar dan penghapalan kaidah-kaidah tersebut oleh para pelajar.

Kedua, penghapalan kata-kata tertentu yang kemudian dirangkaikan menurut kaidah-kaidah tata-bahasa yang berlaku.

Ketiga, kegiatan-kegiatan menerjemahkan kata demi kata, dan kalimat demi kalimat dari Bahasa Arab kedalam bahasa pelajar, dan sangat kurang terjemahan sebaliknya, yakni dari bahasa murid ke dalam bahasa Arab.

Keempat, latihan untuk kemahiran menggunakan bahasa secara lisan sangat kurang. Kalau pun diberikan, frekuensinya hanyalah sesekali dengan cara-cara yang membosankan karena tidak ada variasi.

Kelima, kurang menggunakan alat peraga atau alat bantu yang dapat didengar-dilihat (*audio-visual aids*). Gambar yang digunakan lebih bersifat ilustrasi daripada untuk pengajaran.²

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa arab bagipeserta didik. Dan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dengan perkembangan bahasa peserta didik adalah permainan bahasa.

¹Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 71.

²Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2011), h. 112.

Melalui bermain, peserta didik dapat menstimulasi inderanya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain (berpura-pura), mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreaitifitas, dan menjadikannya senang dalam bahasa arab.

B. Pembahasan

1. Pengertian Permainan Bahasa

Istilah permainan bahasa dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah الألعاب اللغوية (*Al-Al'aabul Lughowiyah*), dan juga dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Language Games*, merupakan sebuah kegiatan perlombaan dalam memahami suatu bahasa yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Sedangkan pengertian permainan bahasa yang dikemukakan oleh G. Gibbs dalam bukunya Naashif Musthofa Abdul Aziz adalah sebagai berikut:

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G. Gibbs في تعريفها: ((إنها نشاط يتم بين

الدارسين - متعاونين أو متنافسين - للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية ..)).

Dan termasuk lebih utamanya apa yang disampaikan tentang pembatasan permainan bahasa oleh G. Gibbs dalam pengertiannya: “Permainan bahasa adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik – yang bersifat saling membantu ataupun saling berlomba – untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan ketentuan-ketentuan tertentu.”³

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan bahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan bahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.⁴

2. Prinsip-prinsip dalam permainan bahasa

Di antara beberapa prinsip-prinsip yang dapat diterapkan dalam permainan bahasa yaitu Prinsip Kerinduan Belajar (*At-Tasywiq*) dan Prinsip Motivasi. Karena kedua prinsip tersebut berkaitan erat dengan perkembangan psikologi peserta didik dilihat dari berbagai sudut pandang, begitupun berorientasi dan berfokus pada motivasi para siswa.

³Naashif Musthofa Abdul Aziz, *Al-Al'abul Lughowiyah Fii Ta'limil Lughotil Ajnabiyyah* (Riyadh: Daarul Marikh, 1983), h. 13.

⁴Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 32.

Ada beberapa saran yang dikemukakan oleh Harlad Balmar dalam Kamal Ibn Badry untuk membangkitkan rasa rindu dan semangat belajar bahasa pada siswa, di antaranya:

- a) Menjauhkan semaksimal mungkin sesuatu yang membuat siswa menjadi bingung, materi yang sulit kadang perlu dalam suatu pelajaran, akan tetapi jangan sampai materi tersebut membuat siswa gusar dan bingung. Ketika terjadi hal tersebut sebaiknya guru segera mencari solusi, yaitu menghadirkan berbagai macam metode untuk menjelaskannya.
- b) Menanamkan pada diri siswa bahwa dia selangkah sudah lebih maju dalam belajar.
- c) Membangkitkan jiwa kompetitif pada siswa, hal ini akan dapat memberikan kekuatan yang lebih untuk ingin belajar dan mendapatkan pengetahuan. Adapun hal-hal yang dapat membangkitkan jiwa kompetitif adalah; rasa lebih maju atas teman-teman yang lain, senang tampil yang ini merupakan hasil dari rasa lebih maju tersebut, selalu menjaga pada tingkat kemajuan siswa, hasil-hasil tes, dan beasiswa, hadiah, atau penghargaan yang diberikan pada siswa karena prestasinya.
- d) Memasukkan unsur permainan dalam latihan (*tadzribat*).
- e) Menjadikan hubungan yang erat antara guru dan siswa (hubungan yang bersifat mendidik), hal ini bisa terjadi apabila, ada rasa percaya diri pada guru dan keilmuannya, guru yang selalu memberikan motivasi, proses mengajar yang berjalan tahap demi tahap, kesiapan guru untuk menanggapi pertanyaan siswa atau menjelaskan yang belum jelas, tidak merendahkan siswa bila terjadi pertanyaan yang kurang pas, dan

memahami kesulitan dan masalah yang dihadapi siswa dan siap untuk membantu memecahkannya.⁵

Adapun untuk mewujudkan prinsip motivasi dalam proses pembelajaran, dapat ditempuh melalui beberapa langkah sebagai berikut:

- a) Menghargai setiap jawaban peserta didik yang benar, dengan memberikan pujian langsung.
- b) Menumbuhkan semangat kompetitif di kalangan peserta didik.
- c) Memasukkan unsur simulasi dalam aktivitas *drill* (latihan).
- d) Menciptakan komunikatif edukatif yang harmonis antara pendidik dan peserta didik.
- e) Memvariasikan aktivitas pembelajaran.⁶

Dengan adanya guru menggunakan prinsip-prinsip di atas akan meminimalisir adanya hambatan yang bersifat internal maupun eksternal. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan lancar. Akhirnya tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat dicapai sesuai dengan tujuan awal.

3. Pendekatan dalam Permainan Bahasa

Pendekatan merupakan tingkatan yang tertinggi, kemudian dijabarkan dalam bentuk sebuah metode. Selanjutnya, dituangkan dalam sebuah teknik. Sedangkan Teknik tersebut merupakan ujung tombak pengajaran karena berada pada tahap operasional atau tahap pelaksanaan pengajaran. Adapaun pendekatan dapat juga dikatakan sebagai sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang saling berkaitan satu dengan lainnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang kondisi peserta didiknya yang beragam tersebut, akan sulit diselesaikan hanya dengan menggunakan satu pendekatan

⁵Abdul Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2012), h. 31.

⁶Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2014), h. 89.

saja. Dalam mengajar, guru yang hanya menggunakan satu metode atau pendekatan saja biasanya sukar menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam waktu yang relatif lama. Keadaan ini pada gilirannya dapat mengganggu kegiatan proses belajar mengajar. Akibatnya, kegiatan pengajaran kurang menjadi efektif. Demikian juga, efisiensi dan efektivitas pencapaian tujuan pun jadi terganggu, disebabkan peserta didik yang kurang mampu berkonsentrasi. Keadaan tersebut tidak dapat diatasi hanya dengan menggunakan satu metode saja, karena sumber terjadinya permasalahan tersebut sebagai akibat dari penggunaan metode yang hanya satu macam saja. Untuk mengatasi masalah tersebut, seorang guru dapat menggunakan beberapa metode dan pendekatan, dan faktanya memang jarang dijumpai adanya seorang guru yang hanya menggunakan satu pendekatan dan metode saja.⁷

Perhatian siswa terhadap stimulasi belajar dapat diwujudkan melalui beberapa upaya seperti penggunaan media pengajaran atau alat-alat peraga, memberikan pertanyaan kepada siswa, membuat variasi belajar pada siswa, melakukan pengulangan informasi yang berbeda sifatnya dengan cara sebelumnya, memberikan stimulus belajar dalam bentuk lain sehingga tidak bosan. Sedangkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui dua bentuk motivasi, yakni motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik, adalah dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya. Abraham Maslow, Bapak psikologi modern menyatakan bahwa motif-motif manusiawi itu membentuk suatu hierarki (*the hierarchy of needs*), setiap individu mempunyai kebutuhan –kebutuhan yang dapat digolongkan ke dalam urutan prioritas, yaitu lima tingkatan kebutuhan manusia. Kelima tingkatan

⁷Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 160.

kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Hierarki Kebutuhan Menurut Maslow

Hierarki kebutuhan ini digambarkan dengan piramida berkotak yang paling bawah adalah kebutuhan fisiologis merupakan yang paling dasar, sedangkan yang tertinggi adalah kebutuhan actualization sebagai pemenuhan kebutuhan yang bersifat kompetitif. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok dimaksud, adalah (a) dengan dorongan-dorongan primer atau fisiologis ada di bagian dasar. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang dan papan, kesehatan fisik, kebutuhan seks dan sebagainya; (b) keselamatan dan jaminan

keamanan perlindungan pada lapisan berikutnya seperti terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil, dan sebagainya; (c) Dorongan hidup berkelompok atau diakui sebagai anggota kelompok, dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, rasa setiakawan, kerjasama; (d) Afeksi sebagai kategori tertinggi berikutnya yaitu kebutuhan akan penghargaan, dihargai karena prestasi, prestise, kemampuan, kedudukan atau status, kekuasaan dan pemilikan adalah langsung lebih tinggi daripada dorongan berkumpul, cinta, dan afeksi; (e) kemudian aktualisasi diri (*self actualisation*) yaitu mempertinggi potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas, ekspresi, kebutuhan untuk mengenal dan mengetahui, serta kebutuhan estetik yang ada di puncak hierarki.⁸

4. Jenis-Jenis Permainan Bahasa

Berkaitan dengan jenis-jenis permainan bahasa yang bisa dipergunakan untuk pembelajaran anak-anak ataupun dewasa yang sesuai dengan keterampilan bahasa yang akan diajarkan adalah sebagai berikut:⁹

- a) Permainan bahasa untuk keterampilan menyimak (*istima'*)
 1. Bisik berantai (*Al-Asrar Al-Mutasalsil*)
 2. Perintah bersyarat (*Al-Amr Bi Syartin*)
 3. Siapa yang berbicara? (*Man al-Mutahaddits?*)
 4. Bagaimana saya pergi? (*Kaifa Adzhab?*)
- b) Permainan bahasa untuk keterampilan berbicara (*kalam*)
 1. Dimana saya? (*Aina Ana?*)
 2. Kotak Barang (*Shundu' al-Asy'ya'*)

⁸Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 102.

⁹Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), h. 83.

3. Mendeskripsikan Gambar (*Sifis Shuroh*)
4. Apa yang saya kerjakan? (*Madza a'mal?*)
5. Pantonim (*Fikrotun Dunal Kalam*)
6. Mengapa saya melakukan pekerjaan ini (*Limadza A'malu Hadza?*)
7. Apakah kau tau sebabnya? (*Hal ta'rif as-sabab*)
8. Sepuluh langkah pertanyaan untuk satu jawaban (*Al-Asyru Sualan*)
- c) Permainan Bahasa untuk keterampilan Membaca (*Qiro'ah*)
 1. Uji pengetahuanmu (*Ikhtabir Ma'lumatik*)
 2. Sobekan Cerita (*Al-Auroq al-Mumazzaqoh*)
 3. Antonim (*al-Mudhod*)
 4. Mengeluarkan kata yang asing (*Takhrijil Kalimah Al-Ghorbiyyah*)
 5. Kursi yang Benar dan yang Salah (*Al-Kursi as-Shohih wal Khoto'*)
- d) Permainan bahasa untuk keterampilan menulis (*kitabah*)
 1. Teka Teki Silang (*Al-Kalimah al-Mutaqaati'ah*)
 2. Melengkapi Huruf atau Kata yang Kurang/Hilang
 3. Menyempurnakan Gambar dan menulis namanya
 4. Apakah kamu tahu? (*Hal ta'rif?*)
 5. Mengurutkan kalimah (*Tartibul Jumlah*)

Sedangkan Imam Asrori membagi permainan bahasa kedalam beberapa permainan penunjang terpadu menjadi tiga bagian sebagai berikut:¹⁰

a. Permainan Penunjang Terpadu Tingkat Dasar

1. Apa hobi anda?	9. Kota yang Kacau
2. Bal	10. Membaca dan
3. Bal-Bul	Memperagakan
4. Bisik Berantai	11. Mengejar Huruf
5. Dari apa itu?	Terakhir
6. Jodohkan sifat	12. Mengeluarkan Kata
7. Ingat dan sebut	tak sejenis

¹⁰Imam Asrori, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008), h. 99.

8. Kotak Rahasia	13. Memperagakan
Keterangan
	14. Nomor Telepon Satu
dua tiga

b. Permainan Penunjang Terpadu Tingkat Menengah

1. Ambil-ambilan	10. Melengkapi kalimat
2. Angka favoritku	11. Memaketkan kopor ke
kairo
3. Awas salah	12. Mengejar huruf
pertama
4. Benar salah	13. Memburu benda
5. Buah simalakama	14. Menaksir panjang
6. Cerita bergilir	15. Menerka perintah
7. Juha kehilangan
kacamata	16. Sepak bola kalimat
8. Kalimat rahasia	17. Suara apa itu
9. Kubus struktur	

c. Permainan Penunjang Terpadu Tingkat Lanjut

1. Cerita khayal	5. Siapa aku
2. Lelang	6. Silahkan bertanya
3. Robot	7. Teka-teki silang
4. Saya berharap	8. Uji pengetahuan

5. Penerapan Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun penerapan permainan bahasa yang mudah diterapkan oleh guru di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Mengejar Huruf Terakhir

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka secara berurutan harus menyebutkan satu kata yang diawali dengan huruf terakhir dari kata yang diucapkan siswa sebelumnya.

- 2) Siswa yang salah atau tidak dapat menemukan kata dalam bata waktu tertentu mendapat hukuman atau hadiah berupa tugas tertentu berdasarkan kesepakatan kelas.
- 3) Seorang siswa mengucapkan satu kata benda atau kata kerja (disepakati terlebih dahulu)
- 4) Siswa kedua mengucapkan kata sejenis yang diawali dengan huruf terakhir dari kata yang diucapkan siswa pertama.
- 5) Siswa ketiga mengucapkan kata yang diawali dengan huruf terakhir dari kata yang diucapkan siswa kedua
- 6) Demikian seterusnya sampai dirasa cukup

Gambar 2

Penerapan permainan bahasa mengejar huruf terakhir

b. Membaca dan memperagakan

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan sejumlah kartu kecil yang masing-masing berisi satu kalimat perintah dengan menggunakan kosakata yang sudah dikenal
- 2) Kartu yang berisi kalimat perintah diletakkan di atas meja
- 3) Beberapa siswa diminta maju secara bergantian untuk mengambil satu kartu dan membacanya dengan suara nyaring, kemudian melaksanakan perintah yang dibaca tersebut.
- 4) Siswa yang salah dalam memperagakan isi perintah mendapat hukuman/ sanksi, misalnya diminta untuk menyanyi berbahasa arab atau berdasarkan hukuman yang telah disepakati

5) Kalimat yang ditulis misalnya:

قُمْ بِجَانِبِ مَكْتَبِ الْمُدَرِّسِ

(Berdirilah di samping meja guru!)

اَكْتُبْ اِسْمَكَ فِي السَّبْوْرَةِ

(Tulislah namamu di papan tulis!)

خُذْ الْكِتَابَ، وَضَعْ عَلَى الْمَكْتَبِ

(Ambillah kitab itu, dan taruh di atas meja!)

c. Bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*).

Berikut ini sekilas langkah-langkah penerapannya:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang
- 3) Guru membisikkan kosa kata atau kalimat kepada siswa paling depan sebagai ketua regu pada masing-masing kelompok
- 4) Selanjutnya ketua regu membisikkan kepada siswa di belakangnya, demikian seterusnya hingga siswa paling akhir
- 5) Kelompok tercepat dan yang jawabannya benar adalah pemenangnya

d. Dimana Saya? (*Aina Ana?*).

Berikut adalah langkah-langkah penerapannya:

- 1) Guru memperagakan gerakan suatu kegiatan tertentu
- 2) Memberikan perintah kepada siswa untuk menebak dimana kegiatan tersebut dilakukan
- 3) Seperti: gerakan petani yang sedang mencangkul di ladang, pak sopir mengendarai mobil, ibu sedang memasak di dapur, dan lain sebagainya
- 4) Siswa yang mampu menebak dengan benar diberikan kehormatan untuk memperagakan satu kegiatan yang diinginkannya.

C. Simpulan

Dengan permainan bahasa yang telah diterapkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadikan suasana kelas yang lebih baik dan secara psikologis siswa

menjadi lebih semangat dan pada akhirnya tujuan pembelajaran bahasa Arab pelan-pelan akan tercapai dengan berbagai faktor pendukung permainan bahasa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Aziz, Naashif Musthofa Abdul. 1983. *Al-Al'abul Lughowiyah Fii Ta'limil Lughotil Ajnabiyyah*. Riyadh: Daarul Marikh.
- Izzan, Ahmad. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nata, Abuddin. 2011. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rosyidi, Abdul Wahab, dan Mamlu'atul Ni'mah. 2012. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Rajagrafindo.