



AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Vol. 6 No. 3 (2023). P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905

Journal website: <https://al-afkar.com>

Research Article

Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Fase A

Asep Suherman¹, Wido Supraha², A. Alim³

¹ Universitas Ibn Khaldun Bogor, asep.uikabogor2022@gmail.com

² Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

³ Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

Copyright © 2023 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : January 17, 2023

Revised : February 21, 2023

Accepted : March, 2023

Available online : May 24, 2023

How to Cite: Asep Suherman, Wido Supraha and A. Alim (2023) "Game Methods in Learning Arabic for Elementary Schools Phase A", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(3), pp. 1-10. doi: 10.31943/afkarjournal.v6i3.673.

Game Methods in Learning Arabic for Elementary Schools Phase A

Abstract. Learning Arabic for phase A elementary schools in particular requires the game method as an effective medium in learning Arabic and evaluating learning Arabic. This research is the development of a game method in learning Arabic for elementary school phase A. This module is a game method that emphasizes the balance of all Arabic specific learning objectives, namely the four Arabic language skills. This game method describes the types of games based on the four Arabic skills. The development of this game method obtained a validity test score of 86% so that it has the potential to be applied in Islamic elementary schools.

Keywords: Game Method, Learning Arabic, Elementary School Phase A.

Abstrak. Pembelajaran bahasa Arab untuk sekolah dasar fase A khususnya memerlukan metode permainan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab maupun evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini adalah pengembangan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk Sekolah Dasar fase A. Modul ini merupakan metode permainan yang mengedepankan keseimbangan seluruh tujuan pembelajaran khusus bahasa Arab, yaitu empat keterampilan bahasa Arab. Metode permainan ini menggambarkan tentang jenis-jenis permainan berdasarkan empat kemahiran bahasa Arab. Pengembangan metode permainan ini mendapatkan skor uji validitas sebesar 86% sehingga memiliki potensi untuk diaplikasikan di Sekolah Dasar Islam.

Kata kunci: Metode Permainan; Pembelajaran Bahasa Arab; Sekolah Dasar Fase A.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan dalam melaksanakan ibadah. Praktik ibadah harus menggunakan bahasa Arab misalnya: shalat, berwudhu, haji dan sebagainya. Abduh Muhammad Badawi mengatakan bahwa para ulama telah menetapkan tidak dibolehkan shalat kecuali dengan bahasa Arab. Begitu juga para ahli Fiqih mensyaratkan bahasa Arab sebagai syarat sahnya khutbah Jum'at. Bahkan Madzhab Syafii menyatakan bahwa tidak sah menikah dengan selain bahasa Arab jika mampu. Ibnu Taimiyah mengatakan bahwa Imam Syafii, Imam Malik dan Imam Ahmad mereka semua memakruhkan berbicara selain bahasa Arab kecuali ada keperluan (Abduh Muhammad Badawi, 1996).

Urgensi mempelajari bahasa Arab terlihat signifikan ketika bahasa Arab sangat diperlukan dalam memahami Al-Qur'an. Oleh karena itu, Al-Qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. dengan berbahasa Arab agar Nabi dan umatnya dapat dengan mudah memahami Al-Qur'an. Sebagaimana Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an Surah Yusuf [12] ayat 2 yang artinya: "Sesungguhnya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab agar kamu mengerti (maknanya)". Keutamaan bahasa Arab terlihat juga ketika kata *arabiyyan*, yang berarti berbahasa Arab disebutkan dalam Al-Qur'an sebanyak 11 kali, diantaranya di dalam Surah Al-Ra'du [13] ayat 37, Surah Al-Nahl [16] ayat 103, Surah Thaha [20] ayat 113 dan sebagainya (Al-Ma'any, 2023).

Mempelajari bahasa Arab memiliki tujuan yang sangat mulia. Menurut M. Khalilullah tujuan umum mempelajari bahasa Arab setidaknya ada lima. Kelima tujuan tersebut yaitu: Pertama, untuk dapat memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber hukum Islam. Kedua, untuk dapat memahami buku-buku agama dan kebudayaan Islam yang ditulis dalam bahasa Arab. Ketiga, untuk dapat berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab. Keempat, untuk dapat digunakan sebagai alat pembantu keahlian lain (*supplementary*). Kelima, untuk membina ahli bahasa Arab, yakni benar-benar profesional (M. Khalilullah, n.d.).

Pembelajaran bahasa Arab di negeri ini sering mengalami masalah dalam proses pembelajaran. Takdir menyebutkan bahwa terdapat dua permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Pertama, permasalahan yang berkaitan dengan bahasa Arab itu sendiri yang disebut *problem linguistic*. Kedua, permasalahan yang tidak berkaitan dengan bahasa Arab yang disebut *problem non-linguistic*. *Problem linguistic* meliputi fonetik, morfologi dan struktur. Adapun *problem non-linguistik*,

diantaranya motivasi belajar, sarana belajar, metode pengajaran, waktu belajar, guru yang kurang memiliki kompetensi dan lingkungan pembelajaran (Takdir, 2020).

Metode salah satu media yang sangat penting untuk keberhasilan dan kemajuan pembelajaran. Tanpa metode yang sesuai dan tepat akan sulit ketika mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sudah menggunakan banyak metode yang berbeda yang tujuannya untuk menyesuaikan perkembangan dan kemajuan zaman, dan mencapai hasil yang maksimal. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sebagian besar tergantung pada metode yang dipakai. Metode yang tepat bisa membantu menutupi kekurangan pada kurikulum yang kurang, baik lemahnya kemampuan peserta didik, buku ajar yang sukar dipahami, dan lain sebagainya terkait dengan hambatan dan tantangan belajar. Jika guru yang mengajar sering berbeda dalam materi ajar dan kepribadian mereka, maka metode yang digunakan di antara mereka akan memiliki pengaruh besar pada kemampuan peserta didik.

Oleh karena itu, para ahli sepakat bahwa metode lebih penting dari pada materi ajar itu sendiri. Mahmud Yunus mengatakan bahwasanya sebuah metode itu lebih penting dari pada materi itu sendiri. Selain itu, Abdullāh Syukri Zarkasyi pun menjelaskan bahwa sebuah kurikulum itu, bagaimanapun hebatnya disusun dan dirancang, tidak bisa menjamin keberhasilannya suatu proses pendidikan ataupun pengajaran. Kurikulum yang baik itu penting, akan tetapi yang lebih penting adalah penguasaan metode, bagaimana ia bisa ditransmisikan dan ditransformasikan. Bagaimanapun, metode itu berperan sangat penting dalam keberhasilan penyelenggaraan suatu proses (Sudirman, 2022).

Menentukan metode tertentu yang tepat untuk pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena harus memperhatikan beberapa unsur berikut: a) banyaknya siswa di dalam kelas, b) tujuan pembelajaran, c) jenis materi pembelajaran, d) waktu dialokasikan (tersedia), e) perbedaan individu antar siswa, f) media yang tersedia g) kemampuan guru.

Suatu penelitian yang ditulis oleh Imam Kurniawan yang berjudul “Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam” sangat bagus dan membantu para pengajar dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan metode kreatif di kelas satu. Namun penelitian tersebut hanya berfokus di kelas 1 dan metode pembelajaran yang diteliti beragam tidak hanya metode permainan saja. Dalam penelitian yang saya tulis ini mencoba untuk meneliti metode permainan yang mampu mengangkat kecakapan bahasa Arab dari semua sisi yang meliputi kecakapan menyimak, berbicara, membaca hingga menulis untuk fase A, yaitu kelas 1 dan 2 sehingga peserta didik mampu menguasai keempat kecakapan tersebut dengan mudah melalui metode permainan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk Sekolah Dasar fase A. Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap para pembaca khususnya para guru bahasa Arab akan mendapatkan gambaran secara jelas mengenai metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk sekolah dasar fase A sebagai salah satu bahan literasi. Semoga dengan adanya modul ini akan memudahkan bagi para guru dalam mengajarkan bahasa Arab melalui metode permainan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Sesuai dengan pengertiannya bahwa metode penelitian kualitatif menurut Creswell dalam J.R. Raco didefinisikan sebagai ‘suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral’. Lebih lanjut Creswell menjelaskan bahwa untuk mengerti gejala sentral peneliti harus mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan. Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata tersebut kemudian di analisis. Hasil analisis itu berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data tersebut, peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam (Raco, 2010).

Menurut obyek penelitian, penelitian ini memuat liter atau penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi, informasi dan informasi lainnya yang terdapat di perpustakaan. Dalam penelitian ini digunakan buku, jurnal, artikel dan karya ilmiah lain yang berkaitan dengan topik penelitian dalam penelitian sebagai sumber data. Objek utama penelitian ini adalah teori-teori yang berkaitan dengan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk sekolah dasar dasar fase A. Analisis yang digunakan adalah metode analisis data interaktif (Miles dan Huberman) dengan aktivitasnya dibagi menjadi reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Permainan

Metode menurut bahasa (*al-ma'nā al-lughawy*) bermakna *al-tarīqah*, *al-sīrah* atau *al-madzhab*. Dalam *Al-Mu'jam Al-Lughat Al-Ārabiyyah Al-Mua'shirah* kata: *tarīqah* jamaknya yaitu *turuq* yang banyak memiliki sinonim (*murādif*) diantaranya yaitu: *nahj*, *uslūb*, *maslak* dan *madzhab*. *Al-Tarīqah* secara bahasa diartikan: الْمَذْهَبُ وَالسِّيْرَةُ وَالْمَسَلُّكَ الَّذِي تَسَلُّكُهُ لِلْوَصُولِ إِلَى الْهَدَفِ, yaitu madzhab, jalan atau cara yang ditempuh untuk menyampaikan kepada sebuah maksud atau tujuan (Almaany, n.d.).

Menurut Purwadarminta dalam D. Sudjana mengartikan metode dengan ‘cara yang telah teratur dan terpikir baik untuk mencapai sesuatu maksud’ (Sudjana, 2001) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuatu yang dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Adapun menurut *The American Heritage Dictionary* metode adalah “a means or manner of procedure, especially a regular and systematic way of accomplishing something” (*The American Heritage Dictionary of The English Language*, 2022). Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode mengandung unsur prosedur yang disusun secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan.

Permainan dalam bahasa Arab disebut *al-la'ib*, atau *al-lu'bah*, bentuk jamaknya *al-al'āb*. Adapun dalam bahasa Inggris disebut *game*. Di dalam Kamus *American Haritage Dictionary*, game didefinisikan sebagai “an activity providing

entertainment or amusement; a pastime: party games; word games". Permainan sebuah aktivitas yang memberikan hiburan (The American Heritage Dictionary of The English Language, 2022).

Kata *la'ib* beserta turunan (*musytaqāt*) nya dalam Al-Qurán disebutkan sebanyak 20 kali. Khusus untuk kata *la'ib* disebutkan dalam Al-Qurán sebanyak 4 (empat) kali dan semuanya berbicara tentang dunia. Surat-surat yang menyebutkan kata *la'ib* yaitu: QS. Al-An'am ayat 32, QS. Al-Ankabut ayat 64, QS. Muhammad ayat 36 dan QS. Al-Hadid ayat 20. Adapun permainan didefinisikan oleh Mardiah dengan "suatu kegiatan untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu dengan cara menyenangkan. Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan itu dinamakan permainan bahasa" (Mardiah 2015).

Adapun yang dimaksud belajar dengan menggunakan permainan adalah menggunakan sarana atau media pembelajaran yang menyenangkan, memberikan kontribusi untuk menginvestasikan energi kinetik anak yang diwakili dalam aktivitas fisik dan intelektual mereka untuk membantu peserta didik memperoleh banyak informasi. Dengan arti lain, permainan adalah kegiatan spontan yang memberikan kontribusi besar untuk membantu peserta didik dengan mudah dan jelas memahami isi kurikulum (Al-Ta'allum bi al- La'bi: mā huwa? Fawāiduhu, Syurūtuhi wa khutwātuhi, 2021).

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran (*al-Alāb al-tarbawiyah*) atau dinamakan permainan edukatif didefinisikan oleh Hisyam Samir Dwaikat sebagai "kegiatan yang terarah yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengembangkan perilaku mereka, kemampuan akal, jasmani dan emosi mereka dan pada waktu yang sama permainan itu dapat menciptakan rasa senang dan terhibur". Sedangkan definisi permainan menurut Randel Moris dalam Muhammad Ali Hasan As-Suwaiky bahwa permainan adalah 'aktivitas bersaing atau berlomba yang ditentukan oleh kaidah-kaidah untuk merealisasikan tujuan-tujuan yang khusus, pada umumnya permainan tersebut bergantung pada kemahiran tertentu dan terkadang bergantung pada kesenangan' (Al-Suwaiky, 2005).

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan tentang sifat-sifat permainan diantaranya: bahwa permainan itu kegiatan yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan, mengembangkan psikomotorik anak, media yang mengantarkan kepada tujuan pembelajaran dan termasuk pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Teori Rekreasi Pencetus teori ini yaitu Lazarus. Teori ini merupakan teori yang lebih dahulu datang yang menjelaskan tentang permainan. Teori ini memandang bahwa fungsi utama permainan yaitu mengistirahatkan otot-otot dan syaraf-syaraf dari letihnya bekerja. Permainan merupakan sarana (*wasilah*) untuk memperbaharui aktivitas dan beristirahat dari rasa lelah yang dirasakan oleh manusia. Permainan menjadikan manusia siap menerima pekerjaan dengan semangat dan bersungguh-sungguh (Al-Suwaiky, 2005).

Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa tujuan. Tujuan pembelajaran dalam bahasa Arab disebut *ahdāf ta'lim al-lughah*. Menurut Mahmud Ahmad Al-

Sayyid menyebutkan ada sepuluh tujuan utama pembelajaran bahasa Arab, diantaranya, yaitu: 1) untuk membantu siswa dalam memperoleh *al-mahārat al-lughawiyah* (kemampuan berbahasa) yaitu: *al-kalām* (berbicara), *al-istimā'* (mendengar), *al-qirā'ah* (membaca) dan *al-kitābah* (menulis), 2) meningkatkan banyak informasi tentang bahasa dan pemikiran untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lainnya secara mudah dengan bahasa yang fasih baik secara lisan maupun tulisan, 3) mengembangkan kemampuan terhadap apa yang didengar dan dibaca dengan bahasa Arab yang fasih secara lisan dan tulisan dengan kecepatan yang sesuai, 4) mengembangkan kemampuan membaca, memahami, merasakan, mengenali sebagian letak atau posisi yang indah pada teks sastra, menganalisa dan memberikan kritik atasnya (Al-Sayyid, 2008).

Dari tujuan pembelajaran bahasa Arab yang utama di atas, fokus dari penelitian ini yaitu membantu siswa memperoleh *al-mahārat al-lughawiyah* (kemampuan berbahasa) yaitu: *al-istimā'* (mendengar), *al-kalām* (berbicara), *al-qirā'ah* (membaca) dan *al-kitābah* (menulis).

Keterampilan menyimak adalah kemampuan seseorang untuk memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh seseorang atau media tertentu. Dalam menyimak, pendengar harus benar-benar memahami, memaknai, dan mengevaluasi apa yang didengarnya agar pendengar dapat menerima dan memahami informasi dengan baik. Kemampuan ini dapat dicapai melalui latihan terus-menerus mendengarkan perbedaan bunyi unsur kata (fonem) dengan unsur lain sesuai makhraj yang benar, baik secara langsung penutur asli maupun melalui rekaman.

Tujuan pembelajaran *istima'* kaitannya dengan keterampilan menyimak adalah untuk mencapai dua tujuan, antara lain: umum dan khusus. Tujuan umum dibagi menjadi dua bagian, jangka panjang dan jangka pendek. Tujuan jangka pendeknya adalah memahami setiap ungkapan untuk menjawab pernyataan yang dibuat dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Tujuan jangka panjangnya adalah agar siswa memahami segala bentuk ekspresi yang terjadi baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Misalnya menonton TV, mendengarkan berita berbahasa Arab, dan lain-lain.

Tujuan pembelajaran berbicara (*al-kalam*) ada dua jenis yang berbeda, yang pertama adalah kalam yang berarti dialog dan yang berarti monolog. Secara umum tujuan keterampilan berbicara adalah agar siswa mampu menyusun kalimat dengan baik dan benar sesuai kaidah bahasa. 3. Tujuan pembelajaran membaca (*al-qira'ah*) yaitu agar siswa dapat membaca teks bahasa Arab dengan baik dan benar. Belajar membaca (*al-qira'ah*) dibagi menjadi dua jenis: membaca diam dan membaca dengan bersuara. Membaca diam membantu untuk memahami apa yang sedang dibaca. Namun membaca dengan bersuara membantu untuk memahami hakikat dan makharijul huruf, intonasi, dan lain-lain. 4. Tujuan pembelajaran menulis (*al-kitabah*) yaitu agar siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam tulisan Arab yang benar sesuai dengan *qowaid*-nya. Materi *kitabah* bisa diajarkan melalui *imla'* maupun melalui *insya*. *Imla'* adalah untuk menuliskan apa yang Anda dengar, sedangkan *insya* adalah cara untuk menuliskan ide atau gagasan (Diana, 2022).

Sekolah Dasar Fase A

Kurikulum Merdeka menerapkan capaian pembelajaran yang tidak dibatasi pada setiap 1 (satu) tahun pelajaran, namun memiliki durasi yang lebih panjang hingga mencapai 2 (dua) tahun. Kurikulum merdeka dari jenjang sekolah das (Diana, 2022)ar hingga jenjang sekolah menengah terbagi menjadi 6 (enam) fase yaitu: fase A (kelas 1 dan 2 SD), fase B (kelas 3 dan 4 SD), fase C (kelas 5 dan 6 SD), fase D (kelas 7, 8 dan 9 SMP), fase E (kelas 10 SMA), fase F (kelas 11 dan 12 SMA). Adapun objek penelitian yang penulis lakukan adalah berada pada fase A. Dengan demikian yang dimaksud sekolah dasar fase A adalah jenjang sekolah dasar pada masa atau fase kelas 1 dan 2.

Dalam kajian ilmu psikologi belajar perkembangan kognitif anak usia SD khususnya pada fase A dan B memiliki perbedaan. Anak usia kelas 1 sekitar 6-7 tahun memiliki ciri-ciri, yaitu: kemampuan kognitif siswa masih tahapan pengetahuan dan pengetahuan terbatas. Apabila dikaitkan dengan teori bloom fase A masih berada pada tingkatan C₁ (mengingat), C₂ (memahami) dan ada juga yang sudah memasuki tingkatan C₃ (menerapkan). Pada proses pembelajaran misalnya belajar membaca, anak masih mengeja, menyalin tulisan dan berbicara bahasa. Perlakuan pada pembelajaran bahasa, anak harus banyak diberikan kosakata yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Anak belum mampu untuk mencerna istilah-istilah ilmiah. Pada pelajaran matematika masih bersifat pengenalan angka, anak sudah mulai paham mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan. Akan tetapi tidak dianjurkan untuk dikenalkan operasi perkalian dan pembagian. Proses pembelajaran dianjurkan untuk menggunakan pembelajaran berbasis kontekstual. Pembelajaran di luar kelas menjadi alternatif karena anak mudah bosan dan mampu menggabungkan permainan dengan belajar.

Adapun anak kelas 2 yaitu usia sekitar 8 tahun, perkembangan kognitif semakin meningkat. Tingkatan kognitifnya berada pada fase C₂ dan mulai mengarah pada fase C₃. Anak sudah mampu membaca dengan baik, mampu membedakan berbagai jenis warna yang identik... dan mampu melakukan operasi perkalian dan pembagian. Pada usia 7 atau 8 tahun terdapat kesamaan dalam kemampuannya mempertahankan ingatan substansi. Misanya ketika mereka mengambil tanah liat yang berbentuk bola kemudian kita merubahnya menjadi sepuluh bulatan, mereka pasti tahu bahwa itu semua itu masih tanah liat yang sama. Perbedaan dengan fase B yaitu anak kelas 3 dan 4 (usia 9-10 tahun) Anak mampu memecahkan permasalahan yang lebih kompleks. Anak sudah memasuki fase C₃. Siswa juga sudah mampu belajar dari objek yang bersifat imajinatif. Mereka sudah mampu memahami sebab dan akibat suatu permasalahan dan mampu untuk menyelesaikannya. Akan tetapi masih perlu bimbingan orang dewasa (Oktavia, 2021)

Jenis-jenis Permainan untuk Sekolah Dasar Fase A

Jenis permainan yang diterapkan untuk sekolah dasar fase A khususnya yaitu meliputi permainan-permainan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa yang empat, yaitu: *maharat al istima'* (kemampuan mendengar atau menyimak), *maharat al-kalam* (kemampuan berbicara), kemampuan membaca (*maharat al-qira'ah*) dan *maharat al-kitabah* (kemampuan menulis).

Sebelum menyebutkan jenis-jenis permainan, menurut Muhammad Ali Hasan Al-Suwairky bahwa terdapat beberapa karakteristik permainan bahasa yang baik meliputi: tujuan permainan, langkah-langkah pelaksanaan, menentukan siswa yang akan menggunakan permainan tersebut, materi disesuaikan dengan buku pelajaran, permainan itu mampu merealisasikan tujuan bahasa yang sukut diwujudkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang sudah dikenal, permainan itu menari dan menyenangkan, permainan itu memiliki akhir (batas) yang ditentukan dengan menentukan pemenangnya, meningkatkan kemampuan bahasa, memiliki prosedur yang mudah dilakukan, permainan itu menerapkan kecerdasan ruh kompetitif (Al-Suwairky, 2005).

Permainan-permainan yang sesuai dengan sekolah dasar fase A berdasarkan tujuan utama pembelajaran bahasa Arab, yaitu:

- a. Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan menyimak (*maharah istima'*):
 1. Permainan "bisik berantai"
 2. Permainan "jodohkan aku dengannya"
 3. Permainan "tunjukkan kepadaku kartumu"
 4. Permainan "tuliskan apa yang kamu dengar"
 5. Permainan "berdirilah dan duduklah"
 6. Permainan "bertepuklah dua kali"
- b. Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*):
 1. Permainan "kamu bertanya aku jawab"
 2. Permainan "mencari pasangan"
 3. Permainan "cocokkanlah gambar dan kata"
 4. Permainan "jawablah apa yang kamu dapatkan"
- c. Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qiro'ah*):
 1. Permainan "susunlah huruf"
 2. Permainan "gerakanlah lingkaran itu"
 3. Bergabunglah dengan kelompokmu"
 4. Permainan "carilah kata"
- d. Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan menulis (*maharah kitabah*):
 1. Permainan "tebak huruf"
 2. Permainan "tuliskan huruf"
 3. Permainan "carilah temanmu"
 4. Permainan "satukanlah aku"

Permainan-permainan di atas telah dinilai validitasnya oleh tim ahli, yaitu ahli pendidikan, ahli bahasa Arab dan ahli psikologi dan mendapatkan skor uji validitas sebesar 86% sehingga memiliki potensi untuk diaplikasikan di Sekolah Dasar Islam.

KESIMPULAN

Dari hasil yang telah penulis paparkan, dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran bahasa Arab untuk sekolah dasar fase A memerlukan metode permainan. Permainan-permainan itu adalah permainan yang sesuai dengan siswa sekolah dasar fase A. permainan bahasa Arab harus dapat meningkatkan empat

keterampilan bahasa, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini menjadi salah satu solusi bagi para guru dalam melaksanakan pengajaran bahasa Arab di lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia. Adapun jenis-jenis permainan yang sesuai dengan siswa sekolah dasar fase A, yaitu: permainan untuk meningkatkan keterampilan menyimak, diantaranya: permainan bisik berantai, permainan jodohkan aku dengannya. permainan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, diantaranya: permainan kamu bertanya aku jawab, permainan mencari pasangan. Permainan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca, diantaranya: permainan susunlah huruf permainan gerakanlah lingkaran itu. Adapun permainan yang dapat meningkatkan kemampuan menulis, diantaranya: permainan tebak huruf dan permainan tulislah huruf.

Satu hal yang menjadi catatan adalah, setiap permainan dapat disesuaikan dengan materi, dan setiap pengajar dapat mengambil manfaat dari setiap permainan yang ada, dan disesuaikan dengan kemampuan guru, ketersediaan media dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ta'allum bi al- La'bi: mā huwa? Fawāiduhu, Syurūtuhi wa khutwātuhi.* (2021). Diambil kembali dari <https://www.annajah.net>. 31 Agustus 2022.
- Aizzatin Habibah, S. (2020). Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *al-Ittajah*, 12(3), 98-104. doi:10.32678/al-ittajah.v12i2.2917
- Almaany, A.-M. (t.thn.). *Āyat Warada Fihā 'Arabiyyan*. Diambil kembali dari <http://www.almaany.com>, 15 September 2022.
- Al-Sayyid, M. A. (2008). *Tarāiq Ta'lim al-Lughah li al-Atfāl*. Suriah: Dār al-Ba'ts.
- Al-Suwairky, M. A. (2005). *al-Alāb al-Lughawiyah wa Dauruhā fi Tanmiyah Mahārāt al-Lughah al-'Arabiyyah*. Amman: Dar al-Kindi.
- Badawi, A. M. (1995). *Ahammiyyat Ta'allum al-Lughah al-'Arabiyyah*. Kuwait: Majlis al-Nasyr al-Ilmi.
- Diana, A. R. (2022). Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. *Tawazun Jurnal Pendidikan Islam*, 15(3), 424. doi:10.32832/tawazun.v15i3.7101
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 65.
- Oktavia, L. S. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), hlm. 1825-1826.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sudirman, S. (2022). Metode Abdurrahman Al-Fauzān dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Tawazun Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 249.
- Sudjana, D. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.

Asep Suherman, Wido Supraha, A. Alim

Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Fase A

The American Heritage Dictionary of The English Language. (2022). Diambil kembali dari <https://ahdictionary.com/>, 23 April 2023.