

# Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor

Asep Suherman\*, Akhmad Alim, Wido Supraha

Universitas Ibn Khaldun Bogor Indonesia

\* [abusyuhada2021@gmail.com](mailto:abusyuhada2021@gmail.com)

## Abstract

*Arabic language learning, especially in Indonesia, faces challenges in the aspects of learning enthusiasm, low motivation, and monotonous learning. This study aims to understand the application of game methods in Arabic language learning at Ibnu Hajar and Aliya Islamic Elementary Schools in Bogor. The study was conducted using a qualitative approach through interviews and participatory observation. The results showed that the game method in Arabic language learning aims to improve language proficiency and vocabulary mastery. At Ibnu Hajar Islamic Primary School Bogor, there are four language skills, while at Aliya Islamic Primary School Bogor there are three language skills. The games implemented include cricket, number games, writing in the air, and sequential counting. In conclusion, the application of game methods plays an important role in improving Arabic language learning, but infrastructure and distance challenges need to be overcome for more optimal results.*

**Keywords:** Arabic Language Learning; Game Method; Language Proficiency.

## Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya di Indonesia, menghadapi tantangan dalam aspek semangat belajar, motivasi rendah, dan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penerapan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor. Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan observasi partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa dan penguasaan kosakata. Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor, terdapat empat kemahiran bahasa, sedangkan di Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor terdapat tiga kemahiran bahasa. Permainan yang diterapkan meliputi engklek, permainan angka, menulis di udara, dan berhitung berurutan. Kesimpulannya, penerapan metode permainan berperan penting dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab, namun tantangan infrastruktur dan jarak perlu diatasi untuk hasil yang lebih optimal.

**Kata kunci:** Kemahiran Bahasa; Metode Permainan; Pembelajaran Bahasa Arab.

## Pendahuluan

Bahasa Arab bagi umat Islam adalah satu hal yang sangat penting di dalam memahami agama, sebagaimana diungkapkan oleh Ibnu Taimiyah berikut:

Allah menurunkan Alquran dalam bahasa Arab dan menjadikan rasul-Nya menyampaikan isi Alquran dan hikmah dengan bahasa Arab. Orang-orang generasi pertama berbicara dengan bahasa Arab, sehingga tidak ada jalan untuk memperkukuh diri dalam beragama dan memahami agamanya dengan baik kecuali dengan bahasa Arab. Dengan demikian bahasa merupakan bagian dari agama. Orang yang biasa berbahasa ini akan lebih mudah memahami agama Allah dan lebih mendekati usahanya menegakkan syi'ar agama. Juga dapat lebih mendekati para pendahulunya dari golongan Muhajirin dan Anshar dalam mengintegrasikan urusan-urusan mereka." Bahasa Arab dapat menjadi pengantar bagi hal-hal lain, seperti ilmu dan akhlak (Adhabi'i, 2003).

Pentingnya mempelajari bahasa Arab terlihat nyata ketika bahasa Arab sangat diperlukan dalam memahami Alquran dan Hadits. Oleh karena itu, Alquran diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. dengan berbahasa Arab agar Nabi saw. dan umatnya dapat dengan mudah memahaminya. Allah Swt. berfirman dalam Alquran Surah Yusuf [12] ayat 2:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

*Sesungguhnya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Alquran berbahasa Arab agar kamu mengerti.*

Belajar bahasa Arab tidak semudah yang dibayangkan. Masalah yang sering dijumpai pada saat pembelajaran, misalnya: tidak semangat dalam belajar, motivasi belajar yang rendah, pembelajaran cenderung membosankan. Dalam proses belajar mengajar terdapat pandangan yang mengatakan bahwa faktor keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh pandangan dua teori besar, yaitu: Teori Nativisme dan Teori Empirisme. Menurut Teori Nativisme bahwa belajar itu bersumber dari bawaan atau faktor *indogin*. Sedangkan menurut Teori Empirisme bahwa belajar tergantung pada pengaruh lingkungan atau faktor *exogin*. Teori yang menggabungkan kedua teori di atas yaitu Teori Konvergensi menurut teori ini belajar adalah hasil interaksi antara faktor bawaan dan faktor lingkungan (Riyanto, 2009).

Pembelajaran bahasa Arab di negeri ini sering mengalami problem dalam proses pembelajarannya. Menurut Takdir problematika pengajaran bahasa Arab itu ada dua macam, yaitu problem linguistik dan problem non-linguistik. Problem linguistik yaitu problem yang terkait langsung dengan bahasa, sedangkan problem non-linguistik yaitu problem yang berasal dari luar yang turut mempengaruhi bahkan dapat menggagalkan kesuksesan dalam program

pembelajaran yang dilakukan. Di antara problem linguistik yaitu persoalan yang terkait dengan sistem bunyi (fonologi) di antaranya persoalan yang terkait dengan *mufradat*, arti kata serapan, struktur kalimat dan sebagainya. Adapun problem non-linguistik di antaranya terkait dengan motivasi dan minat belajar, sarana belajar, kompetensi guru, metode pembelajaran dan sebagainya. (Takdir, 2020)

Fakhrur Rahman melakukan observasi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Langsa. Dalam penelitiannya ia menemukan dua problematika dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu: problematika pada peserta didik dan problematika pada guru itu sendiri. Problematika pada peserta didik meliputi: kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Karena guru tidak mampu mengelola kelas mengakibatkan terjadinya kebisingan di dalam kelas disebabkan sebagian siswa yang ribut. Kebisingan yang diakibatkan oleh sebagian dari mereka mengakibatkan sebagian siswa yang lain merasa terganggu. Problematika yang terjadi pada peserta didik juga adalah kurangnya motivasi belajar. Kurangnya motivasi atau semangat untuk belajar bahasa Arab ditandai dengan kurangnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran, kurang menunjukkan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, malas mengerjakan tugas. Bahkan sebagian peserta didik menganggap bahwa menulis bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit. (Rahman, 2019).

Noor Amirudin mengungkapkan bahwa problematika dalam pembelajaran bahasa Arab yang berkaitan dengan faktor non linguistik terdapat pada metode pembelajaran. Menurutnya metode pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan berabad-abad lamanya di Indonesia, yaitu pembelajaran yang kurang memperhatikan kemahiran menyimak dan berbicara. Penyebab dari problem di atas menurut Amirudin disebabkan dua faktor, yaitu: pertama, tujuan pembelajaran bahasa Arab hanya diarahkan agar pelajar mampu memahami bahasa tulisan yang terdapat dalam buku-buku berbahasa Arab. Kedua, pengertian hakikat bahasa lebih banyak didasarkan atas dasar metode gramatika-terjemahan. (Amirudin, 2017).

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan di antaranya dengan menggunakan metode pengajaran yang tepat. Metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Metode sangat erat kaitannya dengan tujuan pengajaran, kemampuan guru, media yang tersedia, dan jumlah murid. Secara umum dapat dikatakan bahwa tugas metode menawarkan cara terbaik untuk mengoperasikan ilmu pendidikan. Dalam konteks yang lain, metode dapat menjadi sarana untuk menemukan, menguji dan mengumpulkan informasi yang

diperlukan untuk mengembangkan suatu disiplin. Dari kedua pendekatan tersebut, dapat diketahui bahwa prinsipnya metode berguna dalam mengkomunikasikan tujuan kepada objek sasaran dengan cara yang sesuai dengan perkembangan tujuan (H.M. Ilyas, 2018)

Di dalam mengajarkan bahasa Arab baik penguasaan kosakata (*mufradāt*) dan percakapan (*hiwār*) sederhana untuk anak usia sekolah dasar dianggap kurang efektif jika menggunakan metode gramatika dan terjemah (*al-qawāid wa al-tarjamah*), yaitu suatu metode tata bahasa dan terjemah dari bahasa Arab ke bahasa lain dengan lisan dan media papan tulis misalnya. Oleh sebab itu, harus ada metode yang menyenangkan hati, yaitu di antaranya metode permainan. Permainan adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan keterampilan tertentu dengan cara menyenangkan. Apabila keterampilan yang didapatkan dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu maka permainan itu dinamakan permainan bahasa. Belajar sambil bermain tentunya memiliki tujuan melatih keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan penuh semangat (Takdir, 2020).

Keterampilan berbahasa yang dimaksud Takdir meliputi: *al-kalām* (berbicara), *al-istimā'* (mendengar), *al-qirā'ah* (membaca) dan *al-kitābah* (menulis). Empat hal yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran menyimak, yaitu: 1)Menyimak dan mengulang. Prosedur yang harus dilakukan yaitu: a) memberikan perintah kepada murid untuk menyimak kata, frase dan kalimat, b) mengulang atau meniru kata-kata yang disimak, c) mengingat kembali apa yang telah disimak, 2) Menyimak dan menjawab pertanyaan. Prosedur yang dilakukan yaitu: a) siswa menyimak beberapa teks dari kalimat-kalimat yang panjang dari guru. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang, b) murid menjawab berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari proses menyimak, 3)Menyimak interaktif. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu untuk membangun kemampuan lisan dalam komunikasi interaktif akademik semi formal. Selain itu juga untuk membangun kemampuan kritis dan kemampuan berbicara efektif.

Kemahiran membaca (*mahārat al-qirā'ah*), merupakan proses perubahan wujud tulisan menjadi wujud makna. Kemahiran membaca lebih bersifat reseptif, yaitu menerima informasi dari penulis. Kemahiran menulis (*mahārat al-kitābah*) merupakan proses perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud tulisan. Kemahiran berbicara (*mahārat al-kalām*) merupakan proses perubahan bunyi bahasa menjadi wujud ucapan.

Beberapa alasan yang bisa dijadikan argumentasi bahwa metode permainan merupakan salah satu metode yang sangat penting untuk digunakan dalam

proses pembelajaran bahasa Arab sebagaimana yang dikatakan oleh Hisyam Samir Duwaikat:

Permainan itu dapat meningkatkan kemampuan mental dan meningkatkan bakat kreatif anak-anak, terjalin komunikasi di antara anak-anak di dalam kelas, menjembatani perbedaan antara individu dan mengatur pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik, membantu anak belajar dan menjelajahi dunia di mana ia tinggal, mengembangkan berbagai aspek pengetahuan anak dan sebagainya (Duwaikat., n.d.)

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 Heritage 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 Alquran disebutkan sebanyak 20 kali. Khusus untuk kata *la'ib* disebutkan dalam Alquran 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 Duwaikat 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-Suwairky, 2005)

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan tentang sifat-sifat permainan di antaranya: 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 (*wasīlah*) untuk memperbaharui aktivitas dan beristirahat dari rasa lelah yang dirasakan oleh manusia. Permainan menjadikan manusia siap menerima pekerjaan dengan semangat dan bersungguh-sungguh (Al-Suwairky, 2005)

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 meneliti metode permainan saja. Skripsi dengan judul: Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus Di SDIT Al Hasna Klaten) oleh Qamarudin Dwi Antoro pada tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan edukatif, hasil, faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bahasa Arab kelas satu di SDIT Al Hasna Klaten. Hasil dari penelitian ini yaitu guru menggunakan metode bernyanyi dan tebak kata. Skripsi dengan judul: Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran di kelas III MI Ma'had Islamy Palembang. Merupakan salah satu penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi problematika kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab. Jurnal dengan judul: Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran bahasa Arab, A. Uliyah, Z Isnawati, Jurnal Shaut Al-Arabiyah, 2019. Penelitian ini jenis penelitian pustaka berisi pemahaman tentang metode,

apa tujuan dan fungsi digunakannya metode terutama pada metode permainan edukatif, kemudian pentingnya penggunaan metode permainan edukatif dan contoh penerapannya dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk meneliti metode permainan yang mampu meningkatkan kemahiran bahasa Arab dari semua sisi yang meliputi kemahiran menyimak, kemahiran berbicara, kemahiran membaca dan kemahiran menulis untuk fase A, yaitu kelas 1 dan 2 sehingga peserta didik mampu menguasai keempat kecakapan tersebut dengan mudah melalui metode permainan. Penelitian ini penulis dilakukan dengan dua tujuan. Pertama, untuk menggali lebih dalam tentang metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor. Kedua, untuk menggali lebih dalam tentang metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu Aliya Bogor. 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. Semoga hasil penelitian ini akan memudahkan bagi para guru dalam mengajarkan bahasa Arab melalui metode permainan.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif (*qualitative research*). 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 (Raco, 2010)

Sumber data yang digunakan melalui data primer dan data sekunder. Sebagai definisi di atas adalah wawancara dan observasi sebagai data primer. Adapun data sekunder diperoleh melalui dokumen, catatan, buku-buku, dan internet. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah, yaitu: Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor dan Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor. Jumlah responden yang penulis hubungi sebanyak tiga orang guru, yaitu dua orang guru bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor dan satu orang guru di Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor. 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. Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan teknik analisa data interaktif Miles dan Huberman. Dalam teknik ini terdapat 3 (tiga) proses sehingga data dapat disajikan menjadi sebuah laporan penelitian. Tiga proses teknik analisa data interaktif Miles dan Huberman yaitu: 1) reduksi data. Mereduksi data berarti pengurangan atau pemotongan, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya apabila diperlukan, 2) penyajian Data. Penyajian data disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Atau dalam pengertian bahwa penyajian data menurut Miles dan Huberman yaitu penyajian sekumpulan informasi yang akan memberikan kemungkinan ditarik suatu kesimpulan dan pengambilan tindakan, 3) verifikasi atau Menyusun Kesimpulan. Berdasarkan data yang telah direduksi dan juga disajikan, peneliti dapat maka kesimpulan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau bahkan gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Setelah data diperoleh hingga tahapan ketiga, data tersebut diuji berdasarkan teori-teori yang ada, sehingga dari hasil pengujian tersebut diperoleh kesimpulan. Hasil kesimpulan tersebut menggambarkan kesesuaian atau ketidaksesuaian antara data yang diperoleh dengan teori-teori yang ada.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Ibnu Hajar Bogor

Permainan yang diterapkan di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor sebanyak 8 (delapan) permainan, yaitu: permainan engklek, permainan stik es, permainan rangking satu, permainan bermain peran dan permainan *flash card*, permainan sekoci, permainan mencari harta karun dan permainan kuda berbisik. Dari sembilan permainan yang diterapkan di kelas 1 dan 2, penulis mengamati bahwa permainan yang dilakukan di sekolah ini memiliki dua tujuan. Pertama: melatih siswa untuk memiliki kemahiran berbahasa. Kedua melatih siswa menguasai makna kosakata. Dari sembilan permainan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tujuannya sebagai berikut:

Tabel 1. Metode Permainan Bahasa Arab di Sekolah Dasar Ibnu Hajar Bogor

No.	Nama Permainan	Tujuan Permainan
1	Permainan Engklek	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i> .

2	Permainan Angka	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i> .
3	Permainan <i>Flash Card</i>	Untuk meningkatkan kemahiran mendengar ( <i>maharah istimā'</i> )
4	Permainan Stik Es Cream	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i> .
5	Permainan Rangking Satu	Untuk meningkatkan kemahiran menulis ( <i>maharah kitābah</i> ) dan penguasaan <i>mufradat</i> .
6	Permainan Sekoci	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i> .
7	Permainan Mencari Harta Karun	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i> .
8	Permainan Kuda Berbisik	Untuk meningkatkan kemahiran mendengar ( <i>maharah istimā'</i> ).
9	Permainan Bermain Peran	Untuk meningkatkan kemahiran berbicara ( <i>maharah kalām</i> ) dan membaca ( <i>maharah qirā'ah</i> ).

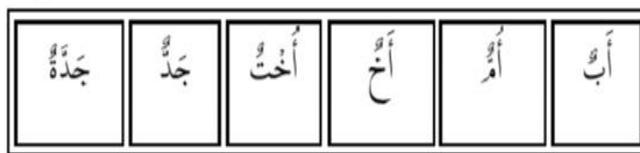
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang bertujuan meningkatkan perbendaharaan kata lebih banyak. Permainan-permainan di atas mewakili empat kemahiran dalam bahasa Arab, yaitu kemahiran mendengar, kemahiran berbicara, kemahiran membaca dan kemahiran menulis. Jenis-jenis permainan yang diterapkan oleh guru bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor, yaitu:

### 1. Permainan Engklek

Permainan ini bertujuan untuk mengenal makna *mufradat*. Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa mampu mengetahui arti *mufradat* terkait dengan tema-tema yang telah dipelajari, misalnya tema tentang keluargaku (*usratī*). Permainan ini termasuk jenis permainan *mufradat*. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah kapur, arang atau kayu jika dibuat di atas tanah. Tetapi jika dimainkan di dalam kelas bahan yang digunakan yaitu kertas karton, spidol, lem. Media yang digunakan dalam permainan ini yaitu: media engklek dan potongan kertas.

Langkah-langkah permainan engklek:

- a. Guru menyiapkan media pembelajaran, misalnya: potongan kertas yang bertuliskan anggota keluarga, seperti ayah, ibu, saudara laki-laki, saudara perempuan, kakek dan nenek. Kemudian guru juga menyiapkan potongan kertas yang bertuliskan *mufradat* mengenai anggota keluarga, seperti:



- b. Guru menertibkan siswa dan membaginya menjadi beberapa kelompok.
- c. Guru mereviu materi terkait “keluargaku” dengan metode tanya jawab atau bernyanyi.
- d. Guru menjelaskan aturan dan teknik permainan.
- e. Guru menyuruh tiap kelompok mengambil kertas yang bertuliskan *mufradāt* tentang tema keluargaku (*usratī*) yang telah diacak.
- f. Guru memanggil setiap anak dari setiap kelompok untuk melakukan permainan engklek.
- g. Sebelum memulai permainan, anak harus mengetahui dulu arti *mufradāt* yang ada di tangannya dan membacanya.
- h. Setiap anak wajib berdiri pada kotak media engklek ketika kertas yang ada di tangannya sesuai dengan arti *mufradāt* yang ada di media engklek. Misalnya kertas yang ada di tangannya bertuliskan : أَخٌ, maka anak tersebut wajib berdiri sejenak di kotak yang bertuliskan: saudara laki-laki.
- i. Bagi anak yang mampu mencocokkannya kertas yang ada di tangannya dengan media engklek, maka ia berhak mendapatkan nilai bintang.

## 2. Permainan Angka

Permainan ini bertujuan memahami makna *mufradāt* yang didengar. Permainan ini termasuk permainan *mufradāt*, bukan bagian dari salah satu permainan yang meningkatkan kemahiran bahasa Arab. Permainan ini dapat digolongkan ke dalam salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemahiran mendengar jika dalam prosesnya permainannya ditambah dengan kegiatan membaca *mufradāt* yang di dengar. Indikator yang ingin dicapai dalam permainan ini, yaitu siswa mampu mengidentifikasi bunyi *mufradāt* yang dibacakan dan maknanya. Media yang digunakan pada permainan ini yaitu kertas yang bertuliskan angka-angka. Langkah-langkah permainan engklek:

- a. Guru menyiapkan media pembelajaran, misalnya: potongan kertas yang bertuliskan angka-angka atau bilangan dalam bahasa arab di kelas 1 seperti:

سِتَّةٌ	خَمْسَةٌ	أَرْبَعَةٌ	ثَلَاثَةٌ	إِثْنَانِ	وَاحِدٌ
		عَشْرَةٌ	تِسْعَةٌ	مِائِيَّةٌ	سَبْعَةٌ

- b. Guru menertibkan siswa dengan membaginya menjadi beberapa kelompok.
- c. Guru mereviu materi terkait *al-'adad* (bilangan) dengan metode tanya jawab atau bernyanyi.
- d. Guru menjelaskan aturan dan teknik permainan.
- e. Guru membagikan potongan kertas yang bertuliskan bilangan atau angka seperti pada media di atas.
- f. Guru menyuruh anak-anak agar berkonsentrasi.
- g. Guru menyebutkan bilangan arab secara acak dengan suara yang jelas.
- h. Setelah terdengar suara angka dari guru, siswa mengangkat kertas yang dipegangnya jika sesuai dengan bilangan yang diucapkan guru.
- i. Bagi anak yang mengangkat kertas yang dipegangnya sesuai dengan apa yang disebutkan guru, maka ia berhak mendapatkan bintang.

### 3. Permainan Flash Card

Permainan *Flash Card* bertujuan melatih kemahiran mendengar (*mahārah al-Itimā'*). Karena permainan ini melatih kemahiran di dalam menyimak atau mendengar ujaran kata kemudian siswa mengikuti apa yang didengarnya. Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa mendengar dan menirukan sekaligus menunjukkan *mufradat* yang diperdengarkan. Media yang digunakan pada permainan ini yaitu kartu yang bertuliskan *mufradāt*. Dalam permainan ini semua tema dapat diterapkan. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru menyiapkan kartu yang telah diacak yang bertuliskan *mufradat*. Contohnya:



- b. Guru menjelaskan teknik permainan.
- c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menyuruh kelompok pertama maju dengan berbaris vertikal.
- d. Guru mengambil *mufradat* 2 *mufradat* secara acak kemudian membacakannya satu persatu.
- e. Guru menyuruh kelompok I mendengarkan dan mengikuti bacaan guru.
- f. Setelah guru mengulang-ulang *mufradat* tersebut beberapa kali. Kemudian guru menyuruh tiap anak maju menyebutkan dua *mufradat* tersebut.
- g. Bagi siswa yang mampu menirukan bacaan guru, akan mendapatkan nilai atau bintang.

#### 4. Permainan Stik Ice Cream

Permainan stik es *cream* bertujuan mengenal makna *mufradat* yang dibaca. Permainan ini hanya termasuk jenis permainan *mufradat* bukan permainan yang bertujuan melatih kemahiran berbahasa Arab. Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa mampu menyebutkan arti kosakata atau memahami makna gerakan. Alat yang diperlukan yaitu stik *ice cream* yang ditulis di salah satu sisinya tulisan *mufradāt*, misalnya tema “*usratī* (keluargaku) atau dapat juga ditambahkan dengan tema yang lain. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru mempersiapkan stik *ice cream*, misalnya:



- b. Guru menjelaskan teknik permainan dan mencontohkannya.  
c. Guru menyuruh dua orang siswa maju.  
d. Guru mengambil stik *ice cream* yang telah diacak dengan posisi terbalik sehingga anak tidak dapat melihat kosakata kemudian memberikannya kepada dua siswa tersebut.  
e. Siswa membuka stik es *cream* tersebut kemudian menyebutkan makna kosa kata tersebut.  
f. Atau jika bermaksud untuk “tebak gaya”, setelah memilih stik *ice cream*, siswa tersebut memperagakan gaya, misalnya siswa tersebut memilih stik yang bertuliskan “أَب” berarti siswa tersebut memperagakan gaya ayah kemudian siswa yang lain yang dapat menebak gaya tersebut menyebutkan kata: “*abun*”.  
g. Bagi anak yang dapat menyebutkan arti kosa kata atau tebak gaya, maka berhak mendapatkan bintang atau *reward* yang disiapkan oleh guru.

#### 5. Permainan Rangkaian Satu

Permainan rangkaian satu bertujuan mengenal makna *mufradat* dan melatih keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*) dan mengenal makna *mufradat*. Indikator yang ingin dicapai dalam permainan ini yaitu mengetahui makna kata, menulis kata atau kalimat. Alat yang disiapkan kertas dan pensil atau pulpen. Materi ajar dalam permainan ini bebas sesuai tema. Permainan ini menguji anak tentang makna kosakata (*mufradāt*). Soal yang diberikan bertingkat dari yang paling mudah hingga yang paling sulit.

Permainan ini lebih cocok diterapkan di kelas dua, karena siswa kelas satu masih mengalami kendala dalam membaca dan menulis. Jika permainan ini akan diberikan di kelas satu pertanyaannya hanya mencakup arti *mufradāt*, menulis huruf *hijaiyah* dan menulis *mufradāt*. Langkah-langkah permainan rangking satu yaitu:

- a. Guru mempersiapkan pertanyaan berkaitan dengan satu tema atau lebih, misalnya tema tentang *usratī* (keluargaku), misalnya:

1	Apa bahasa arabnya ibu?
2	Apa arti <i>Jaddatun</i> ?
3	Apa arti <i>abun</i> ?
4	Dan seterusnya hingga pertanyaan yang lebih sulit seperti menuliskan kata ( <i>mufradāt</i> ): هَذِهِ أُمِّي

- b. Guru menjelaskan aturan permainan dan mencontohkannya.
- c. Guru menyuruh setiap anak menyiapkan kertas dan pulpen/pensil.
- d. Guru membacakan pertanyaan satu persatu dari pertanyaan yang paling mudah.
- e. Anak diberikan waktu 10 hitungan untuk menjawabnya di kertas.
- f. Anak disuruh mengangkat kertas jawabannya.
- g. Guru mengatakan: "jawabannya adalah....".
- h. Anak yang jawabannya salah di suruh ke belakang.
- i. Sampai siswa tersisa 2 (dua) orang. Maka pertanyaan lebih sulit misalnya: tuliskan kata: هَذِهِ أُمِّي
- j. Anak yang jawabannya betul atau mendekati betul adalah pemenangnya. Siswa tersebut mendapatkan bintang atau *reward* yang telah disiapkan.

## 6. Permainan Sekoci

Permainan ini jenis permainan *mufradat* walaupun ujaran kata diperdengarkan, namun siswa tidak dilatih untuk mengikutinya. Kompetensi yang ingin dicapai yaitu: memahami kosakata yang didengar berkaitan dengan materi angka atau bilangan dan mengenal makna *mufradat*. Adapun langkah-langkah permainan sekoci yaitu:

- a. Guru menjelaskan teknik permainan dan mencontohkannya:
- b. Guru menyuruh siswa untuk membentuk lingkaran sambil berdiri dengan tangan masing-masing memegang pundak temannya.
- c. Siswa diminta untuk fokus mendengarkan lagu sekoci.
- d. Siswa berjalan berputar sambil bernyanyi lagu sekoci:

Naik pesawat gak punya uang  
 Naik perahu jalannya goyang-  
 goyang  
 Naik sekoci isinya..... (*tsalāsah*)

- e. Ketika guru menyebutkan kata “*tsalāsah*” yang berarti tiga, siswa mencari temannya berkumpul masing-masing 3 orang.
- f. Bagi siswa yang tidak fokus dan tidak dapat bergabung dengan kelompoknya atau jika ada kelompok yang jumlahnya lebih dari tiga orang, maka keluar dari permainan. Namun apabila semuanya betul mereka mendapat nilai.
- g. Permainan dapat diulangi hingga semua bilangan 1-10 disebutkan oleh guru.

### 7. Permainan Mencari Harta Karun

Permainan mencari harta karun bertujuan untuk mengenal makna *mufradat*. Permainan ini bukan termasuk permainan yang bertujuan meningkatkan kemahiran berbahasa karena dalam prosesnya tidak melatih mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Jika ingin menjadikannya permainan yang dapat meningkatkan salah satu kemahiran mendengar, maka siswa dilatih untuk membacanya setelah mengetahui maknanya. Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa dapat mengetahui makna *mufradat*. Media yang digunakan pada permainan ini yaitu kertas yang bertuliskan *mufradāt*. Dalam permainan ini semua tema dapat diterapkan. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru menyiapkan kertas yang bertuliskan *mufradat* yang akan dicari oleh siswa. Misalnya:

مُدْرَسَةٌ	طَالِبَةٌ	كَنَاسٌ	مُدْرِسٌ
بَوَابٌ	مَوْظِفٌ	كَنَاسَةٌ	طَالِبٌ

- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
- c. Guru menjelaskan kepada siswa teknik permainan.
- d. Guru menyuruh kelompok pertama untuk mencari 5 (lima) *mufradat* yang telah diletakkan di beberapa tempat.
- e. Guru memberikan waktu kepada kelompok tersebut untuk mengumpulkan semua *mufradat* tersebut.
- f. Setelah menemukan semua *mufradat*, kelompok tersebut mengartikan semua *mufradat* tersebut.
- g. Setelah kelompok pertama selesai kemudian dilanjutkan oleh kelompok berikutnya.

- h. Kelompok yang dapat menemukan semua *mufradat* dalam waktu yang telah ditentukan akan mendapatkan nilai atau bintang.

### 8. Permainan Kuda Berbisik

Permainan kuda berbisik adalah istilah lain dari permainan bisik berantai. Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor menamakan permainan ini dengan nama “permainan kuda berbisik”. Permainan ini melatih kemahiran mendengar (*mahārat al-istimā’*). Permainan ini dikatakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemahiran berbahasa karena permainan ini melatih siswa untuk mendengarkan ujaran kata atau kalimat kemudian menyebutkannya Kembali. Indikator yang ingin dicapai dalam permainan ini yaitu: siswa mampu mendengar dengan baik dan menyebutkannya kembali. Media yang digunakan adalah siswa itu sendiri.

Langkah-langkah permainan kuda berbisik yaitu:

- a. Guru mempersiapkan kata atau kalimat yang berbeda akan dibisikan kepada setiap kelompok, misalnya:

Kelompok Kalimat	Kelompok Kata
هَذَا أَبِي	أَبٌ
هَذِهِ أُمِّي	أُمٌّ
هَذَا أَخِي	أَخٌ
هَذِهِ أُخْتِي	أُخْتُ
هَذَا جَدِّي	جَدٌّ

- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.  
 c. Guru menyuruh kelompok pertama berbaris vertikal sambil berdiri menjaga jarak dengan yang lainnya.  
 d. Guru memanggil salah satu perwakilan kelompok tersebut dan membisikan satu *mufradat* atau kalimat kepadanya.  
 e. Kemudian siswa tersebut membisikan lagi kepada temannya.  
 f. Setelah pesan itu sampai kepada anak yang terakhir, semua siswa dipanggil oleh guru untuk menyebutkan pesan yang didengarnya.  
 g. Bagi siswa yang menyebutkan pesan yang benar sebagaimana yang dibisikan oleh guru mendapatkan nilai 100.  
 h. Setelah kelompok pertama selesai kemudian dilanjutkan oleh kelompok berikutnya.

### 9. Permainan Bermain Peran

Permainan ini disebut bermain peran karena siswa memperagakan posisi seseorang di dalam percakapan, misalnya di dalam buku terjadi percakapan dua orang siswa, yaitu Mahmud dan Ahmad, maka dalam permainan ini siswa diminta untuk menggantikan posisi Mahmud dan Ahmad. Indikator permainan ini siswa memiliki kemampuan dalam membaca dan berbicara. Akan tetapi lebih fokus mengantarkan siswa memiliki kemampuan berbicara (*mahārat al-Kalam*).

Langkah-langkah permainan kuda berbisik yaitu:

- a. Guru menuliskan kalimat percakapan sederhana di papan tulis atau media yang sudah disiapkan sebelumnya berupa tulisan di karton mengenai tema tertentu, misalnya tema “perkenalan (*al-ta’āruf*)”.

أحمد	محمود
وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ wa'alaikumussalām	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ assālamu'alaikum
الْحَمْدُ لِلَّهِ alhamdulillah	كَيْفَ الْحَالُ kaifal hāl?
إِسْمِي أَحْمَدُ، وَأَنْتَ مَا اسْمُكَ ismī Ahmad, wa anta masmuk?	مَا اسْمُكَ masmuk?
أَهْلًا وَسَهْلًا ahlan wasahlan	إِسْمِي مُحَمَّدٌ ismī Mahmūd

- b. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok Mahmud dan kelompok Ahmad dengan cara masing-masing anak mengambil kartu yang bertuliskan Mahmud atau Ahmad.
- c. Bagi siswa yang mendapatkan kartu yang bertuliskan “Mahmud” bergabung menjadi satu begitu pula dengan “Ahmad”.
- d. Guru menyuruh kepada dua kelompok ini untuk bergantian melakukan dialog.
- e. Guru menyuruh setiap siswa mencari pasangannya masing-masing.
- f. Guru menyuruh setiap kelompok untuk maju memperagakan percakapan tersebut (urutan maju dapat dilakukan dengan diundi).
- g. Bagi pasangan yang telah melakukan percakapan di depan kelas apresiasi mendapatkan nilai 100 atau stiker bintang.

### B. Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Aliya Bogor

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, permainan yang diterapkan di sekolah ini terdapat delapan jenis permainan, yaitu: permainan menulis di

udara, permainan berhitung berurutan, permainan “boom”, permainan cerdas cermat, permainan berpasangan, permainan tebak gambar, permainan mencocokkan gambar dan namanya dan permainan susun kata. Dari delapan permainan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tujuannya sebagai berikut:

Tabel 2. Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Aliya Bogor

No.	Nama Permainan	Tujuan Permainan
1	Permainan Menulis di Udara	Untuk meningkatkan kemahiran menulis ( <i>mahārah kitābah</i> )
2	Permainan Berhitung Berurutan	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i>
3	Permainan “Boom”	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i>
4	Permainan Cerdas Cermat	Untuk meningkatkan kemahiran menulis ( <i>mahārah kitābah</i> ) & penguasaan <i>mufradat</i>
5	Permainan Berpasangan	Untuk meningkatkan kemahiran berbicara ( <i>mahārah kalām</i> ) & kemahiran membaca ( <i>mahārah qirā’ah</i> )
6	Permainan Tebak Gambar	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i>
7	Permainan Mencocokkan Gambar dan Namanya	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i>
8	Permainan Susun Kata.	Untuk meningkatkan penguasaan <i>mufradat</i>

### 1. Permainan Menulis di Udara

Jenis permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran menulis (*mahārah al-kitābah*). Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa mampu menulis huruf hijaiyyah. Materi/Pokok Pembahasan yaitu cara menulis huruf hijaiyyah. Pada permainan ini guru terlebih dahulu melakukan permainan, kemudian guru melakukan pembelajaran dengan tujuan memudahkan dalam memahaminya. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru menunjuk satu orang siswa untuk menulis huruf hijaiyyah sesuai yang diinginkannya.
- b. Setelah itu guru bertanya kepada siswa yang lain huruf yang ditulis anak tersebut. Jika yang menjawab lebih dari satu orang, maka siswa tadi memilih salah satu dari mereka untuk maju ke depan menuliskan huruf hijaiyyah yang ia inginkan.
- c. Permainan ini berakhir hingga semua siswa mendapatkan giliran. Bagi siswa yang dapat menulis huruf hijaiyyah, ia mendapatkan bintang atau nilai 100.

## 2. Permainan berhitung berurutan

Permainan ini bertujuan untuk mengenal bilangan. Permainan ini bukan termasuk salah satu permainan yang bertujuan meningkatkan kemahiran berbahasa. Permainan ini adalah salah satu permainan *mufradat* yang bertujuan untuk mengetahui makna *mufradat* yang berupa bilangan. Indikator yang ingin dicapai yaitu siswa mampu memahami bilangan yang didengar dan melanjutkan bilangan secara berurutan. Materi yang berkaitan dengan permainan ini yaitu angka atau bilangan (*al-'adad*). Untuk kelas satu materi bilangan dimulai dari 1-20. Adapun kelas dua dimulai dari 21-100. Berikut ini bilangan materi bilangan untuk kelas satu.

أَحَدٌ عَشَرَ	⑪	وَاحِدٌ	①
إِثْنَانِ عَشَرَ	⑫	إِثْنَانِ	②
ثَلَاثَةَ عَشَرَ	⑬	ثَلَاثَةٌ	③
أَرْبَعَةَ عَشَرَ	⑭	أَرْبَعَةٌ	④
خَمْسَةَ عَشَرَ	⑮	خَمْسَةٌ	⑤
سِتَّةَ عَشَرَ	⑯	سِتَّةٌ	⑥
سَبْعَةَ عَشَرَ	⑰	سَبْعَةٌ	⑦
ثَمَانِيَةَ عَشَرَ	⑱	ثَمَانِيَةٌ	⑧
تِسْعَةَ عَشَرَ	⑲	تِسْعَةٌ	⑨
عِشْرُونَ	⑳	عِشْرَةٌ	⑩

Langkah-langkah permainan:

- Guru menyuruh siswa membuat lingkaran. Setelah itu siswa mulai melakukan permainan dengan berhitung dari angka 1-20, misalnya.
- Siswa membuat lingkaran kemudian mereka berhitung secara berurutan. Bagi siswa yang tidak dapat melanjutkan angka, maka ia keluar dari permainan.
- Permainan terus berlanjut hingga jumlah siswa tersisa sekitar 3 (tiga) orang, maka siswa yang tersisa tersebut akan mendapatkan *reward* berupa stiker bintang atau nilai 100. Adapun bagi siswa yang belum berhasil akan mengulangi lagi permainannya.

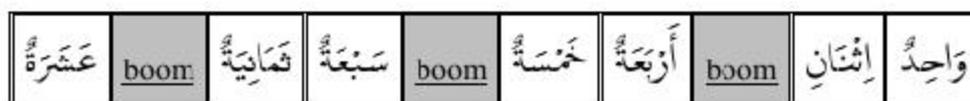
## 3. Permainan "Boom"

Permainan ini bertujuan mengenal urutan bilangan. Permainan ini bukan termasuk salah satu permainan yang bertujuan meningkatkan kemahiran berbahasa. Permainan ini adalah salah satu permainan *mufradat* yang bertujuan untuk mengetahui urutan *mufradat* yang berupa bilangan. Indikator yang ingin

dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu memahami makna bilangan dan melanjutkan urutan bilangan. Target untuk memahami makna bilangan dan melanjutkan urutannya disesuaikan dengan kelasnya. Untuk kelas 1 targetnya dari bilangan 1-20. Adapun untuk kelas 2 dari 21-100.

Langkah awal yaitu guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- a. Siswa membuat lingkaran.
- b. Guru meminta siswa untuk fokus ketika mendapatkan giliran untuk melanjutkan angka setelah bunyi "boom" misalnya disepakati setelah kelipatan tiga.
- c. Siswa mulai berhitung mulai dari angka 1. Ketika sampai pada angka 3 siswa menyebutkan kata "boom" sampai pada bilangan yang telah ditentukan. Bentuk permainannya sebagai berikut:



- d. Bagi siswa yang tidak dapat melanjutkan angka setelah kata "boom", maka keluar dari permainan.
- e. Permainan dapat diulangi hingga siswa tersisa beberapa orang dan mereka adalah pemenangnya.

#### 4. Permainan Cerdas Cermat

Permainan ini bertujuan untuk mengenal makna *mufradat* dan meningkatkan kemahiran menulis (*mahārah kitābah*). Permainan ini menggabungkan pembelajaran yang bertujuan untuk mengenal makna *mufradat* dan meningkatkan kemahiran menulis karena di dalam permainan tersebut terdapat soal-soal yang menuntut siswa mampu menuliskan *mufradat* atau kalimat yang di dengar. Permainan ini menggabungkan beberapa materi, misalnya tiga tema yang dijadikan satu dalam permainan. Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu menyebutkan makna *mufradat* atau kalimat dan menuliskannya. Permainan ini banyak melibatkan siswa, seperti membuat pertanyaan oleh satu kelompok kepada kelompok yang lain.

Langkah awal yaitu guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, misalnya 3-4 kelompok.

- b. Guru menyuruh setiap kelompok membuat pertanyaan terkait tema-tema yang dipelajari misalnya tema angka, alat-alat sekolah, dan huruf-huruf hijaiyah. Terkadang guru yang membuat pertanyaan.
- c. Setelah setiap kelompok membuat pertanyaan terkait tema yang sama, kelompok I bertanya kepada kelompok II, kelompok II bertanya kepada kelompok III dan kelompok III bertanya kepada kelompok I.
- d. Contoh pertanyaan cerdas cermat:
  - Apa bahasa arabnya papan tulis?
  - Apa bahasa arabnya 'arba'atun?
  - Tulislah huruf lam!
- e. Setiap pertanyaan yang dapat dijawab siswa, maka mereka mendapatkan poin atau nilai.

#### 5. Permainan Berpasangan

Permainan ini bertujuan melatih membaca dan kemampuan berbicara (*mahārah qirā'ah wal kalām'*) karena dalam proses pembelajarannya menuntut siswa untuk berlatih membaca dan berbicara. Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu membaca dan melakukan dialog sederhana terkait materi tertentu.

Langkah awal yaitu guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru membagi siswa secara berpasangan. Metode dalam membagi siswa secara berpasangan yaitu guru menyuruh siswa mencari pasangannya berdasarkan kesukaan atau hobi pada makanan atau minuman.
- b. Guru menyuruh setiap pasangan mempelajari dialog yang akan mereka praktikan di depan kelas.
- c. Guru menyuruh setiap pasangan untuk bergantian melakukan percakapan di depan kelas. Contoh percakapan yang berkaitan dengan tema perkenalan (*al-ta'aruf*):

أَحْمَدُ	مَحْمُودٌ
وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ wa'alaikumussalām	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ assālamu 'alaikum
الْحَمْدُ لِلَّهِ alhamduli llāh	كَيْفَ الْحَالُ kaifal hāl?
إِسْمِي أَحْمَدُ، وَأَنْتَ مَا اسْمُكَ ismī Ahmad, wa anta masmuk?	مَا اسْمُكَ masmuk?
أَهْلًا وَسَهْلًا ahlan wasahlan	إِسْمِي مَحْمُودٌ ismī Mahmūd

## 6. Permainan Tebak Gambar

Permainan ini bertujuan mengenal benda melalui sifat-sifatnya. Permainan ini lebih cocok untuk menebak suatu benda yang dapat digambarkan ciri-cirinya seperti pada tema makanan dan minuman di kelas dua. Permainan ini bukan salah satu permainan yang bertujuan meningkatkan salah satu kemahiran berbahasa. Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu menebak dan menyebutkan *mufradat* terkait dengan tema tentang makanan atau minuman. Jika ingin menjadikan permainan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemahiran membaca, maka di dalam prosesnya siswa dilatih untuk mampu membaca atau menuliskan *mufradat* yang dapat ditebaknya.

Langkah awal yaitu guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 siswa. Semua siswa berbaris berdasarkan kelompoknya.
- Guru menyuruh siswa pertama dari kelompok I maju. Kemudian guru memperlihatkan satu gambar, misalnya tema tentang makanan dan minuman. Kemudian siswa tersebut menyebutkan ciri-ciri pada gambar tersebut pada kelompoknya.
- Kelompok I berdiskusi terkait ciri-ciri makanan atau minuman yang disebutkan siswa tadi.
- Setelah itu kelompok I menjawab benda yang memiliki ciri-ciri tersebut.
- Jika jawaban benar, maka kelompok tersebut mendapatkan nilai.
- Permainan berakhir setelah semua kelompok mendapatkan giliran.

## 7. Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Namanya

Permainan ini bertujuan melatih kemampuan membaca (*mahārat al-qirā'ah*). Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu membaca dan mengetahui makna suatu benda melalui media gambar. Media yang

digunakan yaitu kumpulan *mufradat* dan gambar, papan tulis, *doubletipe*, dua meja. Contohnya:

مِنَحَاةٌ	مِقْصٌ	كِتَابٌ	حَقِيْبَةٌ
غِرَاءٌ	مَزْبَلَةٌ	مِكَنَسَةٌ	سَاعَةٌ



Langkah awal yaitu guru melakukan pembelajaran materi dengan metode tanya jawab terkait makna *mufradat* melalui gambar. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- Guru menempelkan gambar alat-alat sekolah di atas papan tulis.
- Guru membagi siswa menjadi dua kelompok; siswa laki-laki dan siswa perempuan. Guru menunjuk setiap 2 siswa maju mendekati kumpulan *mufradat* mengenai alat-alat sekolah.
- Guru memberikan aba-aba dalam hitungan tiga siswa bergerak mencocokkan antara *mufradat* dengan gambar.
- Setelah siswa menempel semua *mufradat* di bawah gambar, guru mengecek ketepatan antara *mufradat* dan gambar.
- Pemenangnya adalah siswa yang jawabannya benar, ia mendapatkan stiker bintang.

### 8. Permainan Susun Kata

Permainan ini bertujuan untuk mengenal nama-nama hari. Jenis permainan ini bukan salah satu permainan yang bertujuan melatih salah satu kemahiran berbahasa. Permainan ini termasuk permainan *mufradat*. Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini, yaitu siswa mampu menyusun kata secara berurutan, seperti urutan nama-nama hari. Media yang digunakan yaitu kumpulan *mufradat* mengenai nama-nama hari atau angka, papan tulis, *doubletipe*, contoh *mufradat* nama-nama hari:

الْاِثْنَيْنِ Al-Istnain	الْاِحْدُ Al-Ahad
الْاَرْبِعَاءُ Al-Arbiā'	الْاَثْلَاثَاءُ Ats-Tsulātsā'
الْجُمُعَةُ Al-Jumu'ah	الْخَمِيْسُ Al-Khamīs
	السَّبْتُ As-Sabt

Langkah awal yaitu guru melakukan pembelajaran materi dengan metode bernyanyi. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkahnya. Guru mencontohkan teknik permainan. Langkah-langkah permainan:

- a. Guru menempelkan gambar alat-alat sekolah di atas papan tulis.
- b. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok; siswa laki-laki dan siswa perempuan. Guru menunjuk setiap 2 siswa maju mendekati kumpulan *mufradat* mengenai nama-nama hari.
- c. Guru memberikan aba-aba dalam hitungan tiga siswa bergerak menyusun *mufradat* nama-nama hari
- d. Setelah siswa menempel semua *mufradat* di bawah gambar, guru mengecek ketepatan susunan nama-nama hari.
- e. Pemenangnya adalah siswa mampu menyusun nama-nama hari dengan benar, ia mendapatkan stiker bintang.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang bertujuan meningkatkan perbendaharaan kata lebih banyak. Permainan-permainan di atas mewakili tiga kemahiran dalam bahasa Arab, yaitu kemahiran berbicara, kemahiran membaca dan kemahiran menulis.

Tabel 3. Jenis Permainan di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor

Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor	Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor
Jenis Permainan yang Digunakan:	Jenis Permainan yang Digunakan:
permainan engklek	permainan menulis di udara
permainan angka	permainan berhitung berurutan
permainan kartu ( <i>flash card</i> )	permainan "boom" ( <i>games boom</i> ),
permainan stik es <i>cream</i>	permainan cerdas cermat
permainan rangking satu	permainan berpasangan (bermain peran)
permainan sekoci	permainan tebak kata
permainan mencari harta karun, dan	permainan mencocokkan gambar dengan
permainan kuda berbisik	kata, dan
	permainan susun kata

## Kesimpulan

Hasil penelitian di dua sekolah ini ditemukan bahwa metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan pada dua sekolah ini bertujuan meningkatkan kemahiran bahasa Arab dan meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*). Kemahiran bahasa yang penulis temukan di sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor mencakup empat kemahiran, yaitu: 1) kemahiran menyimak 2) kemahiran berbicara 3) kemahiran membaca 4) kemahiran menulis. Adapun hasil temuan di Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor mencakup tiga kemahiran bahasa, yaitu: 1) kemahiran berbicara 2) kemahiran membaca 3) kemahiran

menulis. Adapun permainan yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Bogor, yaitu: permainan engklek, permainan angka, permainan *flash card*, permainan stik *ice cream*, permainan rangking satu, permainan sekoci, permainan mencari harta karun, permainan kuda berbisik, permainan bermain peran. Sedangkan permainan diterapkan di dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Aliya Bogor, yaitu: permainan menulis di udara, permainan berhitung berurutan, permainan “boom”, permainan cerdas cermat, permainan berpasangan, permainan tebak gambar, permainan mencocokkan gambar dengan namanya, permainan susun kata.

## Daftar Pustaka

- Al-Ta'allum bi al-La'bi: mā huwa? Fawāiduhu, Syurūtuhi wa khutwātuhu*. (2021). Diambil kembali dari <https://www.annajah.net>. 31 Agustus 2022.
- Adhabi'i, M. B. (2003). *Bahaya Mengekor Non Muslim. Terj. dari Mukhtarāt min Kitāb Iqtidha' Ash-Shirāṭal Mustaqīm Mukhālafah Ashḥāb al-Jahīm* (Muhammad Thalib, Penerjemah). Yogyakarta: Media Hidayah.
- Al-Suwairky, M. A. (2005). *al-Alāb al-Lughawiyah wa Dauruhā fī Tanmiyah Mahārāt al-Lughah al-'Arabiyyah*. Amman: Dar al-Kindi.
- Amirudin, N. (2017). Problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Tamadun*, 1(12), 7.
- Duwaikat., H. S. (t.thn.). *al-Alāb al-Tarbiyyah fī Shufūf al-Marhalah al-Ibtidā'iyyah al-Ūlā*. Diambil kembali dari [www.atabir.com](http://www.atabir.com), 29 September 2022.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 112. doi:10.21009/JPUD.091.07
- H.M. Ilyas, A. S. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 4(1), 63.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 65.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahman, F. (2019). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah di Kota langsa. *Tesis pada Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: tidak diterbitkan*.
- Rela Imanulhaq, P. d. (2020). Pengembangan Media Stik Es Krim Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Ii Mi Negeri Kota Cirebon. *Uniedu: Universal Journal of Educational Research*, 01(03), 236. doi:10.1234/uniedu.v1i3.23
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

- Takdir. (2020). Problematika pembelajaran Bahasa Arab. *NASKHI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 2(1).
- Teatantia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 30. doi:10.14421/almahara.2020.061-02
- The American Heritage Dictionary of The English Language*. (2022). Diambil kembali dari <https://ahdictionary.com/>, 23 April 2023.

