
PENERAPAN METODE MULTI GAMES DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI LKP IBNU KHALDUN DRIYOREJO GRESIK

Sholihudin Al Ayubi

STAI Al-Azhar Menganti Gresik

sholihudinalayubialayubi@gmail.com

Abstract

This article is the result of a study that describes the stages in the application of the multigames method in Arabic mufradat learning by adding vocabulary intensely to each meeting. LKP Ibnu Khaldun is an Arabic language development institution by applying the multigames method which refers to an independent guidebook entitled "The Smart Book of Memorization of Arabic-English Vocabulary for Children" which contains mufradat themes and alternative language games along with the steps. This type of research is a field research with a qualitative approach. Methods of data collection by observation, interviews and documentation with data analysis techniques using descriptive qualitative. Based on the results of the study, there were several themes taught by the tutor in six meetings, including riyadhah (sports) by applying the traditional game of gobak sodor, naqlun (transportation) with the traditional engkle game, al-ma'kulat (food) with a crossword puzzle (TTS) game. Crossword puzzles, alwanun (colors) with treasure hunting games, al-hayawanat (animals) with word-matching games and their meanings, fi al-sama' (objects in the sky) with traditional games of dolip. All students feel excited and always look forward to every game in one meeting, especially if there is a reward from the tutor.

Keywords: Method, vocabulary learning, Arabic, multigames.

Abstrak

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang mendeskripsikan tahapan dalam penerapan metode multigames dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab dengan penambahan kosakata secara intens tiap pertemuan. LKP Ibnu Khaldun adalah lembaga pengembangan bahasa Arab dengan menerapkan metode multigames yang merujuk pada buku pedoman independen berjudul "Buku Pintar Menghafal Kosakata Bahasa Arab-Inggris for Children" yang berisi tema-tema *mufradat* dan alternatif permainan bahasa beserta langkah-langkahnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa tema yang diajarkan oleh tutor dalam enam pertemuan, diantaranya *riyadhah* (olahraga) dengan menerapkan permainan tradisional *gobak sodor*, *naqlun* (transportasi) dengan permainan tradisional *engkle*, *al-ma'kulat* (makanan) dengan permainan TTS (Teka-Teki Silang), *alwanun* (warna) dengan permainan berburu harta karun, *al-hayawanat* (hewan) dengan permainan mencocokkan kata dan artinya, *fi al-sama'* (benda di langit) dengan permainan tradisional *dolip*. Seluruh anak didik merasa bersemangat dan selalu menanti setiap permainan dalam satu pertemuan, apalagi jika ada reward dari tutor.

Kata Kunci: Metode, pembelajaran kosakata, bahasa Arab, multigames.

Introduction

Bahasa Arab merupakan bahasa tertua di dunia yang penting untuk dipelajari. Sebagai bahasa Al-Qur'an, bahasa Arab memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa lainnya diantaranya keindahan stilik, kekayaan kosakatanya, dan memiliki makna yang beragam tergantung konteksnya. Pembelajaran bahasa Arab adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab, baik kemampuan berbicara, membaca, menyimak, menulis, maupun penguasaan tata bahasanya. Pada pembelajaran kosakata bahasa Arab, dilakukan dengan penambahan kosakata yang harus diingat oleh anak didik secara intens tiap pertemuan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik dan tercapainya tujuan pembelajaran, maka multigames bisa menjadi alternatif metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan realita yang ada, banyak mayoritas anak didik yang tidak menyukai bahasa Arab karena dianggap sulit, mulai dari cara membacanya, menghafalnya, apalagi menulisnya. Padahal jika anak didik memiliki tekad dan motivasi belajar yang tinggi ditambah dengan mengikuti pembelajaran bahasa Arab yang intens, maka akan terasa mudah. LKP Ibnu Khaldun adalah lembaga sosial yang memprioritaskan pengembangan bahasa melalui kursus bilingual, baik bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Pada pembelajaran bahasa Arab, lembaga ini menerapkan metode multigames dalam setiap pertemuan. Multigames tersebut merujuk pada buku pedoman yang dibuat sendiri oleh tutor dengan judul "Buku Pintar Menghafal Kosakata Bahasa Arab-Inggris untuk Anak" yang berisi tema-tema *mufradat* yang diajarkan, alternatif permainan bahasa yang bisa diterapkan beserta langkah-langkahnya, serta dilengkapi lagu-lagu dan ungkapan-ungkapan dalam bahasa Arab.

Multigames termasuk salah satu metode yang bisa menggugah motivasi anak didik dan mencakup variasi permainan pembelajaran bahasa Arab, baik berupa permainan kooperatif maupun permainan tradisional. Pada level pertama, anak didik harus memperkaya kosakata baru sehingga nantinya bisa memudahkan dalam level selanjutnya yaitu maharah *kalam*, *qira'ah*, *istima'*, *kitabah* dan *qawa'id*. Dengan penerapan metode multigames ini, diharapkan anak didik memiliki kesadaran untuk konsisten belajar bahasa Arab, antusias dalam prose pembelajaran di kelas, semangat dalam menghafal kosakata baru, dan mampu menerapkan dalam percakapan sehari-hari.

Research Method

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu sebuah penelitian yang diterapkan secara sistematis dengan memakai data yang ada di lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Suharismi Arikunto, 1995: 58). Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif adalah

prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh (Lexy. J. Moleong, 1991: 3). Sumber data dalam penelitian ini ada dua yakni sumber data primer yaitu anak-anak didik di LKP Ibnu Khaldun dan tutor pembelajaran bahasa Arab. Adapun sumber data sekunder berupa buku ajar pembelajaran bahasa Arab di LKP Ibnu Khaldun, buku-buku penunjang dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini.

Metode pengumpulan data dengan observasi yakni suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan cara sistematis (Suharismi Arikunto, 2013: 45). Langkah yang dilakukan adalah dengan mengamati kondisi dan proses pembelajaran di kelas sehingga bisa diketahui penerapan metode multigames dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, juga menggunakan metode wawancara dengan melakukan tanya jawab kepada nara sumber yaitu tutor pembelajaran bahasa Arab dan beberapa anak didik di LKP Ibnu Khaldun. Kemudian menerapkan metode dokumentasi yakni dengan menelaah hal-hal terkait malah penelitian berupa catatan, buku, jurnal mengajar, agenda rapat, dan lain lain (Suharsimi Arikunto, 2000: 234). Adapun teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Results and Discussion

Esensi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

Al-Mufradat adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas (Ahmad Fuad Effendy, 2005: 17). Kosakata merupakan beberapa kata yang bisa membentuk kalimat. Definisi ini menunjukkan perbedaan antara morfem dengan kosakata. Morfem adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa menjadi bagian yang lebih kecil yang memiliki makna relatif sama (Kridalaksana, Harimurti, 1983: 157). Pembelajaran kosakata bahasa Arab sangat penting karena transfer pesan kebahasaan menggugah penuturnya mampu menggunakan kosakata yang efektif dan selaras agar bisa mengungkapkan makna yang disampaikan. Interpretasi yang efektif terhadap maksud yang disampaikan melalui kata bergantung pada interpretasi dan pemakaian kosakata yang tepat dalam sebuah dialog (Abdul Wahab Rosyidi, 2009: 56). Menurut Ahmad Djanan Asifuddin, pembelajaran kosakata (*mufradat*) adalah upaya menyampaikan materi pembelajaran berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu (Ahmad Fuad Effendy, 97-98):

1. Pembelajaran kosakata (*al-mufradât*) tidak independen. Kosakata (*al-mufradât*) sebaiknya disampaikan sebagai materi yang independen dan berkaitan dengan pembelajaran menyimak, mendengar, insya' dan percakapan.
2. Memberikan batasan makna. Pada pembelajaran kosakata, sebaiknya makna diberi batasan sesuai keberadaan kalimat saja, karena satu kosakata mempunyai banyak makna. Bagi pembelajar awal, disampaikan pada makna berdasarkan konteks agar anak didik tetap konsentrasi memperhatikan dan mengingat kosakata. Tahapan selanjutnya, penjelasan makna bisa disampaikan dengan pengetahuan dan kerangka pemikiran yang lebih dalam tentang makna kosakata tersebut.
3. Konteks kosakata. Beberapa kosakata dalam bahasa Arab hanya bisa diketahui dengan pemahaman tentang penggunaannya dalam sebuah kalimat. Kosakata ini sebaiknya disampaikan dalam konteks sehingga memusatkan perhatian anak didik.
4. Terjemahan kosakata. Pembelajaran kosakata paling mudah melalui terjemahan kata ke dalam bahasa ibu, namun ada kelemahan diantaranya spontanitas anak didik berkurang apabila mengungkapkan tentang obyek kata, lemah daya ingat anak didik terhadap obyek kata, dan tidak semua kata ada sinonim yang sesuai dalam bahasa ibu. Oleh karena itu, dengan terjemahan kata ini dapat menjadi cara dalam pembelajaran kosakata, dipakai untuk mengetahui kosakata yang sukar dipahami maknanya.
5. Tingkat kesukaran. Kosakata bahasa Arab bagi anak didik dibagi 3, yaitu:
 - a. Kosakata yang mudah, karena ada kesamaan dengan kosakata bahasa Indonesia, seperti : رحمة ، كرسي ، كتاب ، علماء .
 - b. Kosakata yang sedang dan mudah, meskipun tidak terdapat kesamaan dengan bahasa Indonesia, seperti: مدينة ، سوق ، ذهب .
 - c. Kosakata yang sulit, sebab bentuk kata atau pelafalannya, seperti: انزلق ، ندھور ، استولى .

Ahmad Fuad Effendy menjelaskan lebih rinci tentang tahapan dan metode pembelajaran kosakata (*al-Mufradât*) atau pengalaman anak didik dalam mengenal dan memperoleh makna kata (*al-mufradât*), yaitu (Ahmad Fuad Effendy, 99-100):

1. *Mendengar kosakata*. Ini adalah tahap pertama yaitu memberi kesempatan anak didik untuk mendengar kata dari pengajar atau media pembelajaran, baik independen maupun dalam kalimat. Apabila unsur bunyi kata itu sudah dipahami anak didik, maka anak didik bisa mendengar dengan benar.
2. *Melafalkan kosakata*. Pada tahap kedua ini, pengajar meminta anak didik melafalkan kosakata yang didengar. Melafalkan kosakata baru dapat memudahkan anak didik mengingat kata dalam jangka lama.

3. *Memperoleh makna kata.* Pada tahap ketiga ini, pengajar tidak melakukan terjemah kata kepada anak didik, sebab apabila diterapkan tidak akan ada komunikasi langsung menggunakan kalimat yang sedang dipahami dan makna kata akan mudah dilupakan anak didik. Ada beberapa cara bagi pengajar agar tidak melakukan terjemahan arti kata, yaitu kontekstualisasi kalimat, pemaknaan simpel, penggunaan media visual, persamaan dan lawan kata, menunjukkan benda yang sebenarnya atau bukan aslinya, praktik gerak anggota badan. Terjemah kata sebagai alternatif terakhir apabila kosakata sulit dipahami anak didik.
4. *Membaca kata.* Setelah tahapan mennyimak, melafalkan, dan interpretasi makna kosakata baru, pengajar menuliskan di *whiteboard*. Kemudian anak didik diminta untuk melafalkan kosakata tersebut dengan nyaring.
5. *Menuliskan kata.* Kosakata anak didika akan dapat dikuasai jika dia menuliskan kosakata baru yang dipelajari (mendengar, melafalkan, memahami, membaca) karena kosakata tersebut masih melekat dalam ingatan anak didik.
6. *Merangkai kalimat.* Tahap selanjutnya dalam pembelajaran kosakata adalah menconca untuk menyusun kosakata dalam kalimat yang sesuai kaidah. Pengajar harus aktif mengemukakan contoh kalimat yang beragam kemudian ditirukan anak didik. Dalam merangkai kalimat, sebaiknya memakai kosakata yang kekinian dan variatif agar anak didik bisa menggunakan sendiri dan dia paham apa yang ditulisnya.

Ada beberapa tujuan pembelajaran mufradat memiliki, diantaranya:

- a. Memperkaya kosakata baru sehingga banyak tabungan perbendaharaan kata untuk diterapkan ketika menulis kalimat yang sesuai kaidah,
- b. membiasakan mengucapkan kata dengan benar dari segi *makharij al-huruf* dan penggunaan *mad* sehingga bisa dipahami pendengar,
- c. Memudahkan pemahaman kosakata dalam makna umum dan khusus sehingga bisa memahami arti kata yang belum pernah diketahui sebelumnya terutama ketika memahami sinonim dan antonim,
- d. Mampu menyusunnya menjadi bahasa lisan atau tulisan dengan kemampuan memilih kata yang tepat dan sistematis, yang kemudian memunculkan bahasa dan tulisan yang mudah dipahami (Syaiful Mustofa, 2011: 79).

Definisi Metode Multigames dan Jenis-Jenisnya

Demi mewujudkan pembelajaran bahasa Arab yang efektif, seorang guru dituntut untuk kreatif dan pintar mengelola kelas. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah dengan permainan bahasa yang bisa mengubah suasana tegang menjadi menyenangkan. Seorang guru harus bisa memahami kondisi kelas, tidak egois hanya menyampaikan materi tanpa membawa semangat dan

kenyamanan dalam belajar. Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut (Fathul Mujib dkk, 2011, 25):

1. Membuang ketegangan yang menyulitkan proses pembelajaran.
2. Menghilangkan kebosanan dalam kelas,
3. Mengajak siswa bekerjasama aktif secara keseluruhan,
4. Memotivasi proses pembelajaran,
5. Menciptakan kreativitas anak didik,
6. Menggapai tujuan pembelajaran,
7. Memperoleh makna belajar melalui pengalaman,
8. Menjadikan anak didik sebagai subyek belajar.

Adapun macam-macam permainan bahasa (multigames) dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain (Fathul Mujib dkk, 2011, 98-99):

a. Permainan Bahasa untuk Keterampilan Menyimak (*istima'*)

- 1) Bisik Berantai (*al-asrar al mutasalsil*) misal; Mengenali anggota badan dengan lagu

Permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa, guru membisikkan kata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa terdepan pada masing-masing kelompok untuk selanjutnya dibisikkan pada siswa dibelakangnya demikian sampai siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang.

2) Perintah Bersyarat (*al-amr bi syartin atau qola saiman*)

Guru memberikan perintah kepada siswa yang ditunjuk di depan kelas, akan tetapi perintah boleh dilaksanakan jika diawali dengan kata "*qola saiman*" misalnya, jika siswa melaksanakan perintah tanpa diawali kata tadi maka tidak sah.

3) Bagaimana Saya Pergi (*kaifa adzhabu*)

Guru menyuruh siswa untuk menunjukkan rute perjalanan yang terdapat dipeta yang tergambar di papan tulis, setelah mendengarkan penjelasan singkat tentang perjalanan yang ingin ditempuhnya.

b. Permainan Bahasa untuk Keterampilan Berbicara (*kalam*)

1) Kotak Barang (*shunduq al-asyya'*)

Guru memasukkan berbagai benda yang sebelumnya dipertunjukkan satu persatu pada siswa ke dalam sebuah kotak, setelah itu bertanya pada mereka benda apa yang dipegangnya, jika siswa menebak dengan benar maka benda tadi dikeluarkan, demikian sampai habis.

2) Menyebut Gambar (*sifis shuroh*)

Guru memperlihatkan beberapa gambar orang-orang yang terkenal (tokoh) kepada siswa, kemudian menyuruh satu orang siswa untuk mengomentari satu gambar, demikian sampai akhir.

3) Apa yang Saya Kerjakan (*madza a'mal*)

Guru memperagakan perbuatan tertentu atau menyuruh salah satu siswa untuk melakukan perbuatan tersebut, kemudian menyuruh siswa lain untuk menebak apa yang sedang dilakukannya.

c. Permainan Bahasa untuk Keterampilan Membaca (*qira'ah*)

1) Sobekan cerita (*al-auroq al-mumazzaqoh*)

Guru memilih cerita-cerita pendek dari buku, majalah, koran dan sebagainya, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, selanjutnya guru menceritakan cerita tersebut lalu siswa disuruh untuk mengurutkan kertas-kertas potongan tersebut sesuai dengan cerita yang telah diceritakan oleh guru.

2) Antonim (*al-mudhod*)

Guru menunjukkan kata yang ditulis dikartu atau siswa mengambil kartu secara acak, dan siswa yang mendapatkan kartu langsung menyebutkan lawan katanya, apabila tidak dapat menyebutkan lawan katanya maka ia harus mendapat hukuman.

3) Mengeluarkan kata yang asing (*takhrij al-kalimah al-gharibah*)

Guru memperlihatkan secara cepat sekelompok kata, satu diantaranya ada yang asing atau tidak sesuai, dan siswa harus mencarinya dan menyebutkan kata yang asing tersebut.

d. Permainan Bahasa untuk Keterampilan Menulis (*kitabah*)

1) TTS (*al-kalimah al-mutaqaati'ah*)

Guru menyiapkan beberapa pertanyaan dalam bentuk TTS, kemudian guru menyuruh siswa ntuk menjawab soal TTS secara individu atau kelompok.

2) Permainan huruf yang kurang atau hilang

Guru menyuruh siswa menuliskan satu atau beberapa huruf yang hilang pada kata atau kalimat tertentu dengan gambar yang menunjukkan kata dari jawaban tersebut.

3) Menyempurnakan gambar dan menulis namanya

Ada beberapa gambar yang digambar dengan terputus-putus, kemudian guru menyuruh siswa untuk menyempurnakan dan menulis maksud dari gambar tersebut.

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan penerapan permainan bahasa diantaranya (Fathul Mujib dkk, 38):

1. Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan.

2. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Dengan adanya kompetisi antar siswa dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
4. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

Adapun kelemahan penerapan permainan bahasa diantaranya (Fathul Mujib dkk, 38):

1. Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa.
2. Pelaksanaan permainan bahasa diikuti oleh tawa dan sorak sorai siswa sehingga dapat mengganggu kelas yang lain.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
4. Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

Result and Discussion

Penerapan Metode Multigames dalam Pembelajaran Mufradat di LKP Ibnu Khaldun

Proses pembelajaran bahasa Arab termasuk bagian dari pengembangan *life skill* atau kecakapan hidup di bidang bahasa. *Life skill* adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi hingga mampu mengatasinya (Kunandar, 2009: 289). Menurut Malik Fadjar, kecakapan hidup sama dengan empat pilar pendidikan yang di canangkan UNESCO, yakni *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to be* (belajar menjadi diri sendiri) dan *learning to live together* (belajar hidup dalam kebersamaan) (Kunandar, 2009: 287).

Desa Randegansari merupakan desa yang masyarakatnya masih tergolong miskin. Sebagian besar masyarakatnya bermata pencaharian sebagai petani. Dalam hal kebahasaan, mereka tak terlalu menganggap sebagai sesuatu yang urgen bagi anak-anak mereka. Padahal, kemampuan berbahasa juga dibutuhkan dalam menghadapi tantangan globalisasi. Dalam rangka pengabdian masyarakat, merupakan hal urgen untuk memberdayakan generasi muda desa Randegansari, khususnya anak-anak usia SD/MI untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis *multi games* di LKP Ibnu Khaldun Randegansari. Mereka akan dibentuk sebagai kader pionir yang sejak dini mereka memiliki kemahiran berbahasa Arab dan menerapkannya langsung dalam kehidupan sehari-hari, juga mendukung prestasi belajar di sekolah.

Salah satu fungsi LKP Ibnu Khaldun ialah sebagai lembaga sosial yang memberikan manfaat dalam pemberdayaan manusia dan pengembangan ilmu. Lembaga ini berbasis pendidikan *life skill* untuk anak-anak miskin tanpa dipungut biaya. Lembaga ini memanifestasi pengabdian kepada masyarakat sebagai strategi awal untuk mencapai tujuan pendidikan *life skill* di Desa Randegansari. Jumlah anak didik yang didampingi saat ini 18 orang. Jumlah anggota mengalami pasang surut karena tidak konsistennya anak-anak untuk mengikuti program-program yang sudah diterapkan dalam lembaga tersebut. Lembaga ini menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk proses pendidikan *life skill* seperti ruang yang digunakan kantor dan kelas. Pelaksanaan program melalui *tripple strategies* (strategi melalui *multi games*, strategi berbasis IT, strategi berbasis *Active Language Zone*) dan praktik lapangan. Untuk tercapainya tujuan LKP Ibnu Khaldun tersebut, maka lembaga ini ingin mencetak para tutor yang peduli dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak dengan mengadakan kegiatan pendampingan pengajaran bahasa Arab anak melalui modul berbasis *multi games*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan nara sumber penelitian, maka dapat dipaparkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran bahasa Arab berbasis multigames di LKP Ibnu Khaldun sebagai berikut:

1. Pertemuan I (24 Oktober 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *riyadah* (olahraga). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *qurratul qadam* (sepak bola), *qurratussallah* (basket), *tazalluj* (ice skating), *mulakamah* (tinju), *riyadah badaniyyah* (senam) dan *sibahah* (renang). Tutor menerapkan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 19):

- a. Tentu kita mengenal permainan gobak sodor, ajaklah 5 temanmu untuk mempraktikkan di rumah
- b. Buatlah garis batas kotak-kotak sesuai jumlah pemain, ada yang menjaga garis horisontal dan vertikal, lalu bagilah dua tim (ada tim yang menjaga garis batas dan ada tim lawan yang mencoba masuk garis batas)
- c. Sebelumnya, buatlah potongan kertas yang berisi kosakata bahasa arab atau inggris di atas, letakkan menyebar di tengah kotak yang akan dimasuki tim lawan
- d. Setiap kali tim lawan masuk harus mengambil potongan kertas, setelah terkumpul semua, harus saling tanya jawab tentang arti kosakata tersebut

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok *al-ula* dan *al-tsani*. Langkah yang dilakukan adalah dengan

membentuk dua tim, tim yang pertama dia akan masuk ke batas-batas rumah lawan dan tidak boleh kena tangkap tim yang kedua. Ketika kena, maka dapat hukuman menjawab pertanyaan yang sesuai dengan tema yang diajarkan dalam potongan kertas yang sudah diletakkan di lantai rumah lawan. Kemudian bergantian tim kedua yang jadi penjaga rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Nisa, Diva, dan Khilmi, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat bersemangat dalam permainan yang ada, meskipun harus menghafal seluruh kosakata yang dipelajari sebelumnya. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

2. Pertemuan II (31 Oktober 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *naqlun* (transportasi). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *qitharun* (kereta api), *sayyaratun* (mobil), *safinah* (perahu), *thairah* (pesawat), dan *sayyaratun naqli* (truk). Tutor menerapkan permainan tradisional engkle dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 18):

- a. Bermainlah engkle di depan rumah bersama teman, caranya menggambar kotak-kotak yang saling menyambung dengan menggunakan batu sesuai keinginan, ada batas start dan batas finish
- b. Ambillah kertas kosong dan tulislah kosakata di atas dengan spidol atau pulpen, lalu guntinglah per kata dalam kertas dan taruhlah di dalam kotak-kotak
- c. Mulailah bermain dengan kaki 1 untuk melewati setiap kotak dan wajib mengambil potongan kertas kosa kata
- d. Setelah batas finish dan kertas terkumpul, harus saling tanya jawab arti kosakatanya ya

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok *al-ula* dan *al-tsani*. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat kotak-kotak engkle, kemudian tim pertama dia akan masuk ke kotak terlebih dahulu sambil mengambil potongan kertas di lantai tanpa terjatuh. Ketika terjatuh, harus digantikan dengan tim kedua. Begitu seterusnya dalam permainan engkle. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Ais, Shofi, dan Nisa, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat menanti-nanti setiap akhir penyampaian materi karena biasanya selalu ada permainan sambil menghafal kosakata baru. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

3. Pertemuan III (7 November 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *al-ma'kulat* (makanan). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *khubzun* (roti), *dzarraah* (jagung), *ruzzun* (nasi), *mulakamah* (tinju), *bidhah* (telur), *biskuit* (biskuit), *bathathis* (kentang), *sya'riyyah* (mie), dan *bithatha* (ketela). Tutor menerapkan permainan TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 10):

- a. Waktunya untuk bikin teka-teki silang ya.
- b. Mintalah bantuan ayah atau ibu kamu untuk bikinin soal teka-teki silang menggunakan kosakata di atas.
- c. Siapkan kertas folio satu lembar, bagi dua bagian, ada lembar menggambar kotak-kotak kosong untuk diisi huruf per kosakata dan ada lembar uraian tentang kosakata yang dimaksud.

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok *al-ula*, *al-tsani*, *al-tslits*, dan *al-rabi'*. Langkah yang dilakukan adalah dengan menyediakan kertas yang diisi kolom kotak tabel berjumlah 10 nomor yang akan diisi jawaban dari pertanyaan di bawahnya. Anak-anak diberi waktu 15 menit untuk mengisinya. Hasilnya, anak-anak merasa termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan menyelesaikan isian kolom TTS. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Fairuz, Anin, dan Dinar, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat suka belajar bahasa Arab karena permainan sangat menarik dan berbeda-beda tiap pertemuan, meskipun harus menghafal seluruh kosakata yang dipelajari sebelumnya. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

4. Pertemuan IV (14 November 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *alwanun* (warna). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *armad* (abu-abu), *wardiyyun* (pink), *abyadh* (putih), *aswad* (hitam), *kakiyyun* (cream) dan *burtuqaliyyun* (orange). Tutor menerapkan permainan berburu harta karun dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 16):

- a. Yuk bermain mencari harta karun
- b. Potonglah kertas yang tertulis sesuai kosakata di atas, setelah itu mintalah temanmu menyembunyikan potongan kosakata di beberapa tempat yang mudah dijangkau
- c. Carilah kosakata tersebut seluruhnya dan setelah ketemu sebutkan artinya

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok *al-ula* dan *al-tsani*. Langkah yang dilakukan adalah dengan

membentuk dua tim, tim yang pertama mencari dan mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya yang ditulis di atas kertas kecil, lalu disembunyikan dan tim yang kedua mencarinya. Jika perburuan tim kedua selesai, kemudian tim kedua yang bertugas menyembunyikan potongan kertas kata dan harus ditemukan oleh tim pertama. Hasilnya, anak-anak bekerja keras mencarinya dan merasa senang belajar bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Nisa, Fairuz, dan Diva, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat bersemangat dalam permainan yang ada, apalagi ada reward yang diberikan oleh tutor bagi tim yang menang, meskipun harus menghafal seluruh kosakata yang dipelajari sebelumnya. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

5. Pertemuan V (21 November 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *al-hayawanat* (hewan). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *baqarah* (sapi), *ghanamun* (kambing), *bumah* (burung hantu), *sanujab* (tupai), *farasyah* (kupukupu), *tha'ir* (burung), dan *qiththun* (kucing). Tutor menerapkan permainan mencocokkan kata dan artinya dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 14):

- a. Ajaklah bersama temanmu untuk bermain mencocokkan kosakata dan artinya
- b. Mintalah temanmu membuat soal sejumlah kosakata bahasa arab dan inggris di atas secara acak
- c. Cobalah menjawab pertanyaan temanmu dengan tepat

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok *al-ula*, *al-tsani*, *al-tslits*, dan *al-rabi'*. Langkah yang dilakukan adalah dengan menyiapkan kertas yang dipotong kecil-kecil, ada yang dituliskan bahasa Arab dan ada yang bahasa Indonesia, lalu anak-anak harus merangkai antara bahasa Arab dan artinya yang benar. Hasilnya, anak-anak merasa termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermin sambil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Dinar, Anin, dan Ais, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat bersemangat dalam permainan yang ada, disertai dengan penilaian kelompok, yang dapat nilai tertinggi adalah yang menang. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

6. Pertemuan VI (28 November 2021)

Pada pertemuan ini, tutor menjelaskan materi yang bertemakan *fi al-sama'* (benda di langit). Kosakata baru yang diajarkan terdiri dari *syamsun* (matahari), *qamarun* (bulan), *zuhalun* (saturnus), *ardhun* (bumi), *kawkabun* (bintang), dan *syihabun* (meteor). Tutor menerapkan permainan tradisional dolip dalam pembelajaran kosakata dengan langkah-langkah sesuai buku pedoman sebagai berikut (Wildah Nurul Islami, 2021: 26):

- a. Bermain dolip-dolipan yuk, dengan cara ajak 5 temanmu, ada yang menjadi penangkap dan ada yang menjadi penjahat
- b. Teman yang tidak menjadi penjahat (4 orang) berlari menghindari sentuhan penjahat (1 orang), dan jika penjahat mulai mendekati mereka, temanmu berkata DOLIP sambil mengacungkan jari telunjuk ke depan mulut mereka dengan posisi berdiri mematung sampai ada teman yang membebaskan dengan menyentuh mereka.
- c. Jika ada yang tertangkap, maka temanmu harus saling bertanya kosakata bahasa arab atau inggris dan artinya dengan teman yang menjadi penjahat.
- d. Permainan berakhir jika semua telah tertangkap penjahat

Berdasarkan observasi di kelas, anak didik dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok *al-ula* dan *al-tsani*. Langkah yang dilakukan adalah dengan menentukan tim yang mengejar dan dikejar. Satu anggota tim pertama mengejar satu anggota tim kedua, begitu seterusnya. Jika ada yang berhasil menangkap, maka anggota yang tertangkap harus menjawab soal berupa arti dari kosakata yang diberikan. Hasilnya, anak-anak merasa termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermin sambil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 nara sumber yaitu Shofi, Diva, dan Khilmi, ketiganya mengungkapkan bahwa mereka sangat bersemangat dan selalu berharap adanya permainan di setiap pertemuan. Tutor juga menambahkan bahwa anak didiknya sangat termotivasi untuk cepat menghafal kosakata baru dan aktif bermain sambil belajar.

Conclusion

Pembelajaran bahasa Arab adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab, baik kemampuan berbicara, membaca, menyimak, menulis, maupun penguasaan tata bahasanya. Pada pembelajaran kosakata bahasa Arab, dilakukan dengan penambahan kosakata yang harus diingat oleh anak didik secara intens tiap pertemuan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik dan tercapainya tujuan pembelajaran, maka *multigames* bisa menjadi alternatif metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa tema yang diajarkan oleh tutor dalam enam pertemuan, diantaranya *riyadhah* (olahraga) dengan menerapkan permainan tradisional gobak sodor, *naqlun* (transportasi) dengan menerapkan permainan tradisional engkle, *al-ma'kulat* (makanan) dengan menerapkan permainan TTS (Teka-Teki Silang), *alwanun* (warna) dengan menerapkan permainan berburu harta karun, *al-hayawanat* (hewan) dengan permainan mencocokkan kata dan artinya, *fi al-sama'* (benda di langit) dengan menerapkan permainan tradisional dolip. Seluruh anak didik merasa bersemangat dan selalu menanti setiap permainan dalam satu pertemuan, apalagi jika ada reward dari tutor.

References

- Al Ayubi, Sholihudin dan Wildah Nurul Islami. (2021). *Buku Pintar Menghafal Kosakata Bahasa Arab-Inggris for Children*. Gresik: CV. Nyala.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- _____. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (1995). *Dasar-Dasar Research*. Tarsoto: Bandung.
- Effendy, Ahmad Fuad. (2005). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Kridalaksana, Harimurti. (1983). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikiulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy. J. (1991). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Fathul dkk. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.