

## **PEENGEMBANGAN PERMAINAN BAHASA ARAB**

Makalah ini disusun untuk memenuhi tugas

Mata kuliah : Sistem Pengajaran Bahasa Arab

Dan di persentasikan pada tanggal 19/3/2024

Dosen Pembina : Lita Lestari, M.Pd.I



**UNIVERSITAS ISLAM  
KH RUHIAT CIPASUNG**

Disusun oleh : **Kelompok 5**

Kelas : **PBA 2 A**

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 1. Irfan Maulana   | NPM : 22120051 |
| 2. Siti Muspiroh   | NPM : 22120171 |
| 3. Ai Nina Annavia | NPM : 22120031 |

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**UNIVERSITAS ISLAM K.H RUHIAT**

## **CIPASUNG TASIKMALAYA.**

### **KATA PENGANTAR**

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

Puji dan syukur marilah kita panjatkan kepada Allah yang maha ghofur, karena rahmat dan karunia-nya penyusun dapat menyelesaikan makalah dengan judul :” **Pengembangan Permainan Bahasa Arab**”. Makalah ini dibuat dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah : system Perencanaan Pengajaran Bahasa Arab.

Penyusun juga tidak lupa mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan makalah ini.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan makalah ini. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan makalah dimasa yang akan datang.

Semoga makalah ini bisa memberikan manfa’at, terutama bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya. Mohon ma’af jika dalam penyusunan makalah ini masih terdapat banyak kekurangan . akhir kata, saya ucapkan mohon ma’af dan terima kasih.

Cipasung, 23 April 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
A. PERMAINAN BAHASA .....	2
B. MANFAAT PERMAINAN BAHASA .....	2
C. CIRI-CIRI PERMAINAN BAHASA YANG BAIK .....	2
D. PRINSIP-PRINSIP DALAM PERMAINAN BAHASA.....	3
E. MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA.....	3
BAB III PENUTUP.....	7
A. KESIMPULAN.....	7
B. KRITIK DAN SARAN.....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diterapkan di beberapa sekolah (madrasah), baik di jenjang MI, MTS, MA hingga beberapa perguruan tinggi. Namun hal ini tidak lantas membuat bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang paling banyak disukai siswa. Justru kebanyakan dari mereka menganggap belajar bahasa Arab merupakan suatu hal yang sulit. Ada berbagai alasan yang mereka nyatakan untuk menguatkan anggapan bahwa belajar bahasa Arab itu tidak mudah. Jika hal ini dibiarkan terus menerus dikhawatirkan regenerasi pembelajar bahasa Arab akan terus berkurang dan pada akhirnya punah.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikatif. Proses komunikasi meliputi tiga komponen kunci: Pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikator. Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien maka diperlukan suatu alat yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk. Dari hal-hal yang familiar seperti guru itu sendiri, buku teks, dan papan tulis, hingga perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), media, dan hal-hal lain yang dapat dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini. Yang paling urgen adalah kemampuan guru untuk menggunakan segala bentuk media sebagai sarana penunjang keberhasilan belajar mengajar. Media pembelajaran bahasa dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain media permainan dan simulasi, media melihat, media menyimak, media menyimak & melihat, dan media rasa.

Maka dari itu, dalam makalah ini kami akan membahas tentang **“Pengembangan permainan Bahasa Arab”**. Pendidik dapat memanfaatkan media-media secara optimal sehingga menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan seperti media visual untuk mempermudah dalam berinteraksi dan pemberian materi yang akan dibahas pada peserta didik.

### B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan permainan bahasa ?
2. Apa manfaat permainan bahasa?
3. Apa saja prinsip permainan bahasa?
4. Apa saja macam-macam permainan bahasa?

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Permainan bahasa**

Permainan bahasa berarti cara belajar bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan sekedar kegiatan tambahan untuk bersenang-senang, tetapi permainan ini dapat dibagi menjadi kegiatan belajar mengajar dan dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya. Permainan bahasa adalah kegiatan belajar yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan isi pelajaran.

Suatu permainan bukanlah permainan bahasa jika ada jenis permainannya tetapi tidak ada keterampilan bahasa atau unsur bahasa yang dilatih. Di sisi lain, memiliki keterampilan bahasa atau unsur-unsur yang dipraktikkan tetapi tidak dinikmati tidak menjadikan aktivitas tersebut sebagai permainan bahasa.

#### **B. Manfaat Permainan Bahasa**

Permainan bahasa memiliki dua tujuan untuk bersenang-senang dan untuk melatih keterampilan bahasa tertentu.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media permainan adalah:

- a. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain;
- b. Mendorong pembelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan;
- c. Memotivasi diri untuk tampil sebaik-baiknya;
- d. Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

#### **C. Ciri-ciri Permainan Bahasa yang baik**

Permainan bahasa dianggap baik jika mempengaruhi keterampilan bahasa dan membantu siswa mempelajari materi bahasa, suatu kegiatan yang lebih dari sekedar bermain. Permainan bahasa yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Dapat memperkuat dan meningkatkan keterampilan bahasa Anda seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu, Anda dapat meningkatkan kemahiran Anda dalam elemen bahasa (kosa kata dan tata bahasa);
- b. Saran dan materi yang menarik sesuai dengan tingkat bahasa siswa;

- c. Memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, guru dan materi bahasa;
- d. Dapat mendorong siswa untuk aktif dan serta meningkatkan minat mereka;
- e. Instruksi dan aturan permainan jelas dan harus diikuti;
- f. Siswa yang cerdas diminta untuk membantu guru membaca petunjuk/aturan permainan;
- g. Pastikan permainan Anda memiliki tujuan tertentu untuk dicapai;
- h. Sebaiknya alat BBM (Bahan Bantu Mengajar) disediakan sendiri oleh guru.

#### **D. Prinsip-prinsip dalam Permainan Bahasa**

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran bahasa asing adalah agar siswa memperoleh keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Namun dalam proses pembelajaran, seringkali kita menemui kendala internal dan eksternal.

Untuk mengatasi hal tersebut, aplikasi game harus didasarkan pada prinsip-prinsip game edukasi. Prinsip-prinsip yang harus diikuti dalam permainan bahasa adalah:

- a. Berinteraksi Permainan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b. Pertandingan Permainan bahasa memiliki nilai dan sifat yang kompetitif (kompetitif). Permainan dapat dimainkan antara peserta lain, waktu terbatas, dan peserta bersaing satu sama lain dengan mencapai kinerja terbaik atau mencapai tujuan tertentu.
- c. Kerja Sama Kerja sama adalah salah satu elemen utama dari permainan, yang juga merupakan pertandingan
- d. Aturan Permainan Permainan bahasa memiliki beberapa aturan khusus. Aturan-aturan tersebut mengedepankan nilai-nilai tertentu seperti integritas, semangat, disiplin dan sportivitas.
- e. Batas Akhir Permainan Permainan bahasa mempunyai batas akhir atau skor.

#### **E. Macam-macam permainan bahasa**

Secara garis besar, ada dua kelompok permainan bahasa. Pertama, ini adalah permainan kosakata, ejaan, kalimat, dan tata bahasa. Yang kedua adalah permainan keterampilan berbahasa (maharoh) yang meliputi permainan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Adapun deskripsinya adalah:

1. Permainan Kosa Kata, Ejaan, Kalimat, Struktur dan Tata Bahasa

Ada beberapa permainan yang bisa diterapkan dalam hal kosakata, ejaan, kalimat dan tata bahasa Arab. Berikut adalah beberapa permainan tersebut:

**a. Komuni-kata cepat**

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat membentuk kata dengan cepat, logis dan akurat.

**Cara bermain:** Hubungkan huruf terakhir untuk membuat kata baru. Kata kunci dari permainan ini adalah menggunakan suku kata terakhir sebagai kata pertama Siswa berikutnya bahkan mungkin tidak mengucapkan kata-kata yang sama dengan yang dikatakan teman sebelumnya. Misalnya باب telah disebutkan. Artinya, kata ini tidak bisa disebut lagi.

**b. Kalimat yang Tersembunyi**

Permainan ini menggunakan pendekatan permainan seperti teka-teki silang (TTS). Fokusnya adalah memperoleh kosakata sebanyak mungkin. Dalam permainan ini, pada dasarnya siswa diminta untuk mencari sebanyak mungkin mufrodat dari tabel (horizontal, ke bawah atau diagonal atau sebaliknya), diminta untuk memberikan hasil (presentasi), Guru menjelaskan secara detail deskripsi nilai siswa.

**c. Siapakah Aku?**

Permainan ini dirancang untuk membantu siswa menebak kosakata dengan menjawab pertanyaan deskriptif "Siapa aku?" Selain itu, melatih siswa untuk merespon informasi dengan cepat.

**d. Temukan Pasangan Tujuan** dari permainan ini adalah untuk melatih siswa mengenal dan menambah mufrodat baru beserta terjemahannya, mengenal kosakata dan pasangannya. Alat yang diperlukan untuk permainan ini adalah sepasang kartu kata.

**e. True or False**

Dalam permainan true or false, guru memberikan kartu siswa dengan berbagai bentuk pertanyaan. Siswa harus memutuskan apakah kalimat pada kartu itu benar atau salah. Kemudian berbaris ke kiri dan kanan sesuai dengan jawaban (misalnya jawaban yang benar di sebelah kanan, jawaban yang salah di sebelah kiri). Mereka juga diminta untuk menjelaskan mengapa mereka melakukannya dengan benar atau salah. Siswa dapat mengubah peringkat jika mereka berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih bahan ajar struktur interogatif.

**2. Permainan Keterampilan Menyimak atau Mendengarkan**

**a. Bisik Berantai**

Permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa, dan guru membisikkan kosakata atau kalimat kepada siswa didepan setiap kelompok, kemudian ke siswa di belakang mereka, dan terakhir kepada siswa di belakang mereka. Kelompok tercepat dan benar menang.

**b. Tebak-Tebakan**

Permainan ini melatih siswa untuk berfikir. Misalnya, guru menanyakan dalam bahasa Arab, „dia memiliki satu telinga tetapi tidak dapat mendengar suara orang yang menuangkan isinya, “apakah itu?”. Jawaban yang dimaksud adalah “cangkir”

**c. Missing Lyric**

Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan daya simak dan ketelitian siswa. Selain itu, juga memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa bahasa Arab dapat menjadi menyenangkan karena musik. Adapun alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah lagu dalam kaset atau CD, lembar kertas tugas kerja dan alat tulis. Perlu disiapkan beberapa salinan syair lagu, lalu potong baris dari lagu tersebut.

**3. Permainan Keterampilan Berbicara atau Kalam**

**a. Permainan Mendeskripsikan Gambar**

Guru menunjukkan kepada siswa beberapa gambar para tokoh terkenal dan kemudian meminta siswa untuk mengomentari gambar tersebut sampai akhir. Permainan mendeskripsikan gambar sesuai dengan strategi Ta’bir Min ash-Shuwar, yaitu strategi pembelajaran bahasa arab yang ditujukan untuk melatih berbicara dalam lisan maupun tulisan.

**b. Permainan Ular Tangga**

Permainan ini bertujuan untuk melatih kecepatan berbicara siswa. Di sisi lain, permainan ini membutuhkan beberapa alat seperti papan, ular tangga, kertas dengan gambar di atasnya, dan dadu. Dadu tidak harus sama dengan dadu pada umumnya. Guru dapat membuat dadu sendiri dengan angka arab.

**4. Permainan Keterampilan Membaca atau Qira’ah**

**a. Sobekan Cerita (al-Auroq al-Mumazzaqoh)**

Guru memilih cerita pendek dari buku, majalah, koran, dan lain lain, setelah itu memotongnya menjadi beberapa bagian, dan meminta siswa untuk mengurutkannya sesuai urutan yang diberikan kepada mereka dan menceritakannya. Tepat atau tidak, guru dapat

meminta beberapa siswa untuk membaca kembali apa yang telah mereka lakukan setelah menyelesaikannya.

**b. Menyusun Kalimat (Takwin al-Jumal)**

Siswa diminta untuk membuat kalimat yang sempurna dan hasilnya dibacakan dan ditulis di papan tulis.

**c. Mengharakati Bacaan (Paragraf)**

Tujuannya adalah untuk membaca kalimat yang salah tulis, menerjemahkannya secara aural, dan membaca teks dengan lafal dan intonasi yang tepat dan benar. Alat yang dibutuhkan antara lain alat tulis dan bacaan yang tidak berharakat. Di akhir kegiatan, perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan temuan mereka dan membacakan di depan kelas.

**5. Permainan Keterampilan Menulis atau Kitabah**

**a. Al-Kalimah al-Mutaqathi'ah**

Guru menyiapkan beberapa pertanyaan dalam format teka-teki silang (TTS) dan meminta siswa untuk menjawab teka-teki silang secara individu atau kelompok. Game ini juga dapat dikembangkan untuk melatih siswa membentuk kalimat lengkap dari akar kata yang dihasilkan dari jawaban TTS atau membentuk paragraf. Hal ini tergantung pada kreativitas guru dan kemampuan siswa.

**b. Tartibul Jumal (Mengurutkan Kalimat)**

Guru menulis beberapa kata atau kalimat pada kartu dan melampirkan gambar. Guru kemudian menginstruksikan siswa untuk menyusun kembali beberapa kata menjadi kalimat utuh atau menyusun kembali beberapa kalimat menjadi paragraf utuh.

**c. Permainan Hija'iyah**

Permainan Hija'iyah biasanya digunakan untuk menyusun kata-kata dengan menggunakan beberapa huruf hija'iyah yang ditunjuk. Misalnya guru menunjukkan tiga huruf yaitu: lam, ba' dan 'ain. Siswa kemudian diminta menemukan kosa kata yang menggunakan tiga huruf tersebut dengan susunan huruf dapat dibolak-balik selama tidak menambahkan huruf yang lain dan harus mengetahui artinya. Permainan hija'iyah biasanya digunakan untuk membentuk kata dengan menggunakan huruf hija'iyah tertentu. Misalnya, guru menunjukkan kepadanya tiga huruf yaitu: lam, ba', ain. Siswa kemudian diminta untuk menemukan kosakata menggunakan tiga huruf dalam urutan huruf. Ini dapat dibalik selama tidak menambahkan huruf lain dan tidak perlu mengerti artinya.

**d. Membuat Dialog**

Tujuan dari permainan ini adalah untuk membantu siswa melakukan percakapan (hiwar) berdasarkan bacaan sebuah cerita. Alat yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah: lembar jawaban dan kartu cerita yang dibuat sesuai jumlah kelompok

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### **A. Kesimpulan**

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci dan harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Untuk itu, urgensi Media Pembelajaran Bahasa Arab tidak bisa diabaikan. Hal ini didasarkan pada teori bahwa proporsi total seseorang dari pengetahuan, keterampilan dan sikap dimaksimalkan dan tertinggi melalui pengalaman visual dan langsung, dan sisanya melalui pendengaran. dan sensasi lainnya.

Saat memberikan materi pembelajaran bahasa Arab untuk pemula, pendidik pertama-tama bertujuan untuk memperkenalkan dan mendorong kenikmatan bahasa Arab. Oleh karena itu, tugas pendidik harus sangat bijaksana dalam memilih cara menyampaikan apa yang diajarkan dan dalam menggunakan media yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan. Bermain adalah pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan karakteristik penting dalam perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan edukasi adalah permainan dengan unsur edukatif yang diambil dari yang sudah

ada dan menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan bahasa memiliki tujuan ganda untuk bersenang-senang dan melatih keterampilan bahasa tertentu. Secara garis besar, ada dua kelompok permainan bahasa. Pertama, permainan ejaan, kosa kata, kalimat, tata bahasa. Kedua, permainan bahasa maharah (keterampilan), meliputi lakon menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

## **B. Kritik dan Saran**

Dengan dibuatnya makalah ini, pemakalah berharap agar para pendidik atau calon pendidik mengetahui pengembangan permainan bahasa Arab. Pemakalah juga berharap agar para pembaca bisa memberikan masukan agar makalah ini bisa lebih sempurna lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

*Abdurachman. (2017). Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya. Bandar Lampung:*

*Aura Ali, J. (2018). Outbond as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning. ALSINATUNA, 3(2), 244-261.*

*Asyrofi, Syamsudin. (2014). Model, Strategi dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Aura Pustaka.*

*Hanifah, Umi. (2016). Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. JURNAL AT-TAJDID, 5(2), 301-330.*

*Mahmuda, Siti. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. AN-NABIGHOH, 3(2), 129138.*

*Mujib, Fathul., & Rahmawati, Nailur. (2013).*