

Language Games in Arabic Language Learning

Al-La'bah Al-Lughawiyah dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Ahmad Aziz Fuadi¹

Sekolah Tinggi Islam Ma'arif Kendal Ngawi¹

fuadiaaf@gmail.com¹

Abstract

Arabic learning is one of the lessons that is considered boring by students because students tend to find it difficult to learn Arabic. This is natural in the learning process because any learning must encounter different problems. To arouse the enthusiasm of students then comes the language game or la'bah lughawiyah. The purpose of this study is to find out how the meaning, types, and purposes of la'bah lughawiyah, and to find out how la'bah lughawiyah can support Arabic language learning. The method used by the author in this research is a descriptive qualitative research method so that the data obtained is in the form of words or sentences by la'bah lughawiyah. The results showed that by using la'bah lughawiyah students tend to be more active and enthusiastic in learning Arabic.

Keywords: *La'bah Lughawiyah, Learning, Arabic Language*

Abstrak

Pembelajaran bahasa arab merupakan salah satu pembelajaran yang dinilai mebosankan oleh siswa, karena siswa cenderung merasa kesulitan dalam belajar bahasa arab. Hal ini wajar terjadi dalam proses pembelajaran karena setiap pembelajaran apapun pasti menjumpai problem yang berbeda-beda. Untuk membangkitkan semangat peserta didik maka hadirilah permainan bahasa atau la'bah lughawiyah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengertian, macam serta tujuan la'bah lughawiyah, dan untuk mengetahui bagaimana la'bah lughawiyah dapat menunjang pembelajaran bahasa arab. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yakni metode penelitian deskriptif kualitatif sehingga data yang didapatkan berbentuk kata-kata atau kalimat yang sesuai dengan la'bah lughawiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan la'bah lughawiyah siswa cenderung lebih aktif dan semangat dalam belajar bahasa arab.

Kata Kunci : *La'bah Lughawiyah, Pembelajaran, Bahasa arab*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dari seorang tenaga pendidik kepada peserta didik, dengan menggunakan konsep, tujuan, serta metode pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Sehingga hasil yang didapatkan atau capaian dalam pembelajaran tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, namun dalam prosesnya setiap pendidik pasti menemui berbagai kesulitan dalam menjalankan proses belajar mengajar (Arsyad, 2010).

Pembelajaran bahasa arab merupakan salah satu pembelajaran dengan tantangan kesulitan yang amat tinggi, disebabkan oleh minat siswa didik yang kurang mencukupi serta metode yang monoton dan kurang bervariasi. Sedangkan salah satu tugas seorang pendidik adalah agar dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, agar siswa didik dapat merasa nyaman dalam belajar, tidak tegang ataupun terpaksa dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memunculkan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran, inovasi ini juga harus sejalan dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan (Izzan, 2011).

Inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran bahasa arab diantaranya seperti : Memunculkan kesenangan dalam proses belajar mengajar baik dari penyampaian serta materi ajar dan menambahkan la'bah lughowiyah atau permainan bahasa. Dengan memunculkan beberapa inovasi tersebut pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan tidak terasa membosankan, siswa yang jenuh cenderung akan acuh tak acuh dalam proses pembelajaran, sedangkan sebaliknya pendidik yang jenuh akan cenderung menyampaikan materi secara tidak merata, pada akhirnya capaian kompetensi pembelajaran tidak seimbang antara setiap murid (Mujib & Rahmawati, 2011).

Penggunaan la'bah lughowiyah dalam sela-sela pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas yang membosankan, dapat membangun semangat belajar siswa yang menurun, siswa yang mengantuk karena jenuh juga akan bersemangat. Dalam hal ini peran pendidik sangatlah penting, pendidik yang sangat piawai akan dapat bertanggung jawab atas jalannya proses pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran tetap kondusif dan menyenangkan (Rosyidi, 2009). Dasar dari permainan bahasa yang digunakan oleh penulis yakni QS Al-An'am ayat 32 yakni:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ (٣٢)

"dan Tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?" (QS. Al-An'am: 32)

Sejalan dengan surah Al-An'am ayat 32 diatas, ada hadist nabi yang membahas tentang permainan juga, yakni hadist yang diriwayatkan oleh Imam al-Nasa'i dalam sunannya yaitu:

أَخْبَرَنَا مُحَمَّدُ بْنُ وَهْبٍ الْحَرَانِيُّ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سَلَمَةَ، عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحِيمِ، قَالَ: حَدَّثَنِي عَبْدُ الرَّحِيمِ الرَّهْرِيُّ، عَنْ عَطَاءِ بْنِ أَبِي رَجَاحٍ، قَالَ: رَأَيْتُ جَابِرَ بْنَ عَبْدِ اللَّهِ، وَجَابِرَ بْنَ عُمَيْرٍ الْأَنْصَارِيِّينَ يَرْمِيَانِ، فَقَالَ أَحَدُهُمَا لِصَاحِبِهِ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: "كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ فِيهِ ذِكْرُ اللَّهِ، فَهُوَ لَهُوٌ وَلَعِبٌ، إِلَّا أَرْبَعٌ: مُلَاعَبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتَهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَشْيُهُ بَيْنَ الْغَرَضَيْنِ، وَتَعْلِيمُ الرَّجُلِ السَّبَّاحَةَ" رواه النسائي

Muhammad bin Wahab al-Harani mengabarkan kepadaku, dari Muhammad bin Salamah, dari Abu Abdirrahim, ia berkata: Abdurrahim az-Zuhri menuturkan kepadaku, dari Atha' bin Abi Rabbah, ia berkata: Aku melihat Jabir bin Abdillah Al Anshari dan Jabir bin Umairah Al

Anshari sedang latihan melempar. Salah seorang dari mereka berkata kepada yang lainnya: aku mendengar Rasulullah Shallallahu ‘alaihi Wasallam bersabda: *“Setiap hal yang tidak ada dzikir kepada Allah adalah kesia-siaan dan permainan belaka, kecuali empat: candaan suami kepada istrinya, seorang lelaki yang melatih kudanya, latihan memanah, dan mengajarkan renang”*. (HR. An-Nasa’i)

Dari uraian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa, segala sesuatu dalam kehidupan merupakan permainan, serta hal yang hakiki adalah alam akhirat. Seperti halnya permainan dalam proses belajar mengajar, permainan ini seyogianya harus mengandung unsur pendidikan baik secara tersirat maupun tersurat, unsur pendidikan ini juga harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah di targetkan sebelumnya.

Beberapa studi terdahulu yang berkaitan dengan la’bah lughawiyah atau permainan bahasa telah ditelaah oleh penulis, diantaranya yakni penelitian yang ditulis oleh Rosalinda dengan hasil penelitian pengaruh positif dari permainan bahasa terhadap pembelajaran bahasa arab disekolah dasar negeri 09 Dewantara (Rosalinda, 2021). Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Wa Muna dengan hasil penelitian kartu permainan bahasa dapat menunjang perkembangan peserta didik dalam belajar bahasa arab (Muna, 2014). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Arifin dengan hasil penelitian permainan bahasa sangat berperan dalam membangun jiwa antusiasisme peserta didik dalam belajar bahasa arab (Arifin, 2017).

Dari ketiga studi terdahulu yang telah ditelaah penulis diatas dapat diketahui bahwa terdapat kesamaan dalam penggunaan permainan bahasa sebagai sarana penunjang pengembang pembelajaran bahasa arab. Sedangkan kekurangan dari ketiganya yakni kurang lengkapnya metode serta langkah-langkah permainan bahasa yang dicantumkan didalamnya, sehingga penulis tergerak untuk melakukan telaah studi akademis yang lebih mendalam terhadap la’bah lughawiyah atau permainan bahasa.

Psikologis peserta didik yang cenderung malas belajar bahasa arab karena menganggap bahasa arab sulit difahami, akan dapat berubah secara perlahan dengan hadirnya permainan bahasa yang menyenangkan. Sedangkan permainan bahasa sendiri memiliki banyak macam tergantung dengan kretifitas pendidik, dalam hal ini pendidik juga dituntut memunculkan ide baru yang bervariasi serta kreatif, agar permainan permainan bahasa yang digunakan dikelas bervariasi dan terasa lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

Berangkat dari serangkaian uraian diatas penulis akan membahas tentang permainan bahasa untuk menumbuhkan kesenangan siswa dalam belajar bahasa arab. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana permainan bahasa dapat menumbuhkan minat, membangkitkan semangat serta menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa arab. Sedangkan metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metodologi kualitatif deskriptif sehingga data yang didapat oleh penulis akan di olah menjadi kata-kata atau kalimat deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Permainan Bahasa

Pengertian Permainan Bahasa

Permainan bahasa dalam bahasa arab yakni *اللعبة اللغوية* yang artinya permainan bahasa, sedangkan dalam bahasa inggris disebut pula *Language Games*, yang dimaksud dengan permainan bahasa yaitu serangkaian kegiatan perlombaan atau kuis yang dilakukan oleh peserta didik dengan metode yang ditentukan pendidik, guna mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya (Ali, 2019).

Permainan bahasa secara terminologi dapat diartikan dengan suatu cara mempelajari bahasa arab menggunakan sebuah permainan yang telah diatur sebelumnya dengan metode tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permainan ini cenderung diselipkan dalam tengah-tengah proses pembelajaran, namun walaupun ini sebuah permainan didalamnya tidak hanya berisi tentang bagaimana bersenang-senang saja, melainkan suatu wadah agar siswa dapat mengekspresikan diri dalam mengaplikasikan kemahiran berbahasa arab yang telah ia kuasai selama pembelajaran.

Permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang dirancang guna mendukung jalannya proses belajar mengajar bahasa arab dikelas, dengan materi atau tema permainan yang sesuai dengan pembelajaran tersebut. Sedangkan menurut G. Gibbs dalam bukunya Nashif Musthafa 'Abdul Aziz permainan bahasa ialah : kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik yang bersifat saling membantu maupun saling berlomba, guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Aziz, 1983).

Tujuan utama dari la'bah lughowiyah yakni guna menumbuhkan rasa sennag serta melatih kemahiran bahasa arab siswa didik, termasuk empat keterampilan utama atau al-Maharah al-Arba'ah yakni: keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengarkan, dan keterampilan berbicara. Serta untuk mengembangkan unsur-unsur bahasa seperti kosakata atau mufradat dan tata bahasa atau grammer. Permainan bahasa dapat dianggap benar apabila mengandung unsur seperti sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mengandung materi pembelajaran baik secara tersurat maupun secara tersirat. Sebaliknya apabila suatu permainan memiliki tujuan guna mengembangkan kemahiran bahasa arab siswa namun tidak mengandung unsur kesenangan didalamnya, maka aktifitas ini tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa (Mujib & Rahmawati, 2011).

Prinsip-Prinsip Permainan Bahasa

Dalam permainan bahasa terdapat beberapa prinsip yang harus diterapkan, seperti *at-Tasywiq* atau kerinduan dalam belajar bahasa arab dan penanaman motivasi belajar yang tinggi. Sebab kedua prinsip tersebut merupakan pokok dari pengembangan psikologis peserta didik, sserta berpengaruh secara langsung dalam motivasi peserta didik.

Harland Balmar beserta Kaml Ibn Badriy berpendapat bahwa terdapat beberapa hal yang dapat menumbuhkan semangat belajar serta rasa rindu akan ilmu terutama bahasa arab pada siswa didik, diantaranya yakni (Rosyidi & Ni'mah, 2012):

Pertama, membuang semua hal yang dapat membuat siswa bingung akan pembelajaran bahasa arab. Materi memang memiliki tingkatannya masing-masing muali dari tahap awal

yang paling mudah hingga tahap terakhir yang paling sulit, namun materi tersebut harus diuraikan sesederhana mungkin agar ketika proses pembelajaran, peserta didik tidak mengalami kesulitan serta kebingungan yang terlalu banyak. Sehingga tenaga pendidik dituntut untuk menggunakan banyak metode yang sesuai dengan materi ajar, agar siswa sisik dapat mencerna materi dengan lancar, senang, dan rindu akan ilmu terkhusus bahasa arab.

Kedua, memunculkan sikap percaya diri kepada peserta didik, bahwa mereka sedikit demi sedikit telah melangkah lebih maju dalam proses pembelajaran. Ketiga, menumbuhkan jiwa kompetensi peserta didik. Ketika jiwa kompetitif siswa sudah tumbuh, maka peserta didik akan berlomba-lomba dalam belajar agar mereka tidak tertinggal dengan teman sejawatnya. Hal ini disebabkan oleh rasa ingin lebih maju ketimbang teman sejawatnya, rasa senang ketika tampil didepan teman sejawatnya, mendapat hadiah akan suatu keberhasilan tertentu, dapat mengikuti suatu perlombaan, dan penghargaan karena prestasi buah dari kemajuan yang mereka tekuni.

Keempat, memberkan pelatihan atau tadribats kepada peserta didik agar dapat menguji sampai tahap mana perkembangan dari peserta didik. Kelima, menumbuhkan hubungan yang harmonis antara tenaga pendidik dan peserta didik. Hubungan yang dimaksud yakni hubungan harmonis yang bersifat mendidik, hhal ini dapat terjadi apabila tenaga pendidik menguasai materi pembelajaran, tenaga pendidik dapat memberikan motivasi baru kepada peserta didiknya dalam belajar, pembelajaran yang istiqomah dari taham pertama dan menengah hingga tahap paling tinggi, menghargai pendapat peserta didik, memberikan penghargaan serta hukuman sesuai dngan prestasi peserta didik, dan dapat memecahkan problem peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan langkah-langkah untuk menumbuhkan motivasi yang tinggi pada peserta didik dalam belajar yakni (Zulhannan, 2014):

Pertama, menghargai jawaban atas peserta didik serta memberikan pujian secara langsung. Kedua, memunculkan jiwa kompetitif peserta didik. Ketiga, menambahkan unsur simulasi atau latihan dalam praktikum. Keempat, mewujudkan lingkungan komunikasi yang harmonis antara tenaga pendidik dan peserta didik. Kelima, membuat pembelajaran yang bervariasi agar tidak monoton dan membosankan. Keenam, memberikan permainan edukatif seperti permaiann bahasa.

Beberapa ulasan diatas merupakan solusi yang dapat memperlancar, serta menghilangkan hambatan dan problem pembelajaran peserta didik baik problem internal dan external peserta didik. Tujuan pasti yang diharapkan yakni agar proses pembelajaran bahasa arab dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang masimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Pendekatan La'bah Lughowiyah

Unsur yang terdapat dalam pendekatan yakni, dimulai dengan menjabarkan suatu materi dengan metode tertentu, kemudian dituangkan dalam sebuah teknik mengajar. Teknik inilah yang pada akhirnya sangat berperan penting, sebab teknik iniadalah aksi dalam proses pembelajaran, atau tahap pelaksanaan dari proses pembelajaran itu sendiri. Pendekatan juga

dapat diartikan sebagai suatu pandangan yang berbentuk asumsi yang saling berkaitan antara satu dan lainnya.

Dalam pembelajaran bahasa arab, seorang tenaga pendidik tidak bisa hanya menggunakan satu pendekatan pembelajaran saja, disebabkan oleh peserta didik yang homogen dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Ketika tenaga pendidiknya terpaksa menggunakan satu pendekatan maka hal yang akan terjadi adalah suasana yang kurang kondusif sebab siswa merasa bosan. Hal ini dapat berakibat fatal dimana proses pembelajaran dapat terganggu dan siswa kurang memahami materi ajar terutama bahasa arab.

Dalam pembelajaran bahasa arab sendiri seorang tenaga pendidik dituntut untuk dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda pada setiap keterampilan berbahasa, seperti dalam mengajarkan keterampilan membaca menggunakan pendekatan metode qiraah, sedangkan dalam mengajarkan keterampilan berbicara menggunakan pendekatan metode mubasyarah, untuk mengajarkan keterampilan mendengar menggunakan pendekatan metode audiolingual, dan untuk mengajarkan keterampilan menulis menggunakan pendekatan metode kitabah (Nata, 2011).

Pendekatan ini harus disesuaikan dengan keterampilan yang akan dipelajari oleh peserta didik, sehingga hasil yang didapatkan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagiafaktanya memang sangat jarang ditemui bahwa terdapat tenaga pendidik yang hanya menggunakan satu metode saja dalam proses pembelajaran bahasa arab, terkecuali pembelajaran bahasa arab dipondok pesantren salafi yang menggunakan pendekatan klasik ceramah atau terjamah saja, dimana peserta didik menjadi kurang aktif dalam dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebab peserta didik hanya diam saja mendengarkan gurunya berbicara. Metode ini dinilai kurang efektif digunakan dalam dunia pendidikan modern.

Tujuan La'bah Lughawiyah

Terdapat beberapa tujuan dalam implikasi la'bah lughawiyah dalam pembelajaran bahasa arab, diantaranya yakni (Sagala, 2007):

Pertama, menumbuhkan jiwa persaingan sehat antar peserta didik. Kedua, memupuk keaktifan peserta didik dalam belajar sambil bermain. Ketiga, memunculkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa arab agar memberikan yang terbaik. Keempat, melatih jiwa kerjasama peserta didik dalam memenangkan permainan bahasa, karna permainan bahasa membutuhkan kerjasama antar peserta didik yang kompak. Kelima, mendorong peserta didik dalam menunjukkan keterampilan bahasa yang telah mereka peroleh, sehingga menjadikan ajang untuk unjuk kebolehan peserta didik. Keenam, dapat menumbuhkan ide kreatif peserta didik yang terpendam, sehingga bakat dari peserta didik dapat tercurahkan dalam wadah permainan bahasa.

Macam-Macam La'bah Lughawiyah

Dari keempat maharah lughawiyah, kesemuanya mempunyai la'bah lughawiyah yang berbeda-beda, dimana permainan ini sesuai dengan keterampilan yang dipelajari peserta didik, diantaranya yakni (Rosyidi, 2009):

Pertama, untuk mengembangkan maharah istima' atau keterampilan menyimak peserta didik dapat menggunakan la'bah lughawiyah : *al- 'Asrar al-Mutasalsil* (Bisik berantai), *al-Amr Bi al-Syartin* (Perintah bersyarat), *Man al-Mutahadits?* (Siapa yang berbicara?), dan *Kaifa Adzhab?* (Bagaimana saya pergi?).

Kedua, untuk mengembangkan maharah kalam atau keterampilan berbicara arab peserta didik, dapat menggunakan la'bah lughawiyah yakni: *Aina Ana?* (Dimana saya?), *Shundu' al-Asy'ya'* (Kotak Barang), *Sifis Shuroh* (Mendesripsikan Gambar), *Madza a'mal?* (Apa yang saya kerjakan?), *Fikrotun Dunal Kalam* (Pantonim), *Limadza A'malu Hadza?* (Mengapa saya melakukan pekerjaan ini), *Hal ta'rif as-sabab* (Apakah kau tau sebabnya?), dan *Al- 'Asyru Sualan* (Sepuluh langkah pertanyaan untuk satu jawaban).

Ketiga, untuk mengembangkan maharah qiraah atau keterampilan membaca peserta didik, dapat menggunakan la'bah lughawiyah sebagai berikut, yakni: *Ikhtabir Ma'lumatik* (Uji pengetahuanmu), *Al-Auroq al-Mumazzaqoh* (Sobekan Cerita), *al-Mudhod* (Antonim), *Takhrijil Kalimah Al-Ghorbiyyah* (Mengeluarkan kata yang asing), dan *Al-Kursi as-Shohih wal Khoto'* (Kursi yang Benar dan yang Salah).

Keempat, untuk mengembangkan maharah kitabah atau keterampilan menulis peserta didik, dapat menggunakan la'bah lughawiyah sebagai berikut, yakni: *Al-Kalimah al-Mutaqaati'ah* (Teka Teki Silang), *al-Akmil al-Harf* (Melengkapi Huruf atau Kata yang Kurang/Hilang), *al-Akmil as-Surah* (Menyempurnakan Gambar dan menulis namanya), *Hal ta'rif?* (Apakah kamu tahu?), dan *Tartibul Jumlah* (Mengurutkan kalimat).

Imam Ashroriy mengelompokkan la'bah kughawiyah menjadi tiga tingkatan yakni sebagaipenunjang tingkatan dasar, penunjang tingkatan menengah, dan penunjang tingkatan lanjut, dengan perincian sebagai berikut (Asrori, 2008):

Pertama, la'bah lughawiyah sebagai penunjang tingkatan dasar berisi permainan antara lain: Apa hobi anda?, Bisik Berantai, Dari apa itu?, Jodohkan sifat, Ingat dan sebut, Kota yang Kacau Membaca dan Memperagakan, Mengejar Huruf Terakhir, Mengeluarkan Kata tak sejenis, Kotak Rahasia, Memperagakan Keterangan, dan Nomor Telepon Satu dua tiga.

Kedua, la'bah lughawiyah sebagai penunjang tingkatan menengah berisi permainan antara lain: Ambil-ambilah, Angka favoritku, Awas salah, Benar salah, Buah simalakama, Cerita bergilir, Juha kehilangan, kacamata, Kalimat rahasia, Kubus struktur, Melengkapi kalimat, Memaketkan kopor kekairo, Mengejar huruf pertama, Memburu benda, Menaksir panjang, Menerka perintah, Sepak bola kalimat , dan Suara apa itu

Ketiga, la'bah lughawiyah sebagai penunjang tingkatan lanjut berisi permaiann bahasa anantara lain yakni: Cerita khayal, Lelang, Robot, Saya berharap, Siapa aku, Silahkan bertanya, Teka-teki silang, dan Uji pengetahuan

Implementasi La'bah Lughawiyah dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Implementasi adalah tahap paling utama dalam suatu proses pembelajaran, karena hal ini berkaitan langsung dengan segala hal telah dipersiapkan sebelumnya, serta yang akan menentukan hasil dari pendekatan la'bah lughawiyah yang akan digunakan peserta didik. Setiap tenaga pendidik diharuskan memahami secara rinci tentang suatu la'bah lughawiyah

baik dari media atau alat peraga yang akan digunakan, metode penyampaian, waktu yang akan digunakan ketika mengaplikasikan la'bah lughawiyah dll (Arsyad, 2010).

Dalam implementasinya la'bah lughawiyah memiliki babebberapa langkah yang harus diikuti sesuai dengan urutannya secara tertib, agar hasil yang didapatkan dapat semaksimal mungkin meningkatkan kemahiran bahasa arab peserta didik (Rizqiana, 2019). Tahap awal yang harus dipersiapkan tenaga pendidik dalam mengaplikasikan la'bah lughawiyah yakni tenaga pendidik menentukan permainan bahasa apa yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pertemuan yang akan datang, selanjutnya tenaga pendidik harus memahami secara keseluruhan tentang permainan bahasa yang akan digunakan baik metode penyampaian dan tatacara pelaksanaannya serta bagaimana cara penilaiannya, selanjutnya tenaga pendidik harus mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan untuk permainan bahasa tersebut, kemudian tenaga pendidik menentukan waktu disela-sela pembelajaran bahasa arab, kemudian tenaga pendidik menginstruksikan kepada para peserta didik untuk melaksanakan permainan bahasa pada waktu yang telah ditentukan, dan selanjutnya pada tahap terakhir tenaga pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh dari permainan bahasa tersebut.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam implementasi la'bah lughawiyah menurut nasif, diantaranya yakni (Aziz, 1983):

Pertama, menentukan tema permainan dengan jelas dan memberikan batasan terhadap tema yang akan digunakan, agar tema yang digunakan dalam permainan bahasa sesuai dengan materi dan tidak melebar keluar dari materi ajar.

Kedua, dalam menentukan la'bah lughawiyah materi harus sesuai dengan alokasi waktu yang dipersiapkan, sehingga tidak menggunakan permainan bahasa yang memakan waktu lama, namun alokasi yang digunakan untuk permainan bahasa terbilang singkat sehingga tidak efektif. Alokasi waktu ini biasanya ditempatkan pada akhir pembelajaran agar siswa merasa senang, namun juga ada yang berada diawal pembejaran agar peserta didik langsung terpacu dengan semangat menggebu permainan bahasa, adapula yang berada ditengah pembelajaran karena peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran atau karena banyak peserta didik yang mengantuk. Kesimpulannya untuk pemilihan waktu kondisional menyesuaikan dengan kebutuhan serta analisis tepat dari tenaga pendidik.

Ketiga, dalam menentuka la'bah lughawiyah harus mengandung unsur yang menyenangkan peserta didik tapi tetap berada dijalan pendidikan, dalam artian bermain sambil belajar. Yang dimaksud dalam hal ini adalah permainan bahasa harus menyenangkan dan berisi materi yang sesuai dengan pembelajaran bahasa arab. Apabila permainan bahasa mengandung materi pembelajaran namun permainan bahsa ini tidak terasa menyenangkan, maka bisa dinilai bahwa permainan bahsa ini gagal diterapkan. Sebaliknya apabila permainan bahsa ini terasa menyenangkan namun kurang berisi materi pembelajaran, maka permainan bahasa ini juga dinilai tidak efektif. Sehingga kedua unsur tersebut harus seimbang terdapat dalam permainan bahasa.

Keempat, dalam menentukan la'bah lughawiyah juga harus mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan permainan bahasa tersebut. Baik dari segi alat-alat yang digunakan seperti kertas ketika media yang digunakan dalam permainan bahasa adalah kertas. Atau

mempersiapkan gambar ketika media yang digunakan dalam permainan bahasa adalah gambar. Mempersiapkan audiolingual ketika permainan bahasa yang digunakan menggunakan media audiolingual, dan mempersiapkan film pendek apabila media yang digunakan dalam permainan bahasa adalah film pendek, serta berbagai media lainnya yang sesuai atau berkaitan dengan permainan bahasa yang digunakan.

Kesimpulan

La'bah lughawiyah atau permainan bahasa merupakan permainan menyenangkan yang berisi materi pembelajaran bahasa arab, dalam implikasinya permainan bahasa dapat menggunakan berbagai macam alat atau media yang sesuai dengan gaya yang dibutuhkan. Tujuan utama dari penggunaan permainan bahasa ini adalah membangun semangat motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa arab. Namun dalam implementasinya permainan bahasa pasti menemui berbagai permasalahan atau problem sehingga tenaga pendidik dituntut untuk dapat menguasai segala hal yang berkaitan dengan permainan bahasa yang digunakan, baik dari segi kelebihan permainan bahasa, maupun kekurangan dari permainan bahasa yang digunakan.

Daftar Pustaka

- Ali, J. (2019). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. STAIN PEKALONGAN.
- Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(2), 302–318. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005>
- Arsyad, A. (2010). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Pustaka Pelajar.
- Asrori, I. (2008). *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Hilal Pustaka.
- Aziz, N. M. A. (1983). *Al-Al'abul Lughowiyah Fii Ta'limil Lughotil Ajnabiyyah*. Darul Marikh.
- Izzan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Humaniora.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*. DIVA Press.
- Muna, W. (2014). KARTU PERMAINAN: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KONTEKSTUAL. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(1), 84–100.
- Nata, A. (2011). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup.
- Rizqiana, E. (2019). Permainan Bahasa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Eva. *Alsinatuna*, 4(2), 162. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v4i2.2046>
- Rosalinda, R. (2021). Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di

Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara. *Serambi Konstruktivis*, 3(2), 41–49.

Rosyidi, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Malang Press.

Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2012). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2012), h. 31. UIN-Malang Press.

Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.

Zulhannan, Z. (2014). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. PT Raja Grafindo Persada.