

Pemanfaatan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

Ikke Wulan Dari, M.Pd.I.¹

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

“Dengan permainan bahasa mampu mendorong guru untuk Selalu Kreatif sehingga siswa tidak gampang bosan dan lebih semangat mengikuti pelajaran”.

Dalam proses belajar mengajar, kreatifitas seorang guru sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu bentuk kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar yakni dengan permainan. khususnya dalam permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan suatu kegiatan yang memiliki aturan-aturan, tujuan permainan dan dalam proses kegiatannya mengandung unsur-unsur yang menyenangkan. Permainan bahasa dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik agar materi yang disampaikan mampu diterima dengan baik. Permainan ini dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran dan berbagai keterampilan bahasa. Dalam hal ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Ada beberapa alasan yang mendasari pentingnya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, diantaranya yakni dapat menghilangkan kebosanan, dapat memberikan tantangan untuk memecahkan sebuah masalah dengan suasana yang asyik dan menyenangkan, dapat menumbuhkan semangat kerjasama, dan persaingan yang sehat, dapat membantu peserta didik yang lamban dan kurang motivasi, serta mendorong guru untuk selalu kreatif. (Hidayat dan Tatang dalam Asrori, 2017:3)

¹ Penulis lahir di Kalirejo Lampung Tengah, 26 November 1991. Penulis merupakan dosen di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dalam bidang ilmu Muhadatsah (Bahasa Arab). Penulis menyelesaikan gelar sarjana di IAIN Raden Intan Lampung Pendidikan Bahasa Arab (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab diselesaikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Jawa Timur (2016).

Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi berupa artikulasi atau kata-kata yang didalamnya memiliki tujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan gagasan, dan juga perasaan (Rahmayanti, Nawawi, dan Qurro, 2017:22).

Pada kegiatan ini, peneliti ingin berbagi pengetahuan dan berdiskusi dengan beberapa mahasiswa terkait pemanfaatan permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab. Yang didalamnya membahas apa saja permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

Daarul 'Arobiyyah Waddin merupakan sebuah rumah belajar bahasa arab dan ilmu agama yang dimana didalamnya berisi mahasiswa UIN Fatmawati dari berbagai Jurusan yang ingin belajar bahasa arab dan ilmu agama. Penelitian ini dilaksanakan di Daarul 'Arobiyyah Waddin pada hari sabtu, 3 Juni 2023. Alamat Jln DP Negara VII D gang KUD lama Rt/Rw 21/04 Pagar Dewa Selebar Kota Bengkulu. Pelatihan ini dihadiri 12 mahasiswa dari 2 prodi yang ada di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu diantaranya Prodi Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Indonesia dan warga sekitar.

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas terkait materi yang diberikan. Waktu yang digunakan lebih kepada diskusi dan Tanya jawab yang membahas apa saja yang mereka harus fahami terkait apasaja permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Pembahasan dari kegiatan ini yakni Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara terdapat beberapa macam permainan disesuaikan dengan tingkatannya. Tingkatan tersebut yakni permainan untuk tingkat dasar, permainan untuk tingkat menengah dan permainan untuk tingkat atas.

Permainan bahasa untuk tingkat dasar lebih kepada pengembangan dan penguasaan kosakata, baik itu kosakata yang sering digunakan setiap hari dan kosakata bilangan. Adapun beberapa permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara tingkat dasar yakni :

1. Apa Hobi Anda?

Maksud dari permainan ini yakni peserta didik diminta untuk mencari apa saja bentuk hobi- hobi dalam bahasa arab. Kemudian guru menanyakan apa hobi peserta didik dan dijawab dengan kosakata hobi yang sudah disiapkan. Dengan catatan harus menyebutkan nama masing-masing menggunakan bahasa arab. Contohnya:

• ما هوايتك يا والد؟
- إسمي والد، هوايتي القراءة

2. BAL

Maksud dari permainan ini yakni peserta didik diminta menyebutkan BAL setelah angka bilangan disepakati sebagai angka BAL. angka yang disepakati contohnya angka 3 maka setiap peserta didik yang menyebutkan angka 3 dan kelipatannya harus menyebutkan BAL. contohnya :

واحد، إثنان، Bal، أربعة، خمسة، Bal

Kemudian permainan bahasa untuk tingkat menengah lebih kepada penguasaan kosakata dan kemahiran berbicara. Adapun permainny yakni:

1. Cerita Bergilir

Pada permainan bahasa ini, guru harus menyiapkan beberapa potongan kertas yang didalamnya terdapat tema yang akan menjadi topic pembicaraan. Setelah itu peserta didik diperintahkan untuk mengambil salah satu kertas. Kemudian peserta didik diminta untuk berbicara sesuai dengan tema yang dipilih. kemudian peserta didik yang lain mencoba meneruskan kalimat yang sudah dibuat oleh peserta didik sebelumnya.

2. Perintah

Jadi permainan ini guru harus menyiapkan kertas-kertas yang didalamnya terdapat kosakata atau kalimat tertentu. Kemudian setelah semua siap, salah satu peserta didik diminta untuk maju kedepan dan mengambil salah satu kertas. Kemudian peserta didik diperintahkan untuk memperagakan apa yang tertulis didalam kertas. Peserta didik lain menoba untuk menebak.

Kemudian permainan bahasa untuk tingkat atas lebih kepada penguasaan empat kemahiran berbahasa. Adapun permainny yakni:

1. Debat

Guru menyiapkan topic kontemporer kemudian membagi peserta didik menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok memiliki juru bicara. Setiap juru bicara diperinythan untuk maju kekelas mengemukakan pendapat terkait tema atau isu. Setelah itu setiap kelompok diberikan waktu untuk mengemukakan sanggahan terhadap lawan bicaranya.

2. Cerita Bersambung

Pada permainan bahasa ini, guru harus menyiapkan media tape atau laptop untuk memutar cerita. Kemudian diulang-ulang sampai pada titik tertentu. Setelah itu peserta didik diminta untuk melanjutkan cerita dengan imajinasi masing-masing tanpa harus terikat dengan isi dan alur cerita. Setelah peserta didik pertama selesai, diteruskan oleh peserta didik lainnya secara berurutan. Saktu yang diberikan per peserta didik sekiat 1-2 menit.

Adapun beberapa dokumentasi kegiatan Pemanfaatan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab yakni :



Daftar Pustaka

Asrori, Imam. 2017. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Bintang Sejahtera.

Rahmayanti,I. Nawawi. & Quro,U. 2017. *Keterampilan Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Uhamku Press.