

PERMAINAN BAHASA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Mohd Ismail Mustari
Kamarul Azmi Jasmi
Azhar Muhammad
Rujalah Abu Bakar
Saodah Ahamad

Faculty of Islamic Civilization, Universiti Teknologi Malaysia

Suggested Citation:

Mustari, M. I., Jasmi, K. A., Muhammad, A., Abu Bakar, R., & Ahamad, S. (2012). Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab in *Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam [SEAPPI2012] (International Seminar on Teacher and Islamic Education [SEAPPI2012])* at Le Grandeur Palm Resort, Senai, Johor Bahru on 8-9 March 2012, pp. 879-888. ISBN 99917-44-89-4.

Abstrak

Kaedah pengajaran bahasa perlu dipelbagaikan bagi meningkatkan minat dan mutu penguasaan bahasa arab. Di antara kaedah pengajaran bahasa yang sangat efektif adalah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan. Kertas kerja ini akan mengupas kaedah permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa arab. Perbincangan ini akan menyentuh kepentingan permainan, permainan bahasa, objektif permainan bahasa, kelebihan permainan bahasa, kelemahan permainan bahasa, bentuk pengelolaan permainan bahasa, jenis-jenis permainan bahasa, langkah pelaksanaan kaedah permainan bahasa, contoh permainan bahasa arab dan kelebihan yang dapat diperolehi oleh guru dan murid daripada permainan bahasa ini.

PERMAINAN BAHASA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Mohd Ismail Mustari
Kamarul Azmi Jasmi
Azhar Muhammad
Rujalah Abu Bakar
Saodah Ahamad

Abstrak

Kaedah pengajaran bahasa perlu dipelbagaikan bagi meningkatkan minat dan mutu penguasaan bahasa arab. Di antara kaedah pengajaran bahasa yang sangat efektif adalah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan. Kertas kerja ini akan mengupas kaedah permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa arab. Perbincangan ini akan menyentuh kepentingan permainan, permainan bahasa, objektif permainan bahasa, kelebihan permainan bahasa, kelemahan permainan bahasa, bentuk pengelolaan permainan bahasa, jenis-jenis permainan bahasa, langkah pelaksanaan kaedah permainan bahasa, contoh permainan bahasa arab dan kelebihan yang dapat diperolehi oleh guru dan murid daripada permainan bahasa ini.

PENGENALAN

Proses pengajaran dan pembelajaran merupakan satu proses perubahan tingkah laku yang berlaku kepada seseorang dalam pendidikan. Ee Ah Meng (1987) di dalam buku *Pedagogi Untuk Bakal Guru* telah menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Antaranya kesesuaian isi pelajaran, minat, umur pelajar, latar belakang, alat bantu mengajar serta pemilihan kaedah yang bertepatan. Oleh itu guru yang bijak akan mengadaptasikan teknik yang kreatif bagi mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan serta bermakna. Pendapat ini turut disokong Dr. Gamal Abdul Nasir Zakaria (2003), mengatakan guru yang salah memilih kaedah pengajaran akan menyebabkan maklumat dan ilmu tidak dapat dipindahkan kepada pelajar secara berkesan.

Kaedah permainan merupakan salah satu kaedah yang melibatkan proses perpindahan pengetahuan, pengalaman dan idea kepada pelajar dalam suasana yang menyeronokkan. Permainan menjadi satu keperluan semulajadi dalam diri manusia terutama kanak-kanak. Hal ini bermaksud naluri semulajadi kanak-kanak perlu kepada sesuatu yang menyeronokkan dan menggembirakan, Justeru itu aktiviti permainan perlu dalam pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran yang terancang dengan aktiviti yang menarik dapat memberikan pengetahuan dalam aktiviti permainan. Situasi bermain dalam pengajaran Bahasa Arab boleh digunakan dalam pengajaran guru di bilik darjah untuk mencapai objektif-objektif pendidikan. Kaedah permainan bahasa ini juga sesuai untuk semua peringkat pendidikan (Ahmad Mohd Salleh, 1997: 214).

KEPENTINGAN PERMAINAN

Kepentingan permainan ini dijelaskan sebagaimana hadis Rasulullah S.A.W. yang diriwayatkan oleh (al-Tabrani t.t.: 1760 & al-Tabrani, 1415H: 8147: 8309; al-Bayhaqi, 1994: 19525):

عَنْ عَطَاءِ بْنِ أَبِي رَبِيعٍ ، قَالَ : رَأَيْتُ جَابِرَ بْنَ عَبْدِ اللَّهِ وَجَابِرَ بْنَ عُمَيْرِ الْأَنْصَارِيِّ يَرْتَمِيَانِ فَمَلَّ أَحَدُهُمَا فَجَلَسَ ، فَقَالَ لَهُ الْأَخْزَنُ : كَسَلْتُمْ ، سَمِعْتُمْ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ، يَقُولُ : " كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ فَهُوَ لَهْوٌ أَوْ سَهْوٌ إِلَّا أَرْبَعَ خِصَالٍ : مَشَى الرَّجُلُ بَيْنَ الْغُرُضَيْنِ ، وَتَأَدَّى بِهِ فَرَسَهُ ، وَمَلَاعَبَةَ أَهْلِهِ ، وَتَعَلَّمَ السَّبَاحَةَ " .

Maksudnya: 'Ata' bin Rabah berkata bahawa aku melihat Jabir bin 'Abdullah dan Jabir bin 'Umair yang kedua-duanya adalah orang Ansar sedang berlatih memanah. Lalu salah seorang daripada kedua-duanya merasa jemu dan duduk. Lalu kawannya berkata, "Mengapa engkau duduk? Kerana aku mendengar bahawa Rasulullah S.A.W. bersabda, "Tiap-tiap sesuatu yang tiada kaitannya dengan zikir Allah (mengingati Allah) dikira sia-sia atau lupa kepada Allah, kecuali empat perkara; iaitu perjalanan manusia antara dua matlamat (iaitu bermain panah, mengejar kudanya, belajar berenang, dan bermain-main (bermesra dengan isterinya).

(Al-Tabrani dan al-Bayhaqi)

Berdasarkan hadis ini bahawa proses pengajaran dengan kaedah bermain suatu yang dibenarkan dan berfaedah selagi permainan tersebut tidak membawa sia-sia atau tiada matlamat. Bermain untuk mencari ilmu tetap dikira sebagai ibadah di dalam Islam asalkan ia tidak melanggar batas syarak.

Di samping itu permainan adalah fitrah manusia. Hal ini dijelaskan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia dalam Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, KPM (2003) seperti yang berikut:

Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi penekanan khusus dalam proses PeP kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi.

Menurut Friedrich Frobel dalam Ee Ah Meng (1987), bermain merupakan sifat semulajadi kanak-kanak. Ia tingkahlaku yang tertinggi dalam perkembangan sahsiah diri terutama pada peringkat kanak-kanak. Kanak-kanak akan mengeluarkan segala tekanan dan membebaskan keinginan dalam permainan. Melalui permainan kanak-kanak dapat mengembangkan kemahiran fizikal mereka, kemahiran bertutur, penguasaan bahasa dan mengekspresi diri. Perkara-perkara ini menjadi asas dalam pendidikan awal kanak-kanak.

Caplan dan Caplain dalam Ee Ah Meng (1987) turut menyatakan kepentingan permainan iaitu sebagai pengukur utama dalam perkembangan sahsiah individu, membina daya cipta, mengawal emosi dan dapat mengembangkan intelek serta sosial individu. Tambahan pula bermain dapat membantu kanak-kanak menumpukan perhatian dalam aktiviti yang dilakukan, kerana kecenderungan untuk mendapat sesuatu itu lebih terarah dan bermatlamat.

PERMAINAN BAHASA

Dalam bidang pendidikan kaedah permainan ini sudah lama digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Teknik ini turut dipraktikkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab. Permainan bahasa merupakan suatu aktiviti atau gerak kerja pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan melalui pelbagai kemahiran bahasa kepada pelajar. Pengajaran ini secara tidak langsung memberi keseronokan dan berjaya mencapai objektif yang disasarkan. Keberkesanan kaedah ini bergantung kepada bentuk-bentuk permainan yang

dipilih serta suasana yang terkawal (Nazri Sulaiman, 2011).

Di samping itu aktiviti yang melibatkan pelajar dalam teknik permainan bahasa dapat memberi mereka latihan secara intensif yang menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna. Dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, kemahiran bertutur, membaca, menulis dan kemahiran tatabahasa perlu dikuasai oleh individu. Menurut Salleh Mohd Akid dalam Kamaruddin Hj Husin (1986: 142) kebiasaan kanak-kanak dapat menguasai dan mempelajari bahasa ibunda mereka dengan cara proses semulajadi. Mereka mendengar dengan teliti dan rapi. Pada masa yang sama nilai-nilai murni dipupuk dalam pertuturan seperti menghormati orang yang bercakap. Dengan ini ia dapat menghasilkan pertuturan yang baik. Kelebihan ini turut sama diadaptasikan dalam pembelajaran permainan bahasa Arab.

OBJEKTIF PERMAINAN BAHASA

Kaedah permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran menjadi satu wadah dalam memenuhi matlamat Sistem Pendidikan Negara dan Falsafah Pendidikan Negara. Matlamat dan halatuju falsafah terangkum dalam objektif pengajaran dan pembelajaran yang tersirat dalam objektif dalam permainan bahasa sebagaimana berikut:

Merangsang Interaksi Verbal Pelajar

Aktiviti permainan akan melibatkan pelajar bercakap dan menggunakan ungkapan-ungkapan perkataan tertentu. Dalam permainan bahasa pelajar perlu melibatkan diri sepenuhnya dan tiada seorang pun terkecuali dari permainan tersebut. Keadaan yang demikian memupuk semangat kerjasama dan membina sifat-sifat positif dalam diri pelajar seperti bertolak ansur dan hormat menghormati di antara rakan sebaya. Mereka dapat menggunakan peluang tersebut untuk berkomunikasi dengan rakan mereka.

Dalam pengajaran dan pembelajaran guru sering menggunakan teknik menghubungkan pengalaman pelajar seharian. Keadaan ini berkemungkinan akan menimbulkan masalah bagi pelajar untuk memahami bahasa guru. Kanak-kanak kebiasaannya menggunakan pengalaman bahasa mereka melalui pendengaran, penglihatan, perasaan dan interaksi bersama orang lain.. Oleh itu guru perlulah menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan konsep-konsep yang diajar dalam permainan bahasa agar tidak menghadapi masalah verbal dalam kalangan pelajar.

Menambah Kefasihan dan Keyakinan

Permainan bahasa dapat meningkatkan kefasihan seseorang pelajar menyebut kosakata atau perkataan yang belum dipelajari. Ia jugadapat membantu pelajar menguasai pembentukan bahasa, menambahkan perbendaharaan kata, memudahkan pembentukan ayat dan memberi keyakinan diri. Pelajar lebih bersedia untuk menghadapi permainan-permainan yang mencabar dalam suasana yang bebas tanpa peraturan-peraturan tatabahasa yang ditetapkan. Secara tidak langsung pelajar menyedari keupayaan diri mereka dalam menguasai bahasa yang diajar oleh guru.

Sebagai contoh penggunaan permainan jigsaw akan membantu pelajar dalam menyebut dan menguasai kosakata atau perkataan yang baru. Dalam permainan ini pelajar diminta mencantumkan satu, kotak jigsaw dengan kotak jigsaw yang lain. Jika satu kotak jigsaw terdapat gambar *kucing*, pelajar akan menyebut perkataan “kucing” dalam Bahasa Arab. Pelajar perlu menyebut dengan tepat sehingga seterusnya. Untuk menjadikan permainan bahasa lebih menarik dan menyeronokkan ia boleh divariasikan dengan perkataan, nombor dan gambar-gambar kartun yang warna-warni. Menurutnnya lagi, ayat kata kerja dalam bahasa Arab boleh

membantu pelajar dalam proses dengan lebih mudah dan betul berbanding dengan ayat kata nama. Kebarangkalian pelajar melakukan kesilapan dalam menulis ayat kata kerja adalah sedikit berbanding dengan ayat kata nama.

Menyediakan Konteks Pembelajaran

Pengajaran dan pembelajaran permainan bahasa boleh digunakan sebagai aktiviti yang dilakukan oleh pelajar di mana guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau disebut sebagai konteks pembelajaran sendiri. Dalam pengajaran ini, guru perlu jelas dalam menyampaikan arahan. Guru perlu membuat perancangan yang teliti agar pengajaran dan pembelajaran terhasil walaupun pelajar bermain. Dalam konteks ini guru hanya mengawasi dan memantau pembelajaran mereka. Dengan cara ini pelajar dapat mencari dan merasai pengalaman mereka belajar. Contoh dalam permainan puzzle, jigsaw dan teka silang kata.

Mengikis Rasa Bosan

Tempoh masa pembelajaran yang lama dan panjang menyebabkan guru merasa bosan untuk mengajar dengan kaedah yang sama apatah lagi pelajar. Mereka tentunya merasai keadaan yang sama. Keadaan ini menyebabkan isi kandungan pelajaran sukar untuk difahami. Melalui kaedah permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab ia dapat menghilangkan perasaan tersebut dan pelajar tidak merasai tempoh pembelajaran yang panjang. Ini disebabkan tempoh pembelajaran diisi dengan permainan dan kepelbagaian aktiviti yang menarik dan menyeronokkan.

Bertindak Sebagai Alat Pemulihan, Pengukuhan dan Pengayaan

Dalam setiap aktiviti pengajaran dan pembelajaran, terdapat pelajar bermasalah yang memerlukan kepada aktiviti pemulihan, pengukuhan atau pengayaan bergantung kepada tahap penguasaan mereka selepas melalui aktiviti biasa seperti mendengar penerangan guru, soal jawab dan membaca buku teks. Oleh itu permainan bahasa dapat membantu dalam mengatasi masalah pembelajaran. Permainan dan rekreasi kepada pelajar yang bermasalah dapat mengwujudkan suasana pembelajaran yang menggembirakan dan menyeronokkan. Aktiviti permainan lazimnya dapat memberi peluang pelajar berfikir dan mengatur serta menyusun strategi untuk menyelesaikan satu-satu masalah yang dihadapi dalam permainan tersebut. Secara tidak langsung ia mampu mengembangkan potensi pelajar tersebut. Contohnya permainan mencari benda tersembunyi dalam gambar, menyusun bentuk, congkak, menyambung titik-titik supaya terhasil gambar atau perkataan, teka teki dan teka silang kata.

KELEBIHAN PERMAINAN BAHASA

Setiap kaedah pengajaran dan pembelajaran mempunyai kelebihan. Kaedah permainan bahasa banyak berhubungkait dengan empat proses utama bahasa iaitu mendengar, menyebut, menulis dan membaca. Permainan bahasa memainkan peranan yang penting sebagai proses pemudahcara dalam menguasai dan memahami Bahasa Arab. Guru dan pelajar hendaklah menguasai segala aspek kemahiran berbahasa yang disampaikan dengan pelbagai kaedah. Antara kelebihan kaedah permainan bahasa iaitu:

Memberi Peluang Kepada Pelajar untuk Melatih dan Menguasai Pelbagai Kemahiran Bahasa

Permainan bahasa akan memberi ruang kepada pelajar menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam pelbagai situasi dan keadaan. Oleh itu, permainan bahasa merupakan kaedah terbaik dalam membantu pelajar menguasai kemahiran bahasa sama

ada secara lisan dan tulisan. Dalam masa yang sama guru dapat memperbaiki kelemahan dan kesilapan pelajar dalam Bahasa Arab.

Melahirkan Pelajar yang Aktif dan Kreatif

Permainan bahasa dalam Bahasa Arab sesuai dipraktikkan dalam semua peringkat persekolahan. Kaedah ini dapat melahirkan pelajar yang aktif dan kreatif kerana pelajar mendapat pelbagai pengalaman dari proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Secara tidak langsung pelajar dapat menghasilkan daya fikir dan daya cipta yang kreatif.

Mengembangkan Kemahiran Bersosial

Permainan bahasa terutamanya yang melibatkan aktiviti berpasangan atau kumpulan memberi peluang kepada pelajar berinteraksi. Keadaan ini dapat memupuk cara bersosial dan akhlak yang mulia dalam diri. Ia juga satu kaedah mempengaruhi pelajar pasif yang suka menyendiri agar meluahkan perasaan dan berkongsi idea bersama rakan lain. Selain itu ia mampu memupuk ciri-ciri kepimpinan dan semangat persaingan yang sihat.

Memberi Kepuasan dalam Diri Pelajar

Keinginan bermain merupakan naluri setiap pelajar. Ia adalah fitrah dalam diri manusia. Melalui kaedah permainan bahasa pelajar dapat memenuhi keinginan diri. Menurut Ee Ah Meng (2002), strategi permainan dalam pengajaran dan pembelajaran menjadi salah satu cara pelajar melepaskan tenaga yang berlebihan dalam diri. Kesannya emosi pelajar menjadi stabil dan mudah dididik.

KELEMAHAN PERMAINAN BAHASA

Perlaksanaan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab mempunyai beberapa kelemahan yang boleh menjejaskan pencapaian objektif pelajaran. Antara kelemahan kaedah ini iaitu menimbulkan kebosanan, menimbulkan masalah disiplin, melibatkan perancangan yang teliti, dan mengambil masa yang lama, memerlukan kos yang agak tinggi, i objektif pelajaran gagal dicapai, dan memberi tekanan kepada pelajar:

Menimbulkan Kebosanan

Pelajar akan menjadi bosan sekiranya kaedah ini sering digunakan. Ini kerana sesetengah aktiviti permainan yang melibatkan pergerakan akan membawa keletihan. Tambahan pula pemikiran pelajar akan terpaksa bersedia menghadapi kemungkinan bentuk-bentuk permainan yang pelbagai.

Menimbulkan Masalah Disiplin

Hal ini berlaku sekiranya pelajar gagal mengikuti peraturan yang ditetapkan atau guru gagal mengawal keadaan pelajar. Ini kerana sesetengah pelajar terlalu aktif atau sanggup bertindak di luar batasan kerana inginkan kemenangan dalam permainan berbentuk pertandingan. Kelemahan guru dalam menguruskan pelajar juga boleh menimbulkan kekecohan dalam pembelajaran. Antaranya menimbulkan pergaduhan, salah faham dan sebagainya.

Melibatkan Perancangan yang Teliti dan Mengambil Masa yang Lama

Seorang guru terpaksa berfikir dan mengkaji terlebih dahulu kesan dari kaedah permainan bahasa yang dipilih. Keadaan ini menyebabkan guru merasa tertekan. Masa yang digunakan untuk merancang kaedah pengajaran ini sepatutnya boleh digunakan oleh guru untuk membuat aktiviti lain.

Memerlukan Kos yang Agak Tinggi

Sesetengah permainan bahasa menggunakan sumber kewangan untuk menjayakan kaedah tersebut. Ini menyebabkan guru atau pihak sekolah terpaksa mengeluarkan wang.

Objektif Pelajaran Gagal Dicapai

Objektif pelajaran yang telah dirancang gagal dicapai kerana pelajar terlalu seronok dalam aktiviti permainan. Ini kerana kaedah ini digunakan sepenuhnya oleh pelajar untuk memenuhi keinginan diri berseronok tanpa memikirkan tujuan permainan tersebut.

Memberi Tekanan kepada Pelajar

Dalam permainan bahasa setiap individu atau kumpulan akan mengharapkan kejayaan diri atau ahli kumpulan. Keadaan ini menimbulkan suasana tegang. Tambahan pula dalam aktiviti permainan secara berkumpulan tidak semua pelajar ikhlas melibatkan diri terutama pelajar yang pasif. Keadaan ini menyebabkan dalam permainan berkumpulan akan rasa tertekan. Sesetengah pelajar pula merasa kurang bersedia dan bermain dalam keadaan terpaksa.

BENTUK PENGELOLAAN PERMAINAN BAHASA

Perlaksanaan kaedah permainan dalam Bahasa Arab boleh diaplikasikan dalam beberapa bentuk. Antaranya bentuk pengelolaan permainan bahasa Arab iaitu secara individu secara berpasangan secara berkumpulan secara berpasukan secara pemerhati secara *unoccupied* (Ee Ah Meng, 2002: 204).

Secara Individu

Permainan secara individu atau berseorangan (*solidarity play*) memberi peluang kepada pelajar berfikir sendiri, menguji tahap penguasaan dan kefahaman dalam pembelajaran serta membentuk jati diri. Dalam masa yang sama guru bertindak membantu pelajar yang tidak dapat menyelesaikan masalah dengan memberikan panduan (Nazri Sulaiman). Permainan ini lebih berkesan kepada pelajar yang bijak dan suka kepada cabaran. Aktiviti ini amat sesuai dipraktikkan dalam aktiviti pengayaan.

Secara Berpasangan

Permainan secara berpasangan (*assosiaative play*) melibatkan interaksi dua hala. Ia akan menimbulkan keseronokan dalam diri pelajar sekiranya pasangan memberikan kerjasama. Kaedah permainan ini banyak memberi ruang agar pelajar menyesuaikan diri dan berkongsi idea. Teknik ini sering digunakan dalam mengukuhkan kemahiran mendengar dan bertutur.

Secara Berkumpulan

Permainan berkumpulan (*cooperative play*) boleh dilaksanakan di dalam bilik darjah atau di luar bilik darjah. Kaedah ini amat menitikberatkan kerjasama dan persefahaman antara ahli. Guru perlu bijak merancang aktiviti serta dapat mengawal keadaan pelajar agar objektif pembelajaran tercapai dan proses pengajaran berjalan lancar. Permainan bahasa secara berkumpulan akan melibatkan pembahagian pelajar kepada beberapa kumpulan kecil. Jumlah ahli kumpulan yang sesuai iaitu empat hingga enam orang bagi setiap kumpulan. Jumlah pelajar yang ramai akan menambah bilangan kumpulan yang dibentuk. Aktiviti permainan bahasa secara kumpulan biasanya melibatkan pergerakan. Oleh itu kesesuaian ruang dan tempat perlu diambil kira.

Secara Berpasukan

Permainan secara berpasukan (*parallel play*) melibatkan ahli yang lebih ramai. Pasukan yang dibentuk terdiri dari beberapa kelas. Perancangan aktiviti lebih sukar dan memerlukan perkongsian idea dan

pendapat dengan guru kelas yang terlibat. Dalam menjadikan proses permainan bahasa secara kumpulan dan berpasukan berjalan lancar, guru perlu bertindak dengan bijak (Ee Ah Meng, 2002: 204). Antaranya:

- (1) Guru memberi penerangan yang jelas tentang aktiviti permainan bahasa yang akan dilakukan secara lisan.
- (2) Mengadakan tunjuk cara atau demonstrasi agar pelajar lebih jelas. Guru boleh meminta bantuan dari beberapa orang pelajar untuk aktiviti ini.
- (3) Guru perlu menulis arahan permainan di papan hitam sebagai panduan pelajar.

Parten (1932) menyenaraikan tambahan dua bentuk permainan bahasa lagi iaitu seperti berikut ini:

Secara Pemerhati

Permainan bahasa kategori ini hanya melibatkan pelajar memerhati permainan pelajar lain dengan ini mereka juga belajar bagaimana pelajar lain bermain.

Secara Unoccupied

Kategori ini merujuk kepada kanak-kanak tidak bermain dengan sesiapa pun serta tidak terlibat dalam sebarang permainan. Kanak-kanak hanya berdiri atau duduk tanpa membuat apa-apa.

JENIS-JENIS PERMAINAN BAHASA

Menurut Mok Soon Sang (1993: 104), terdapat pelbagai jenis aktiviti permainan yang boleh dilaksanakan dalam pengajaran Bahasa Arab di dalam bilik darjah. Di antaranya iaitu:

- (1) Mencantumkan gambar yang mempunyai sesuatu tema cerita.
- (2) Permainan teka-teki.
- (3) Membuat lakonan mengikut cerita atau peristiwa yang telah dibaca atau didengari.
- (4) Menyambung garis putus-putus atau titik-titik untuk mencari jalan keluar.
- (5) Meneka benda di dalam kotak yang bertujuan untuk mengulangkaji nama-nama yang telah dipelajari atau menambah perbendaharaan kata baru.
- (6) Menyambung nombor-nombor mengikut susunan dari satu titik ke titik yang lain dalam mengukuhkan kemahiran susunan nombor.
- (7) Mencari benda tersembunyi dalam gambar.
- (8) Permainan mencantumkan kad-kad huruf membentuk perkataan.
- (9) Meneka silang kata dengan menggunakan perbendaharaan kata yang telah dipelajari atau belum dipelajari.

Zulkifli dalam Soli Subandi (2010) pula telah menyenaraikan beberapa jenis permainan bahasa Arab. Antaranya iaitu permainan fungsi, permainan konstruktif, permainan reseptif, main peranan dan permainan pencapaian. Permainan konstruktif dalam bahasa Arab mementingkan hasil pengajaran seperti penulisan huruf hijaiyah, penyusunan ayat dan merekacipta. Permainan ini yang diutamakan adalah prestasi, seperti mengadakan kuis untuk menyebutkan benda dalam bahasa Arab.

LANGKAH PERLAKSANAAN KAEDAH PERMAINAN BAHASA

Dalam pelaksanaan permainan bahasa beberapa langkah perlu dirancang dan diambil perhatian supaya proses pengajaran dan pembelajaran yang dipilih akan berkesan. Antara

langkah-langkah tersebut ialah menentukan tema, menentukan objektif, menentukan aras, menentukan bentuk dan jenis permainan bahasa, menyediakan bahan, menentukan kaedah menilai, menerangkan proses, dan masa mendapatkan maklum balas.

Menentukan Tema

Tema yang dipilih oleh guru perlu bersesuaian dengan isi pelajaran. Permainan tersebut hendaklah memberi faedah kepada guru dan pelajar dan membawa keseronokan.

Menentukan Objektif

Seorang guru perlu bijak memilih jenis dan bentuk permainan bahasa serta mengetahui dengan jelas objektif permainan bahasa terbabit sama ada memberi motivasi, membentuk konsep atau memberi peneguhan.

Menentukan Aras

Seterusnya aras permainan bahasa hendaklah ditentukan oleh guru. Aras permainan yang dipilih sesuai dengan umur dan tahap kebolehan pelajar.

Menentukan Bentuk dan Jenis Permainan Bahasa

Bentuk permainan sama ada secara individu, berpasangan atau kumpulan dan jenis permainan seperti teka silang kata, teka teki dan sebagainya hendaklah ditentukan dengan tepat.

Menyediakan Bahan

Guru hendaklah mengumpul dan mencari bahan yang akan digunakan bagi melaksanakan permainan bahasa seperti kad, buah dadu dan sebagainya.

Menentukan Kaedah Menilai

Hasil permainan bahasa yang dilaksanakan hendaklah ditentukan cara membuat penilaian oleh guru sama ada kiraan mata atau markah.

Menerangkan Proses dan Masa

Sebelum melaksanakan pengajaran dan pembelajaran permainan bahasa guru perlu menerangkan cara pelaksanaan permainan tersebut. Antaranya peraturan-peraturan yang perlu dipatuhi, masa, bilangan pemain dan sebagainya.

Mendapatkan Maklum Balas

Setelah selesai proses pengajaran dan pembelajaran permainan bahasa guru perlu mendapatkan maklum balas dari pelajar. Contohnya guru bertanya bagaimana perasaan pelajar yang menang dalam permainan tadi. Ia bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang ada dalam pelaksanaan sesuatu permainan bahasa.

CONTOH PERMAINAN BAHASA ARAB

Contoh permainan bahasa digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab Darjah 1 di Sekolah Agama Kerajaan Johor:

Nama	Permainan Bahasa Mengenal Nombor dan Bilangan
Tajuk	Kitab Bahasa Arab Tahun 1 Mukasurat 32
Kemahiran Bahasa	Mendengar dan Bertutur
Isi kandungan	Nombor dan bilangan 1 hingga 10
Objektif	1. Mengenal bentuk nombor dan bilangan Bahasa Arab 2. Membilang nombor dalam Bahasa Arab 3. Menyebut nombor dan bilangan Bahasa Arab dengan betul dan lancar
Bahan	Kad nombor, lembaran kerja
Kaedah	Kelas, kumpulan dan individu

LANGKAH-LANGKAH	
Pendahuluan (2 minit)	Guru masuk ke dalam kelas dan meminta murid-murid membaca doa secara beramai-ramai.
Set Induksi (3 minit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan 10 bola pingpong dalam sebuah bekas. • Guru meminta seorang pelajar ke hadapan untuk membantu. • Guru mengarahkan pelajar terbabit mengeluarkan satu persatu bola tersebut sambil guru mengira dari bilangan 1 hingga 10 dalam Bahasa Arab.
Langkah 1 (5 minit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membahagikan pelajar kepada 5 kumpulan. Setiap kumpulan terdiri 4 orang iaitu 20 orang jumlah pelajar. • Guru mengagihkan kad nombor 1 hingga 10 kepada setiap kumpulan. • Guru menyebut nombor 1 hingga 10 dalam Bahasa Arab satu persatu. Semua pelajar diminta menyebut semula secara beramai-ramai. • Kemudian guru meminta pelajar menyebut dalam kumpulan.
Langkah 2 (10 minit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyebut nombor 1 hingga 10 dalam Bahasa Arab satu persatu mengikut urutan dengan menunjukkan kad nombor dan meminta semua murid menyebutnya semula secara beramai-ramai. • Setiap ahli kumpulan diminta menyusun kedudukan kad nombor yang telah diterima dan menyebut. Setiap susunan dan sebutan yang betul akan mendapat 4 markah. 2 markah untuk susunan dan 2 markah untuk sebutan. • Guru bergerak ke meja setiap kumpulan untuk membuat penilaian.
Langkah 3 (5 minit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengedarkan kertas lembaran kepada setiap pelajar. Pelajar diminta mencantumkan titik turutan nombor untuk mendapatkan imej yang terbentuk. • Guru meminta pelajar mengangkat lembaran yang telah siap dan menyebut imej yang diperolehi. Imej pensil.
Penutup (5 minit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta semua pelajar secara kumpulan menyebutkan nombor dari 1 hingga 10 sambil mengangkat kad nombor yang bertepatan.

KELEBIHAN YANG DAPAT DIPEROLEHI OLEH GURU DAN MURID DARIPADA PERMAINAN BAHASA INI

Berdasarkan rancangan pengajaran seperti yang dibincangkan dalam subtajuk yang lalu, boleh disimpulkan beberapa kelebihan yang diperolehi daripada kaedah permainan bahasa, iaitu:

- (1) Pelajar akan menunjukkan minat dan lebih bersedia berdasarkan penggunaan bola pingpong dalam set induksi.
- (2) Kefahaman pelajar akan lebih kukuh apabila turutan nombor disebut berulang-ulang kali.
- (3) Guru dapat melakukan kaedah pengajaran yang menarik dan kreatif dalam aktiviti permainan menyusun dan menyebut nombor dalam Bahasa Arab. Perasaan jemu pelajar dapat dielakkan.
- (4) Menguji kefahaman diri dan meningkatkan motivasi pelajar dalam aktiviti individu.
- (5) Guru mudah mengendalikan pelajar kerana kaedah pengajaran ini berpusatkan pelajar dan bahan.
- (6) Nilai-nilai murni seperti bekerjasama, bertolak ansur dan yakin diri dapat dibentuk dalam diri pelajar.

Enam kelebihan ini adalah hasil daripada permainan bahasa kepada para pelajar. Justeru adalah perlu permainan bahasa dijadikan salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab dalam kalangan guru bahasa Arab di Malaysia.

KESIMPULAN

Pendidikan amat penting dalam menyemai ilmu kepada pelajar dan masyarakat. Amanah ini hendaklah dilaksanakan dengan jujur dan ikhlas oleh para guru. Dalam pengajaran Bahasa Arab, para guru perlu meningkatkan pengetahuan dan kemahiran terutama dalam menguasai kaedah pengajaran dan pembelajaran.

Penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab merupakan satu wadah yang dapat mengubah paradigma masyarakat terhadap bahasa ini. Anggapan bahasa ini sukar dikuasai dan membebankan hendaklah ditepis. Perancangan permainan bahasa yang kreatif dan menarik oleh guru akan memudahkan pelajar mendekati serta menguasai bahasa ini.

Selain itu aktiviti permainan bahasa ini juga dapat menarik minat serta memberi kesedaran masyarakat terutama umat Islam terhadap kepentingan penguasaan Bahasa Arab. Ini kerana ia merupakan bahasa al-Quran. Sebagaimana Samued Johnson menyatakan *bahasa adalah pakaian seseorang*. Oleh itu bahasa ini perlu dikuasai untuk kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat.

RUJUKAN

- Ahmad Mohd. Salleh (1997). Pendidikan Islam Falsafah, Pedagogi Dan Metodologi, Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti.
- Al-Bayhaqi, Ahmad bin al-Husain bin 'ali bin Musa Abu Bakr. 1994. Sunan al-Bayhaqi al-Kubra. Jld. 1-10. Mekah: Maktabah Dar al-Bazz.
- Al-Tabrani, Sulaiman bin Ahmad Ayyub bin Matir al-Lakhmi al-Shami, Abu al-Qasim. T.t. Al-Mu'jam al-Kabir. T.t.p: T.t.c.
- Al-Tabrani, Sulaiman bin Ahmad Ayyub bin Matir al-Lakhmi al-Shami, Abu al-Qasim. 1415H. Al-Mu'jam al-Ausat. Jld. 1-10. Al-Qahirah: Dar al-Harmain.
- Azman Wan Chik (1987). *Kaedah Hayati Amali*, Kuala Lumpur: Karya Bistari Sdn Bhd.
- Gamal Abdul Nasir Zakaria (2003). *Prinsip-prinsip Pendidikan Islam*, Pahang: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Ee Ah Meng (1987). *Pedagogi Untuk Bakal Guru*, Petaling Jaya: Penerbit Fajar Bakti.
- Ee Ah Meng (2002). *Pedagogi III Edisi Kedua (SEMESTER III)*, Petaling Jaya: Penerbit Fajar Bakti.
- Kamaruddin Hj Husin (1986), *Panduan Latihan Mengajar*, Petaling Jaya: Longman Malaysia Sdn Bhd.
- Mempertingkatkan Penguasaan Kata Kerja al-Mudari Dalam Kalangan Pelajar*. http://psasir.upm.edu.my/7561/1/ABS_----_FBMK_2009_14.pdf (Julai 2009).
- Mok Soon Sang (1993). *Pedagogi 2 Strategi Pengajaran-Pembelajaran Pengajaran Mikro Persediaan Untuk Pengajaran Praktik*, Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Muhammad Hafiz Bakar (2009). *Keberkesanan Kaedah Permainan Bahasa Dalam*
- Nazri bin Samsudin (2011). [Permainan Bahasa Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab](http://www.scribd.com/doc/27951472/Permainan-Bahasa-Dalam-Pengajaran-Dan-Pembelajaran-Bahasa-Arab). <http://www.scribd.com/doc/27951472/Permainan-Bahasa-Dalam-Pengajaran-Dan-Pembelajaran-Bahasa-Arab>, (29.9.2011).
- Parten, M. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243-269.
- Roselan Baki (2003). *Kaedah Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Melayu*, Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Soli Subandi (2010). Kelas Kerjasama Unmuh Ponorogo 2010. Metode Dan Seni Mengajar Bahasa Arab Pada Usia Anak-Anak. <http://tamrinfathoni.blogdetik.com/?p=12> Magister Studi Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (25.11. 2010).