

PEMANFAATAN *PLAYMAT* BERBAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK

Afkhoriyatul Hilmi
Universitas Negeri Malang
venusvgs@gmail.com

المخلص: تهدف هذه المقالة لتقديم لمحة المفاهيم للمدرسين في المرحلة الأساسية عن الاستفادة بوسائل التعليمية العربية "playmat" لترقية قدرات الطلاب ومهاراتهم اللغوية، وخاصة اللغة العربية. وباستخدام لعبة وسائل التعليمية العربية "playmat"، الطلاب قادرون على التواصل بعبارات بسيطة باللغة العربية التي قد فهموها، وتكرار المفردات المكتوبة على وسائل التعليمية العربية "playmat" ويحفظونها، والتعبير عن مجموعة متنوعة من المحادثات من الحياة اليومية التي تكتب على بطاقة الأسئلة باستخدام اللغة العربية بعبارة جيدة وصحيحة. وتبحث هذه المقالة عن وسائل التعليمية العربية "playmat" منفعة كانت أو استخدام كوسائل التعليمية العربية، مفهوم عن الذكاء اللغوي، وكذلك كيفية استخدام وسائل التعليمية العربية "playmat" في تطوير المهارات اللغوية لدى الأطفال المتعلقة بتخطيط لعبتها وأنماط التقويم لتقييم مدى تحقيق المطلوب من الناحية النظرية.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعليمية العربية "playmat"، الذكاء اللغوي، المرحلة الأساسية

ABSTRAK: Makalah ini bertujuan untuk memberikan gambaran koseptual kepada pendidik pada tingkat dasar tentang pemanfaatan media pembelajaran *playmat* berbahasa Arab untuk peningkatan kecerdasan, kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam bidang kebahasaan, khususnya bahasa Arab. Dengan menggunakan media permainan *playmat* berbahasa arab, anak diharapkan mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab ungkapan-ungkapan sederhana yang telah dipelajari, mengulang beberapa mufrodad yang ada pada papan *playmat* dan menghafalkannya, serta mengekspresikan berbagai percakapan keseharian yang ada pada kartu pertanyaan dengan menggunakan bahasa Arab yang baik dan benar. Tulisan ini membahas tentang media *playmat* dari segi manfaat dan penggunaannya sebagai media pembelajaran, konsepsi tentang kecerdasan baebahasa, serta bagaimana pemanfaat media *playmat* dalam pengembangan kemampuan bahasa pada anak yang terkait dengan bagaimana perencanaan permainannya serta pola evaluasi yang digunakan untuk menilai ketercapaian yang diinginkan secara teoritis.

Kata Kunci: media *playmat* berbahasa Arab, kecerdasan bahasa, anak usia dasar

Kecerdasan merupakan anugrah terbesar yang dianugrahkan Allah SWT kepada setiap insan. Dengan kecerdasannya manusia dapat senantiasa bertahan

dan meningkatkan kualitas hidupnya yang semakin kompleks. Dalam hal ini kecerdasan dipahami sebagai kemampuan intelektual yang menekankan logika dalam memecahkan masalah. Teori Nativist oleh Chomsky, mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Pada saat seorang anak lahir, dia telah memiliki seperangkan kemampuan berbahasa yang disebut ‘Tata Bahasa Umum’ atau ‘*Universal Grammar*’. Meskipun pengetahuan yang ada di dalam diri anak tidak mendapatkan banyak rangsangan, anak akan tetap dapat mempelajarinya.

Anak tidak sekedar meniru bahasa yang dia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada, hal ini karena anak memiliki sistem bahasa yang disebut Perangkat Penguasaan Bahasa (*Language Acquisition Devise/LAD*). Teori ini berpengaruh pada pembelajaran bahasa dimana anak perlu mendapatkan model pembelajaran bahasa sejak dini. Anak akan belajar bahasa dengan cepat sebelum usia 10 tahun apalagi menyangkut bahasa kedua (*second language*). Lebih dari usia 10 tahun, anak akan kesulitan dalam mempelajari bahasa.

Dalam teori Constructive oleh Piaget, Vigotsky dan Gardner, menyatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain sehingga pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang. Pengaruhnya dalam pembelajaran bahasa adalah anak akan dapat belajar dengan optimal jika diberikan kegiatan sementara anak melakukan kegiatan perlu didorong untuk sering berkomunikasi.

Menurut Ariyani Syurfah (tanpa tahun:15), usia anak 6-12 adalah masa terpenting bagi anak, karena hal-hal yang dipelajari pada usia tersebut menjadi pijakan untuk perkembangan selanjutnya. Untuk mengatasi persoalan tersebut, penerapan teori kecerdasan bahasa pada metode pembelajaran bahasa Arab usia dini tampaknya perlu dilakukan. Sehingga anak mampu mengembangkan seluruh potensi kecerdasan yang ada dalam dirinya secara maksimal terutama kecerdasan dalam berbahasa.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, berbagai model media bisa digunakan seperti macromedia flash untuk materi al-a'mal al-yaumiyyah, penggunaan TTS untuk meningkatkan pemerolehan kosakata, Teks Acak untuk melatih ketelitian siswa, penggunaan lagu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan

kartu kata dan kartu bergambar untuk meningkatkan prestasi siswa, penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perolehan kosa kata, dan media *playmat* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (Azhar, 2013:15).

Playmat merupakan permainan yang berbentuk seperti matras atau sejenisnya. Namun selain sebagai media bermain, *playmat* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kecerdasan bahasa untuk anak terutama dalam bidang berbahasa Arab. Banyak kita dapati di kalangan masyarakat media permainan *playmat* hanya menggunakan bahasa inggris, sangat sedikit sekali yang menggunakan bahasa Arab. Permainan ini sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, selain menyenangkan, permainan ini juga melatih ketangkasan serta mengasah kecerdasan.

Dalam tulisan ini penulis berupaya mendeskripsikan secara konseptual tentang bagaimana pemanfaatan media *playmat* berbahasa Arab untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak. Secara berurutan penulis akan membahas tentang media *playmat* dari segi manfaat dan penggunaannya sebagai media pembelajaran, bermain merupakan karakteristik utama anak dalam belajar, konsepsi tentang kecerdasan berbahasa, serta bagaimana pemanfaatan media *playmet* dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak yang terkait dengan bagaimana perencanaan permainnya serta pola evaluasi yang digunakan untuk menilai ketercapaian yang diinginkan secara teoritis.

MEDIA PEMBELAJARAN PLAYMET

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Manfaat Media

Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media termasuk juga pada media *playmet* sebagaimana yang disampaikan Kemp dan Dayton (1985), yaitu a)

Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada; b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan; c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pendidik sendiri yang aktif tetapi juga anaknya; d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

Permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa antara lain alat peraga berupa gambar yang terdapat pada buku atau poster, mendengarkan lagu atau nyanyian, menonton film atau mendengarkan

suara kaset, membaca cerita (*story reading/story telling*) ataupun mendongeng. Semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri oleh pendidik. Pendidik dapat berimprovisasi dan mengembangkan sendiri dengan cara menerapkannya kepada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya.

Untuk menumbuh kembangkan kecerdasan berbahasa tersebut diperlukan adanya stimulus media pembelajaran berupa permainan guna sebagai alat untuk mengembangkan kecerdasan bahasa pada anak usia dini. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries (2002) merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connell (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah *"If The Medium Fits, Use It!"*

Bermain sebagai Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga perkembangan anak dapat optimal. Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya ditandai dengan pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain, mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri.

Masa usia sekolah dasar (sekitar 6,0-12,0 tahun) ini merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Ia akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi mereka di sekolah dasar. Dalam kesempatan ini, diuraikan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum sebagaimana dikemukakan Bassett, Jacka, dan Logan (1983) berikut ini; a)

mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri; b) mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang; c) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru; d) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan; e) mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi dan f) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*, 1997), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri. Anak-anak pada usia dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Mereka lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Karakter anak yang senang bermain menjadikan seorang guru dalam mengelola pembelajarannya harus memperhatikan beberapa hal yaitu tentang konsep, tujuan dan syarat permainan untuk anak, penggolongan kegiatan bermain anak, bahan dan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, serta implementasi penggunaan permainan dan alat bermain dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal.

Pentingnya bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries (2002) merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa

pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Mendukung pendapat di atas, Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak yaitu (1) bermain membantu pertumbuhan anak; (2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela; (3) bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak; (4) bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai; (5) bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya; (6) bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa; (7) bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi; (8) bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik; (9) bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian; (10) bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu; (11) bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; (12) bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; (13) bermain menjernihkan pertimbangan anak; (14) bermain dapat distruktur secara akademis; (15) bermain merupakan kekuatan hidup dan (16) bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia. Pendapat di atas sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar".

Dengan berdasarkan karakteristik pembelajaran anak dan nilai-nilai yang dihasilkan dari permainan di atas, sangat memungkinkan pemanfaatan media playmet dalam proses pembelajaran mereka. Terutama dalam pengembangan kecerdasan bahasanya. Sehingga pemanfaatan media menjadi lebih maksimal karena sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik.

Konsepsi tentang Kecerdasan Berbahasa

Kecerdasan Verbal Linguistik merupakan salah satu yang diungkapkan oleh Gardner. Menurut Gardner (Armstrong, 1996:7), kecerdasan linguistik "meledak" pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut. Pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak usia dini melalui berbagai strategi dan aktivitas mendidik yang dapat membantu mengoptimalkan

kemampuan berbahasa anak usia dini. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi kemampuan berbicara, membaca, menyimak atau mendengarkan dan menulis. Schmidt (Choiriya Widyasari 2011:68) mengutarakan adanya berbagai ragam kecerdasan yang dimiliki manusia. Salah satunya kecerdasan verbal linguistik menurut (Musfiroh, 2008:2.3) kecerdasan linguistik dapat diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tertulis.

Cerdas linguistik berarti cerdas kata, dan cepat belajar dengan menggunakan kata-kata atau dengan mendengar atau melihat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang dimiliki setiap anak sebagai kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan pikiran secara kompeten agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik dengan menggunakan metode bermain.

Selain itu, teori yang dicetuskan oleh “Howard Gardner “ menunjukkan bahwa pada dasarnya setiap individu memiliki banyak kecerdasan. Menurut Gardner, kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk mode yang merupakan konsekuensi dalam suasana budaya atau masyarakat tertentu. Adapun kecerdasan-kecerdasan tersebut yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ruang-spasial, kecerdasan musical, kecerdasan kinestetik-badani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural dan kecerdasan eksistensial.

Kesembilan kecerdasan tersebut perlu dikembangkan secara maksimal sejak usia dini, minimal sejak usia sekolah dasar. Dalam hal ini, melalui media pembelajaran *playmat* yang menggunakan bahasa Arab, diharapkan anak usia dasar dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan terlebih di bidang bahasa.

Pemanfaatan Media *Playmat* Berbahasa Arab bagi Anak Usia Dasar

Langkah Perencanaan dan Identifikasi Kebutuhan

Dalam pembelajaran bahasa Arab, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemahiran dalam 4 maharoh (kemahiran) yaitu: qiro’ah, istima’, kalam, dan kitabah. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang lain

terutama dalam bidang kecerdasan berbahasa. Bagaimana peserta didik mampu menerapkan ungkapan- ungkapan sederhana dalam bahasa arab, membaca dan bertanya kepada teman bermain tentang kalimat yang ada pada kartu permainan, menjawab pertanyaan seputar kehidupan sehari-hari serta belajar mengekspersikan ungkapan, mengasah kepedulian social lewat interaksi dalam permainan dan bagaimana pengolahan emosional peserta didik saat menjawab pertanyaan yang melibatkan kemampuan emosional. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecedasan anak terlebih kecerdasan berbahasa yaitu pemanfaatan media *playmat* yang diharapkan dapat menjadi penunjang kegiatan pembelajaran dalam bahasa Arab di dalam kelas.

Merancang Materi pembelajaran

Dengan menggunakan *playmat*, anak usia dasar diharapkan memiliki kemampuan mengkomunikasikan ungkapan sederhana bahasa Arab yang telah dipelajari serta menerapkannya dalam permainan, mengulang mufrodat yang telah dihafalkan, dan mengekspresikan berbagai ungkapan. Adapun rumusan materinya adalah 1) ungkapan-ungkapan harian (ketika menanya kabar, ketika bertemu dan ketika akan berpisah, berterima kasih dan meminta maaf); 2) *khiwar* (percakapan) tentang tema pengenalan dan 3) mufrodat tentang peralatan sekolah dan lingkungan sekitar.

Beberapa rumusan tersebut merupakan bagian dari permainan playmet yang dibuat dalam bentuk kartu khusus yang didalamnya juga ada instruksi penggunaannya.

TUJUAN	POKOK MATERI	TES
1. Anak usia dasar dapat mengungkapkan ungkapan-ungkapan sederhana dalam Bahasa Arab.	1. Ungkapan-ungkapan harian (ketika menanya kabar, ketika bertemu dan ketika akan berpisah, berterima kasih dan meminta maaf).	1. Sebutkan beberapa ungkapan saat bertemu, berpisah, berterimakasih, dan meminta maaf.

2. Anak usia dasar mampu mengkomunikasikan percakapan sederhana dalam bahasa arab.	2. <i>Khiwar</i> (percakapan) tentang tema pengenalan.	2. Menanyakan tentang kabar teman, nama, alamat, sekolah, hobi, dan cita-cita.
3. Anak usia dasar dapat menyebutkan beberapa mufrodat yang telah dihafal dalam bahasa arab.	3. Mufrodat tentang peralatan sekolah, keluarga dan lingkungan sekitar.	3. Sebutkan mufrodat tentang peralatan sekolah, keluarga, dan lingkungan sekolah!

Blueprint Pelaksanaan Kegiatan

Aktifitas awal yang harus dilaksanakan dalam permainan ini adalah; (1) guru menyiapkan bahan-bahan permainan berupa: papan permainan *playmat*, satu dadu, kartu pertanyaan, dan beberapa pioner permainan (menyesuaikan jumlah peserta); (2) peserta didik diajak mengamati gambar-gambar yang berkaitan dengan mufrodat yang disajikan pada papan *playmat*; (3) guru bersama peserta didik melakukan brainstorming yang berkaitan dengan gambar tersebut (gambar apa, siapa itu, untuk apa dan sebagainya) dan terahir; (4) guru menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik; (5) selama permainan guru bertugas mengawasi dan memandu jalannya permainan.



Gambar 1. Desain media *playmat* berbahasa Arab

Kegiatan selanjutnya setelah tahap penyediaan bahan dan aturan permainan adalah kegiatan inti. Dalam kegiatan inti terdapat beberapa hal

yang harus dilaksanakan yaitu; 1) kegiatan permainan dengan menggunakan media *playmat* dimulai dengan mengacak nomer urut giliran pemain; 2) peserta yang mendapat nomor urut satu memainkan permainan dengan melempar mata dadu dan berjalan sesuai jumlah mata dadu. Begitu pula pemain selanjutnya; 3) ketika pemain berjalan dan sampai pada angka akhir dari lemparan dadu, guru memberi pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Demikian dengan peserta seterusnya; 4) peserta yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan, tidak diperkenankan untuk melanjutkan permainan, hingga menunggu perputaran semua peserta selesai; 5) peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, diperbolehkan bermain dan melempar dadu lagi. Demikian seterusnya dan 6) peserta yang paling dulu menuju finish adalah peserta yang selalu dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Beberapa langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah; (1) peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, yakni berbagai ungkapan keseharian, pengenalan dan *mufrodāt*; (2) peserta didik menyampaikan pendapat tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan (menarik atau tidak, disertai alasan yang logis) dan (3) guru memberikan tugas pengayaan berupa meminta peserta didik membaca materi seputar *at-ta'aruf*, ungkapan dan *mufrodāt*.

Penilaian Program *Playmat* pada Anak

Evaluasi yang mungkin dilakukan dalam media permainan *playmat* ini adalah dengan menggunakan *check list* aktifitas yang dilakukan oleh anak, khususnya pada perkebangan bahasa mereka. Guru membuat daftar list siswa yang mampu dan tidak dalam menjawab soal di kertas pertanyaan. Setelah terkumpul, akan tampak pada pertanyaan mana kebanyakan dari mereka tidak bisa menjawab, hal itu dapat menjadi bahan evaluasi guru, sekaligus pendalaman materi.

Alat pengukur keberhasilan belajardikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan,

keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan. Cara penilaiannya adalah berupa observasi, catatan anekdot, percakapan, penugasan, unjuk kerja juga mengumpulkan hasil karya anak dengan format penilaian sesuai dengan RKH yang diprogramkan. Alat penilaian dapat menggunakan format-format sebagai berikut;

Nama Anak : Hari/Tanggal :

Usia : Observer :

No.	Aspek	Ya	Tidak
	<u>Aspek perkembangan bahasa</u>		
1.	Menggunakan bahasa arab yang baik dan benar dalam percakapan (hiwar).		
2.	Mengekspresikan perasaan dengan menggunakan ungkapan bahasa arab yang dapat dipahami.		
3.	Menyebutkan beberapa mufrodlat dengan baik dan benar.		

Tabel 1: Contoh Rubrik aspek perkembangan bahasa pada anak.

Untuk menilai kompetensi berbicara/ berbahasa peserta didik, kita dapat membuat dan menggunakan rubrik yang sengaja disiapkan untuk maksud itu. Komponen penilaian harus melibatkan unsur bahasa dan kandungan makna. Namun demikian, karena tugas yang demikian lebih tepat dilakukan dalam tes proses yang sekaligus menjadi bagian dari strategi pembelajaran, guru juga perlu mencatat kesalahan-kesalahan kebahasaan yang dilakukan peserta didik untuk dibetulkan kemudian. Ingat, kita sebaiknya tidak memotong pembicaraan peserta didik agar mereka tidak terganggu dan justru mematikan keberanian. Rubrik penilaian yang dimaksudkan dicontohkan sebagai berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan menjawab hiwar					
2	Ketepatan penggunaan ungkapan					
3	Ketepatan dalam menyebutkan mufrodlat					
5	Ketepatan kalimat					

6	Kelancaran					
Jumlah skor						

Tabel 2: Contoh Rubrik Penilaian Berdasarkan Hasil Permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *playmat* yang kita tahu hanya sebagai alas bermain bagi balita dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dasar. Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan *playmat* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dan terobosan untuk meningkatkan kecerdasan anak khususnya dalam keterampilan berbahasa. Seperti yang diungkapkan Kemp dan Dayton (1985) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Penggunaan media permainan *playmat* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan kecerdasan anak terlebih dalam hal berbahasa. Dengan media pembelajaran *playmat* yang interaktif dan menyenangkan, anak mendapatkan stimulus dari gambar-gambar mufrodat yang ada pada papan *playmat*, anak juga dapat mengaplikasikan hiwar dan ungkapan-ungkapan sederhana lewat pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan.

Saran

Pemaparan dalam tulisan ini masih pada batasan konseptual, sehingga diperlukan beberapa teknik dalam mempraktikkannya. Pengajar Bahasa (arab) hendaknya terus meningkatkan kreatifitasnya dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran supaya pembelajaran semakin variatif. Didalam pengembangan media pembelajaran, guru harus juga memperhatikan tujuan, peserta didik dan kemampuan guru itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

Alfin, Jauharoti. *Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam

- Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam, (Online), (<http://digilib.uinsby.ac.id>), diakses 10 September 2017.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Makalah disajikan pada Lokakarya Regional Ikatan Widyaiswara Indonesia (IWI), Patra Jasa Anyer Beach Resort Provinsi Banten, 10-11 November 2014. Dalam juliwi database, (Online), (<http://www.juliwi.com>), diakses 14 September 2017.
- Fatonah, Siti. 2009. *Menumbuhkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Anak Dengan Mengenal Gaya Belajarnya Dalam Pembelajaran Ipa SD*, 1 (2). (Online), (<http://digilib.uin-suka.ac.id>), diakses 10 September 2017.
- Holis, Ade. 2016. *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, 9 (1). (Online), (<http://jurnal.uniga.ac.id>), diakses 12 September 2017.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : Anggota Ikapi.
- Nurikhsan, Juntika. 2007. *Buku Materi Pokok Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmah, Siti. 2008. *Teori Kecerdasan Majemuk howard Gardner dan Pengembangannya Pada Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*, 5 (1). (Online), (<http://digilib.uin-suka.ac.id>), diakses 13 September 2017.
- Zaini, Ahmad. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini*, 3 (1). (Online), (<http://journal.stainkudus.ac.id>), diakses 14 September 2017.

Lampiran 1:

Draf Pertanyaan yang Akan Dimasukkan dalam Kartu

١. صباح الخير. كيف حالك؟ ما اسمك بالكامل؟
٢. مساء الخير، ما عنوانك؟
٣. ما هوايتك؟ إلى اللقاء.
٤. ما معنى "حذاء" في اللغة الاندونسية؟
٥. اذكر الدواة المدرسية في اللوحة!
٦. ما أفضل الفواكه؟
٧. ما معنى "kaos kaki" في اللغة العربية؟
٨. ما لون الحجر؟
٩. هيا نغني معازا!
١٠. أذكر أسماء الفواكه في اللوحة!
١١. في حفظ الله.
١٢. أين تسكن الآن؟
١٣. كيف تذهب إلى المدرسة؟