

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam/speaking skill*) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya.⁶

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam berbahasa. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing.⁷ Sedangkan maharah kalam adalah berbicara secara terus-menerus tanpa henti tanpa mengulang kosakata yang sama dengan menggunakan pengungkapan bunyi.⁸

⁶ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2009), 135.

⁷ Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 88.

⁸ Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep*,89

Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa arab. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya.⁹

Keterampilan berbicara dianggap sebagai keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Asing, karena berbicara merupakan suatu yang aplikatif dalam bahasa dan merupakan tujuan awal seseorang yang belajar suatu bahasa. Hanya saja, yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbicara ini agar memperoleh hasil yang maksimal yaitu kemampuan dari seorang guru dan metode yang digunakannya, karena dua faktor tersebut memiliki dominasi keberhasilan pembelajaran berbicara.¹⁰

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Pembelajaran berbicara bahasa arab di MI memiliki beberapa tujuan diantaranya:

- a. Agar dapat mengucapkan ungkapan-ungkapan berbahasa arab
- b. Agar dapat mengucapkan ungkapan-ungkapan yang berbeda atau menyerupainya
- c. Agar dapat membedakan ungkapan yang dibaca panjang dan yang dibaca pendek

⁹ Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran*, 139

¹⁰ Ahmad Abd Allah al-Bashir, *Mudhakkirah Ta'lim al-Kalam*, (Jakarta, Ma'had al-Ulum al-Islamiyah wa al-Arabiyah bi Indunisiya, tt), 1

- d. Dapat mengungkapkan keinginan hatinya dengan menggunakan susunan kalimat yang sesuai dengan nahwu (tata bahasa)
 - e. Dapat mengungkapkan apa yang terlintas dalam pikirannya dengan menggunakan aturan yang benar dalam penyusunan kalimat bahasa arab
 - f. Dapat menggunakan bagian-bagian dari tata bahasa arab dalam ungkapanya seperti tanda *mudhakkar*, *mu'annath*, *'ada*, *hal dan fi'il* yang sesuai dengan waktu
 - g. Dapat menggunakan ungkapan kebahasaan yang sesuai dengan umur, tingkat kedewasaan dan kedudukan
 - h. Dapat menelusuri dan menggali manuskrip-manuskrip dan literatur-literatur berbahasa Arab
 - i. Dapat mengungkapkan ungkapan yang jelas dan dimengerti tentang dirinya sendiri
 - j. Mampu berpikir tentang bahasa Arab dan mengungkapkannya secara cepat dalam situasi dan kondisi apapun.¹¹
3. Prinsip-prinsip Pengajaran Keterampilan Berbicara

Agar pembelajaran kalam baik bagi non Arab, maka perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- a. Hendaknya guru memiliki kemampuan yang tinggi tentang keterampilan ini
- b. Memulai dengan suara-suara yang serupa antara dua bahasa (bahasa pebelajar dan bahasa arab)

¹¹ Taufik, *Pembelajaran Bahasa*, 49

- c. Hendaknya pengarang dan pengajar memperhatikan tahapan dalam pengajaran kalam, seperti memulai dengan lafadz-lafadz mudah yang terdiri dari satu kalimat, dua kalimat, dan seterusnya.
 - d. Memulai dengan kosa kata yang mudah
 - e. Memfokuskan pada bagian keterampilan bagi keterampilan berbicara, yaitu:¹²
 - 1) Cara mengucapkan bunyi dari makhrajnya dengan baik dan benar
 - 2) Membedakan pengucapan harakat panjang dan pendek
 - 3) Mengungkapkan ide-ide dengan cara yang benar dengan memperhatikan kaidah tata bahasa yang ada
 - 4) Melatih siswa bagaimana cara memulai dan mengakhiri pembicaraan dengan benar
 - f. Memperbanyak latihan-latihan, seperti latihan membedakan pengucapan bunyi, latihan mengungkapkan ide-ide, dsb
4. Macam-macam keterampilan Berbicara
- a. Percakapan (Muhaddatsah)

Muhaddatsah yaitu cara menyajikan bahasa pelajaran bahasa Arab melalui percakapan, dalam percakapan itu dapat terjadi antara guru dan murid dan antara murid dengan murid, sambil menambah dan terus

¹² Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep*, 90-91

memperkaya penbendaharaan kata-kata (*Vocabulary*) yang semakin banyak.¹³

b. Ungkapan secara lisan (*Ta'bir Syafahih*)

Ta'bir Syafahih adalah yaitu latihan membuat karangan secara lisan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pelajar dalam mengutarakan pikiran dan perasaannya.¹⁴

5. Ciri-ciri Aktivitas Keterampilan Berbicara yang Berhasil

Diantara ciri-ciri aktifitas berbicara yang berhasil adalah sebagai berikut:

- a. Siswa berbicara banyak
- b. Partisipasi aktif dari siswa
- c. Memiliki motivasi tinggi
- d. Bahasa yang dipakai adalah bahasa yang diterima¹⁵

6. Masalah Dalam Aktivitas Keterampilan Berbicara

Beberapa masalah dalam aktifitas keterampilan kalam antara lain:

- a. Siswa grogi berbicara karena:
 - 1) Khawatir melakukan kesalahan
 - 2) Takut dikritik
 - 3) Khawatir kehilangan muka
 - 4) Sedikit malu

¹³ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran . . .*, 116

¹⁴ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran . . .*, 146

¹⁵ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep . . .*, 91

- b. Tidak ada bahan untuk dibicarakan
 - 1) Tidak bisa berfikir tentang apa yang mau dikatakan
 - 2) Tidak ada motivasi untuk mengungkapkan apa yang dirasakan
- c. Kurang atau tidak ada partisipasi dari siswa lainnya, hal ini dipengaruhi oleh beberapa siswa yang cenderung mendominasi, yang lain sedikit berbicara.
- d. Penggunaan bahasa ibu, merasa tidak biasa berbicara bahasa asing.¹⁶

Penny Ur (1996: 121-122) memberi alternatif solusi bagi guru dalam menghadapi permasalahan atau problematika tersebut diatas, yaitu:

- 1) Bentuk kelompok. Dengan membentuk kelompok akan mengurangi rasa grogi pada siswa yang tidak ingin maju di depan kelas
- 2) Pembelajaran yang diberikan didasarkan pada didasarkan pada aktivitas yang menggunakan bahasa yang mudah dengan menyesuaikan level bahasa yang digunakan
- 3) Guru harus memilih topik dan tugas yang menarik atau membuat tertarik
- 4) Guru memberikan instruksi
- 5) Guru tetap mengusahakan siswa untuk menggunakan bahasa target yang dipelajari.
 - a. Guru berada diantara mereka
 - b. Guru selalu memonitor

¹⁶ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep. . .*, 91-92

c. Guru selalu mengingatkan

d. Modeling.¹⁷

7. Langkah-langkah Proses Pembelajaran Keterampilan Kalam

Ada beberapa langkah yang bisa digunakan oleh seorang guru ketika mengajarkan keterampilan berbicara antara lain:

a. Untuk pembelajar pemula (*mubtadi'*)

- 1) Guru mulai melatih bicara dengan memberi pernyataan yang harus dijawab oleh siswa
- 2) Pada saat yang bersamaan siswa diminta untuk belajar mengucapkan kata, menyusun kalimat dan mengungkapkan pikiran
- 3) Guru mengurutkan pertanyaan-pertanyaan yang diucapkan oleh siswa sehingga berakhir membentuk sebuah tema yang sempurna
- 4) Guru menyuruh siswa menjawab latihan-latihan *syawiyah*, menghafal percakapan atau menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi teks yang telah siswa baca.¹⁸

b. Bagi pembelajar menengah (*mutawassith*)

- 1) Belajar berbicara dengan bermain peran
- 2) Berdiskusi tentang tema tersebut
- 3) Bercerita tentang peristiwa yang dialami oleh siswa¹⁹

¹⁷ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep . . .*, 91-93

¹⁸ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep . . .*, 93

¹⁹ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep . . .*, 93

4) Bercerita tentang informasi yang telah didengar dari televisi, radio atau lainnya.²⁰

c. Bagi pembelajar tingkat lanjut (*mutaqaddim*)

1) Guru memilihkan tema untuk berlatih kalam

2) Tema yang dipilih hendaknya menarik dan berhubungan dengan kehidupan siswa

3) Tema jelas dan terbatas

4) Mempersilahkan siswa memilih dua tema atau lebih sampai akhirnya siswa bebas memilih tema yang dibicarakan tentang apa yang mereka ketahui.²¹

8. Petunjuk Umum Pembelajaran Keterampilan Kalam

a. Belajar kalam yakni berlatih berbicara

b. Hendaknya siswa mengungkapkan tentang pengalaman mereka

c. Melatih siswa memusatkan perhatian

d. Hendaknya guru tidak memusatkan percakapan dan sering membenarkan

e. Bertahap

f. Kebermaknaan tema, siswa akan lebih termotivasi untuk berbicara jika temanya berhubungan dengan hal yang bernilai dalam kehidupan mereka.²²

²⁰ Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasinya*(Yogyakarta: Teras, 2011), 120

²¹ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep* . . ., 93-94

²² Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep* . . ., 94

9. Tahapan Dalam Pembelajaran Kalam

- a. Dimulai dengan ungkapan pendek. Hendaknya dilakukan dalam kondisi yang senyata mungkin setelah itu ungkapannya ditingkatkan menjadi lebih panjang
- b. Harus dimotivasi untuk berkomunikasi dengan temanya dalam bahasa keseharian yang pendek saja, kemudian secara perlahan ditingkatkan
- c. Siswa diminta sering melihat dan mendengarkan percakapan melalui media elektronik sehingga terbiasa dengan *lahjah* dan dialek penutur aslinya.²³

B. Permainan Bahasa

1. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media).²⁴ Sedangkan dalam konteks bahasa, permainan berarti pula “ suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.”²⁵ Adapun yang dimaksud permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Pada hakikatnya

²³ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu’atul Ni’mah, *Memahami Konsep . . .*, 94

²⁴ Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), 175.

²⁵ Radliyah Zaenuddin, *Metodologi dan Sstrategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: PUSTAKA RIHLAH GROUP, 2005) , 104

permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.²⁶

Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis dan sastra), serta unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa).

Nafis Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.²⁷

2. Macam-macam Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun macam-macam permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab, antara lain²⁸:

a. Permainan Bahasa untuk Keterampilan Menyimak (*istima'*)

1) Bisik berantai (*al-asrar al mutasalsil*)

Permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa, guru membisikkan kaa aau kalimat

²⁶ Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning*. . . , 175

²⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 34

²⁸ Umi Machmudah, *Active Learning*, . . . , 177-182

yang diperlihatkan kepada siswa terdepan pada masing-masing kelompok, unuk selanjutnya dibisikkan pada siswa dibelakangnya demikian sampai siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang

2) Perintah bersyarat (*al amr bi syarin atau qola saiman*)

Guru memberikan perintah kepada siswa yang ditunjuk di depan kelas, akan tetapi perintah boleh dilaksanakan jika diawali dengan kata “qola saiman” misalnya, jika siswa melaksanakan perintah tanpa diawali kata tadi maka tidak sah.

3) Siapa yang berbicara (*man al mutahaddisi?*)

Guru memperdengarkan sebuah percakapan kemudian siswa disuruh menebak siapa yang berbicara. Misalnya, suara antara siswa dan guru, pedagang dan pembeli.

4) Bagaimana saya pergi (*kaifa adzhabu 'ila*)

Guru menyuruh siswa untuk menunjukkan rute perjalanan yang terdapat di peta yang tergambar di papan tulis, setelah memperdengarkan penjelasan singkat tentang perjalanan yang ingin ditempuhnya.

b. Permainan Bahasa untuk keterampilan berbicara (*kalam*)

1) *Al-Hiwar al-Muzdawijan*

Aktifitas percakapan bahasa Arab yang biasa dilakukan oleh dua orang siswa secara berpasangan baik di tempat duduk maupun di

depan kelas dengan tema tertentu. Langkah-langkahnya adalah guru memberi materi percakapan, kemudian membagi siswa beberapa kelompok dan setiap kelompok dua siswa sebagai pasangan dalam percakapan. Setiap kelompok memulai percakapan dengan bersamaan agar tidak membutuhkan waktu yang lama.²⁹

2) *Al-sual al-Musalsal*

Akifitas percakapan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan pertanyaan berantai. Langkah-langkahnya adalah guru memberi materi percakapan kemudian membagi siswa dalam satu kelompok besar kemudian menyuruh siswa untuk membentuk bundaran besar di dalam / luar kelas. Setelah itu guru menunjuk salah seorang siswa untuk memulai pertanyaan. Alur pertanyaan ini mengikuti alur *al-yamin ila al-yamin* (setiap siswa bertanya kepada yang di kanannya dan setelah menjawab ia kemudian membuat pertanyaan ke teman sampingnya, begitu seterusnya). Jika selesai dalam satu putaran dengan satu penanya, guru dapat membuka pintu penanya menjadi dua, empat, enam atau lebih agar intensitas percakapan semua siswa menjadi lebih sering dengan alur pertanyaan seperti di atas.

²⁹ Taufik, *Pembelajaran Bahasa . . .*, 92-95

3) *Qurat al-Kalam*

Aktifitas percakapan berbicara bahasa Arab dengan mengajukan pertanyaan sambil melempar bola. Teknik ini hampir sama dengan al-sual al-musalsal, hanya saja bedanya pada alur pertanyaan yang tidak berurutan dari arah kanan ke kanan.

4) *Mukawwin al-Asilah*

Aktifitas percakapan berbicara bahasa Arab dengan melatih siswa menjadi mesin pembuat pertanyaan sebanyak-banyaknya sesuai dengan materi percakapan yang sudah ditentukan. Prinsip dasar dari teknik ini adalah biasanya kemampuan bertanya lebih sulit dari pada menjawab pertanyaan.

5) *Mujib al-Asilah*

Aktifitas percakapan berbicara bahasa Arab dengan melatih siswa menjadi mesin penjawab pertanyaan. Langkah-langkahnya, guru memberi materi percakapan, kemudian guru menunjuk salah seorang siswa maju ke depan kelas dan menyuruh setiap siswa secara bergiliran untuk mengajukan satu pertanyaan dan siswa tersebut menjawab setiap pertanyaan yang diajukan temannya, begitu seterusnya.

c. Permainan Bahasa untuk keterampilan membaca (*qira'ah*)

1) Uji pengetahuanmu! (*ikhtabir ma 'luumaatik*)

Guru memberi beberapa soal teka-teki dalam bentuk tertulis dengan bentuk yang lucu dan kritis kemudian siswa menjawabnya. Atau guru menuliskan pertanyaan pada kartu dengan 10 pertanyaan dan jawabannya ada pada kartu lain.³⁰

2) Sobekan cerita (*al auroq al mumazzaqoh*)

Guru memilih cerita-cerita pendek dari buku, majalah, koran, dan lain sebagainya, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, selanjutnya guru menceritakan cerita tersebut, setelah selesai siswa disuruh mengurutkan sesuai dengan cerita yang telah dibacakan. Begitu seterusnya sesuai dengan tingkatan materi yang diberikan.

3) Antonim (*al mudhod*)

Guru menunjukkan kata yang ditulis di kartu, atau siswa disuruh mengambil kartu secara acak, dan siswa yang menepatkan kartu langsung menyebutkan lawan katanya. Apabila siswa tidak dapat menyebutkan maka ia harus mendapatkan hukuman.

³⁰ Umi Machmudah, *Active Learning*, . . . , 180-182

4) Mengeluarkan kata yang asing (*takhrij al kalimah al ghoribah*)

Guru memperlihatkan secara cepat beberapa kelompok kata, satu diantara kelompok kata tersebut ada yang asing, siswa harus mencarinya dan menyebutkan atau membacanya.

d. Permainan Bahasa untuk keterampilan menulis (*kitabah*)

1) TTS (*al kalimah al mutaqaati'ah*)

Guru menyiapkan beberapa peranyaan dalam bentuk TTS, kemudian guru menyuruh siswa menjawab soal TTS secara individu atau kelompok.

2) Permainan huruf yang kurang atau hilang

Guru menyuruh siswa menuliskan satu huruf yang hilang pada kata tertentu yang dibantu dengan gambar yang menunjukkan kata dari jawaban yang dimaksud.

3) Menyempurnakan gambar dan menulis namanya

Ada beberapa gambar yang digambar dengan terputus-putus, kemudian guru menyuruh siswa untuk menyempurnakannya dan menulis gambar apa yang dimaksud.

4) Apakah kamu tahu (*hal a'rif*)

Guru memberi beberapa soal secara tertulis dan menyuruh siswa untuk mengurutkan beberapa kalimat sehingga menjadi paragraf yang sempurna. Alangkah baiknya kosa kata tertulis di kartu dengan dilengkapi gambar.

3. Manfa'at Permainan Bahasa

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi permainan, yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian proses belajar mengajar. Seringkali guru mengeluh karena banyak siswa yang kemampuan belajarnya masih rendah terutama dalam belajar bahasa, meskipun guru sudah berupaya menggunakan berbagai model atau metode pembelajaran. Penerapan permainan bahasa merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat menghasilkan beberapa hal berikut³¹:

- 1) Menyingkirkan “ keseriusan” yang menghambat proses belajar.
- 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.
- 3) Mengajak orang terlibat secara penuh.
- 4) Meningkatkan proses belajar.
- 5) Membangun kreativitas diri.
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

³¹ Fathu Mujib, *Metode Permainan, . . .*, 36

Dave Meier dalam *The Accelerated Learning Handbook*, mengaakan bahwa *fun* (menyenangkan) berarti membuat suasana belajar dalam keadaan gembira, bukan menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Ini tidak ada hubunganya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri sendiri. Begitu pula dengan Peter Kline dalam *The Everyday Genius*, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang dalam keadaan *fun*.³²

Selain itu manfaat penelitian sangatlah berguna apabila diterapkan disekolah, karena permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anakselanjutnya, suatu praktek untuk kemudian hari. Permainan sangat penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam permainan anal-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Permainan merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya, bermain juga membantu anak dala menjalin hubungan sosial. Dengan demikian anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain, bermain di sekolah dapat

³² Fathu Mujib, *Metode Permainan, . . .* 37

membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain anak.³³

4. Kelemahan dan Kelebihan Permainan Bahasa

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki kelemahan dan kelebihan, berikut adalah kelemahan dan kelebihan dari permainan bahasa:

1) Kelemahan Permainan Bahasa

- a. Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
- b. Pelaksanaan permainan bahasa diikuti oleh tawa dan sorak sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- d. Permainan bahasa pada umumnya, belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

2) Kelebihan Permainan Bahasa

- a. Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- b. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

³³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 151-153

- c. Dengan adanya kompetensi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- d. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- e. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hai siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

5. Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Penggunaan Permainan Bahasa

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan bahasa, antara lain³⁴:

- 1) Sifat permainan bahasa adalah sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan “tujuan”.
- 2) Banyak orang berkeyakinan bahwa permainan bahasa hanya cocok untuk usia anak-anak, padahal ada beberapa permainan bahasa yang cocok untuk usia mudah dan usia tua.
- 3) Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam pengajaran bahasa, akan tapi unuk menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.

³⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009),81

- 4) Saat memilih dan menentukan permainan bahasa, hendaknya diperhatikan istilah-istilah bahasa yang diajarkan, tatacara pelaksanaan permainan “untuk kelompok”, berpasang-pasangan, individu, golongan.

C. Permainan *Al-sual al-Musalsal*

Al-sual al-Musalsal yaitu aktifitas percakapan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan pertanyaan berantai.³⁵

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Guru memberi materi percakapan kemudian membagi siswa dalam satu kelompok besar.
2. Guru menyuruh siswa untuk membentuk bundaran besar di dalam / di luar kelas.
3. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memulai pertanyaan.
4. Alur pertanyaan ini mengikuti alur *al-yamin ila al-yamin* (dari kanan ke kanan) artinya setiap siswa bertanya kepada yang di kanannya dan setelah menjawab ia kemudia membuat pertanyaan ke teman yang di samping kanannya, demikian seterusnya.
5. Jika selesai dalam satu putaran dengan satu penanya, guru dapat membuka pintu penanya menjadi dua, empat, enam atau lebih agar intensitas

³⁵ Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI (metode aplikatif dan inovatif berbasis ICT)* ,(Surabaya: PMN, 2011), hlm 93

percakapan semua siswa menjadi lebih sering dengan alur pertanyaan seperti dia atas.

D. Penerapan permainan bahasa *Al-Sual al-Musalsal* dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara Bahasa Arab

Keterampilan berbicara Bahasa Arab bagi siswa SD/MI merupakan hal yang tidak mudah diterapkan, jika belum hafal dan menguasai mufrodat. Hal ini sangat berguna agar siswa dapat melakukan komunikasi sederhana dalam Bahasa Arab dan dapat memahami bacaan-bacaan sederhana dalam suatu wacana. Mufrodat haruslah diingat diluar kepala, karena mufrodat tersebut akan berguna bagi siswa sampai ke Perguruan Tinggi.

Ada beberapa penghalang untuk mencapai standar nilai yang dialami oleh pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, antara lain:

- 1) Kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa arab.
- 2) Minimnya model pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa arab.
- 3) Guru belum sepenuhnya menguasai keempat kompetensi bahasa arab (Istima', Kalam, Qira'ah, Kitabah) .

Untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran berbicara (kalam) ini, peneliti menerapkan permainan bahasa *Al-sual al-Musalsal*, yang mana permainan bahasa ini akan memudahkan siswa dalam berbicara dengan cepat, sehingga dengan cepat siswa mudah dalam berbicara Bahasa Arab dalam bentuk kalimat sederhana.

Berikut cara menerapkan permainan bahasa *Al-sual al-Musalsal* dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara Bahasa Arab:

- 1) Guru memberi materi percakapan kemudian membagi siswa dalam satu kelompok besar.
- 2) Guru menyuruh siswa untuk membentuk bundaran besar di dalam / di luar kelas.
- 3) Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memulai pertanyaan.
- 4) Alur pertanyaan ini mengikuti alur *al-yamin ila al-yamin* (dari kanan ke kanan) artinya setiap siswa bertanya kepada yang di kanannya dan setelah menjawab ia kemudia membuat pertanyaan ke teman yang di samping kanannya, demikian seterusnya.
- 5) Jika selesai dalam satu putaran dengan satu penanya, guru dapat membuka pintu penanya menjadi dua, empat, enam atau lebih agar intensitas percakapan semua siswa menjadi lebih sering dengan alur pertanyaan seperti dia atas.