

ANALISIS KONTEN BUKU *AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH LI ATHFAL QABLAL MADRASAH* DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB ANAK USIA DINI

Muhammad Zaairul Haq
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Email: mzaairulhaq@gmail.com

Abstract

This research aims to investigate the role and benefits of language games in early childhood education. Language games have the potential to strengthen language skills and facilitate children's learning in a fun and interactive context. The research was conducted using a qualitative method through content analysis of the book "Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah" by Muhammad Rajab Fadhlullah, which explores various types of language games played by children before they enter formal education in schools. The findings of this research are expected to provide valuable insights for educators, parents, and policymakers in the field of education. Additionally, this study has the potential to offer practical recommendations regarding the use of language games as an effective strategy in early childhood education. By effectively utilizing language games, children can develop their language skills in a enjoyable manner, thereby supporting their overall cognitive and social development.

Keywords: *language games, early childhood education, language proficiency, children's learning, educational strategies.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peran dan manfaat permainan bahasa dalam pendidikan anak usia dini. Permainan bahasa memiliki potensi untuk memperkuat kemampuan berbahasa dan memfasilitasi pembelajaran anak-anak dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui analisis isi buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* karya Muhammad Rajab Fadhlullah terhadap berbagai jenis permainan bahasa yang dimainkan oleh anak-anak sebelum mereka memasuki pendidikan formal di madrasah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. Penelitian ini juga berpotensi memberikan rekomendasi praktis mengenai penggunaan permainan bahasa sebagai strategi yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan permainan

*Analisis Konten Buku Al-Al'ab Al-Lughawiyah
Li Athfal Qablal Madrasah dalam
Pengembangan Keterampilan Berbahasa
Arab Anak Usia Dini*

Muhammad Zaairul Haq

bahasa secara efektif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berbahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka secara menyeluruh.

Kata Kunci: permainan bahasa, pendidikan anak usia dini, kemampuan berbahasa, pembelajaran anak-anak, strategi pendidikan

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern bergerak beriringan dengan perkembangan komunikasi. Kebutuhan komunikasi saat ini tidak sesederhana kebutuhan komunikasi di masa lalu. Di masa lalu mungkin saja komunikasi hanya sebatas berfungsi untuk menyampaikan pesan. Di masa sekarang komunikasi berfungsi selain sebagai cara menyampaikan pesan juga sebagai hiburan, bisnis, dan lain sebagainya. Termasuk komunikasi dengan menggunakan bahasa asing atau bukan bahasa ibu saat ini juga menunjukkan titik penting dan tampak urgensinya secara global. Misalnya saja penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa asing. Pada era globalisasi yang semakin berkembang ini, penguasaan bahasa Arab menjadi sangat penting.

Bahasa Arab bukan hanya sebagai bahasa keagamaan dalam Islam, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam berbagai bidang, termasuk agama, ilmu pengetahuan, budaya, dan komunikasi antarbangsa. Memperkenalkan bahasa Arab kepada anak-anak usia dini memiliki manfaat yang signifikan, karena anak-anak pada periode ini memiliki kemampuan belajar yang tinggi dan rentan terhadap pengaruh lingkungan. Setidaknya ada kebutuhan yang paling mendasar ketika anak belajar bahasa arab. Dengan bahasa ini mereka akan diajak untuk berbicara, bercerita dan bernyanyi (Jazuly 2016). Dalam kaitan dengan hal ini Fauziddin dan Makhyatul menegaskan bahwa kebutuhan yang paling mendasar bagi anak usia dini terhadap penyediaan pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing adalah kebutuhan dalam menguasai kosakata. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, aspek ini menjadi salah satu aspek terpenting dari semua aspek bahasa yang harus

dikuasai oleh anak-anak sesuai mereka (Fauziddin and Fikriya 2020). Lebih lanjut Ramadhan juga menegaskan bahwa pembelajaran kosa kata merupakan aspek dasar yang harus ditempuh anak usia dini. Adapun model pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan pola permainan interaktif-edukatif yang berbagai sistem, metode, dan durasi waktu yang singkat-berulang (Ramadhan 2017).

Anak-anak usia dini adalah periode yang kritis dalam pembentukan kemampuan berbahasa. Merujuk pada UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 bahwa batasan tentang anak usia dini yaitu sejak lahir atau 0 th sampai dengan usia enam tahun (Depdiknas 2003). Pada saat ini, anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi mereka melalui interaksi dengan orang dewasa dan lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Arab kepada anak-anak usia dini sebelum memasuki pendidikan formal merupakan langkah penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa Arab

Salah satu metode yang efektif dalam pengajaran bahasa Arab kepada anak-anak usia dini adalah melalui buku-buku pendidikan yang dirancang khusus untuk mereka. Buku-buku tersebut tidak hanya mengajarkan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Buku-buku pendidikan ini berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dan orang tua untuk memperkenalkan bahasa Arab dengan cara yang menarik bagi anak-anak usia dini.

Salah satu buku pendidikan bahasa Arab untuk anak usia dini yang populer adalah "*Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*" karya Dr. Muhammad Rajab Fadhlullah. Buku ini secara khusus dikembangkan dengan tujuan membantu anak-anak usia dini mengembangkan keterampilan berbahasa Arab sebelum memasuki pendidikan formal. Buku ini menawarkan berbagai aktivitas dan permainan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Meskipun buku "*Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*" telah digunakan secara luas khususnya sebagai panduan untuk menyajikan metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan, namun belum banyak penelitian yang secara mendalam menganalisis kontennya dan mengevaluasi sejauh mana buku tersebut efektif dalam membantu anak-anak usia dini mengembangkan keterampilan berbahasa Arab ditinjau dari pandangan teoritis para ahli pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis konten dari buku "*Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*" dengan fokus pada pengembangan keterampilan berbahasa Arab pada anak-anak usia dini. Penelitian ini sangat penting karena hasil analisis konten dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas buku ini dalam pengembangan keterampilan berbahasa Arab pada anak-anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi dan masukan yang relevan bagi pengajar, penulis buku, dan pihak terkait lainnya dalam pengembangan buku-buku pendidikan bahasa Arab yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini.

Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada bidang pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing. Dengan memahami strategi pengajaran, isi materi, pengorganisasian pembelajaran, metode pengajaran, dan pendekatan yang digunakan dalam buku "*Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*," kita dapat meningkatkan pendekatan pengajaran bahasa Arab kepada anak-anak usia dini secara keseluruhan.

B. METODOLOGI

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten kualitatif. Data yang akan dianalisis adalah teks dan ilustrasi yang terdapat dalam buku "*Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*." Analisis akan dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, isi materi, pengorganisasian pembelajaran, metode pengajaran, dan pendekatan yang

digunakan dalam buku tersebut. Penelitian ini akan melibatkan pemilihan sampel yang representatif dari buku tersebut. Sampel akan dipilih secara sistematis untuk memastikan keterwakilan yang adil dari konten buku secara keseluruhan. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan pendekatan induktif dan deduktif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan temuan yang muncul.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* merupakan salah satu dari sekian karya Muhammad Rajab Fadhlullah Syalali (selanjutnya disebut Fadhlullah). Beliau merupakan profesor dan pakar pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini. Lahir pada 13 Januari 1959 di Asyuth, Mesir. Gelar sarjana diperoleh pada tahun 1981 dari Universitas Asyuth Jurusan Sastra dan Pendidikan, konsentrasi Bahasa Arab. Pada tahun 1983 mendapatkan ijazah khusus pada universitas yang sama. Gelar magister diperoleh pada tahun 1987 dan gelar doktor diperoleh pada tahun 1990 dengan mengambil konsentrasi tentang kurikulum dan metode pembelajaran bahasa Arab. Keseluruhannya diperoleh dari Universitas Asyuth. Adapun jabatan profesor disandanginya mulai dari Februari 2003 (Nceee.edu.eg n.d.).

Buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* terdiri dari tiga bab atau *fashl*. Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang teoritis program pembelajaran bahasa arab kepada anak usia dini (selanjutnya disingkat AUD) melalui permainan bahasa. Bab kedua menjelaskan berbagai macam piranti yang dapat digunakan untuk membantu penerapan program permainan bahasa AUD. Bab ketiga berisi ragam dan teknis pembelajaran bahasa Arab melalui permainan bahasa.

Secara filosofis, buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* muncul karena didasari oleh pemahaman terhadap pentingnya bermain dalam kehidupan AUD. Bermain dalam kehidupan AUD adalah tindakan menyenangkan, memiliki daya guna, dan tahapan persiapan yang dinilai efektif

untuk pertumbuhan individu AUD di masa depan. ketika anak mengungkapkan pikirannya, menyusun kalimat, dan meniru pola berbahasa orang dewasa sesungguhnya pada proses itu ia tengah berlatih peran sosial, berproses untuk menjadi profesional dalam berkomunikasi, dan yang lebih penting ada proses tersebut mencerminkan keadaan dan emosi anak tersebut (Fadhlullah 2005).

Bermain adalah cara anak untuk memahami sesuatu. Saat bermain, anak menyatu dengan peran yang dia jalani dalam alam imajinasi, cara untuk memanfaatkan kemampuan pribadinya, ketrampilan, dan manifestasi kecerdasannya. Saat bermain, anak akan mengamati, memperhatikan, mengingat dan membayangkan. Dalam situasi yang lebih spesifik, dapat dijelaskan bahwa bermain dalam berbagai bentuknya, misalnya bermain menggunakan mainan edukatif, teka-teki, permainan komposisi, permainan peran, dan lain sebagainya, secara ilmiah merupakan cara terbaik untuk mengembangkan kreativitas pada AUD (Fadhlullah 2005).

Landasan filosofis yang disampaikan oleh Fadhlullah juga dikuatkan dengan landasan yuridis yang berasal dari pesan-pesan nabawi yang secara tersirat maupun tersurat hendak menarasikan betapa islam melalui upaya-upaya edukatifnya memaknai proses bermain anak tidak hanya sebatas bentuk-bentuk kesenangan semata, namun di dalamnya terkandung upaya pendidikan yang efektif dalam membangun dan membentuk kepribadian mereka di awal-awal tahun pasca kelahirannya (Fadhlullah 2005).

Dunia psikologi sendiri menegaskan bahwasanya bermain adalah tindakan yang penting dilakukan oleh anak sebagai tindakan alami di usia mereka. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Jay Jackman menegaskan bahwa bermain dapat berguna untuk memenuhi keinginan anak, memudahkan mereka dalam belajar bahasa, yang pada akhirnya dapat membantu mereka di kemudian hari untuk memahami kepribadian diri dan aturan-aturan masyarakat. Dengan kata lain,

bermain dapat mematangkan kepekaan individu dan sosial anak di kemudian hari (Fadhlullah 2005).

Sebagian ahli menjelaskan bahwasanya AUD memiliki karakteristik yang menyukai berbagai kegiatan sederhana yang menarik namun sebetulnya inovatif (Firdaus and Muryanti 2020). Karena itu perlu dirancang suatu metode atau media pembelajaran bahasa Arab yang di satu sisi tidak menanggalkan kebutuhan alamiah anak dan di sisi lain juga tidak mengesampingkan prinsip-prinsip edukatif dalam setiap kegiatannya.

Bernard Dumazedier dan Alfred Adler sepakat bahwa bermain merupakan ekspresi diri, yang mana pada tindakan tersebut terdapat dorongan psikologis yang mendorong AUD untuk memilih pola aktivitas yang sesuai dengan kemampuan, kapasitas dan kesiapannya. Dalam penelitian Pigaet (1962), Vygotsky (1967), Bruner (1972), dan Smith (1976) tentang tindak bermain AUD, didapati kenyataan ilmiah tentang hubungan korelatif antara bermain dan perkembangan pertumbuhan bahasa. Dalam aktifitas bermain, anak membebaskan diri dari batasan, pikirannya terbuka, dan imajinasinya mengalami perkembangan.

Di sisi lain, bahasa dalam kehidupan anak merupakan faktor penting dalam membentuk berbagai aktivitas intelektual dan linguistic anak, serta digunakan sebagai alat komunikasi sosial. Sebuah penelitian yang melibatkan AUD, baik dengan menggunakan tes kecerdasan maupun studi perkembangan, umumnya didasarkan pada respon bahasa. Karena anak prasekolah memiliki keinginan yang kuat untuk memperluas lingkaran hubungan di luar keluarga, dan pada saat yang sama cenderung suka bermain, maka adalah tepat untuk mengupayakan aktifitas bermain anak sebagai aktifitas edukatif khususnya dalam pengembangan bahasa asing dalam hal ini bahasa Arab secara terencana dan sistematis. Pada sisi inilah nantinya dapat temukan peran dan pentingnya aktifitas bermain sebagai upaya pengembangan keterampilan berbahasa Arab pada AUD.

Permainan bahasa menurut Fadhlullah memiliki signifikansi yang besar dalam tahap pra sekolah. Hal ini disebabkan karena bahasa, terutama pada tahap ini, merupakan faktor utama dalam pengembangan berbagai ketrampilan lainnya pada anak. Melalui bahasa, anak mulai berekspresi, berinteraksi, mendengarkan ucapan orang lain, dan berbicara kepada mereka. Artinya permainan bahasa berkontribusi dalam perkembangan bahasa pada tahap pra sekolah anak, dan pertumbuhan ini memiliki nilai besar dalam ekspresi diri dan pertumbuhan intelektual AUD (Fadhlullah 2005).

Permainan bahasa memiliki nilai yang besar dalam kehidupan AUD. Fadhlullah menegaskan bahwa dengan permainan bahasa AUD mendapatkan kesempatan untuk tumbuh secara bahasa yang diajarkan, memberikan mereka kemampuan untuk mengungkapkan diri, memiliki kesejajaran pribadi, sosial dan pertumbuhan mental. Fadhlullah dalam karyanya ini menegaskan bahwa penggunaan istilah “permainan bahasa” (*al’ab lughawiyah*) digunakan dalam pembelajaran bahasa semata-mata untuk memberikan ruang yang luas dalam kegiatan kelas, memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk menemukan cara efektif dan menyenangkan dan juga melakukan inovasi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang telah ada. Prosedurnya sederhana, guru mengupayakan metode pembelajaran melalui kajian ilmiah maupun inovasi kemudian menerapkannya pada pembelajaran dengan tetap melakukan kontrol. Dengan demikian permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Arab ini tidak seperti permainan anak yang bebas namun tetap taat aturan. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator dan pengatur jalannya permainan. Permainan bahasa adalah permainan edukatif yang diatur oleh aturan dan sistem. Keseluruhan aktifitasnya memiliki tujuan tertentu yaitu pelatihan bahasa.

Fadhlullah sebagaimana mengutip dari Fathi Ali Yunus mengidentifikasi tiga aspek bahasa AUD yaitu pelafalan, kosakata, kalimat dan struktur. Proses yang harus dihadapi guru dalam hal ini pendidik bagi AUD yaitu bagaimana

mengawal AUD untuk mematangkan kemampuannya dalam melafalkan kosakata, meningkatkan kemampuan jumlah kosakata, dan bahkan jumlah struktur kata. Memberikan kesempatan kepada AUD untuk berlatih berbicara melalui kegiatan dan permainan berkontribusi dalam pengembangan ketrampilan mendengarkan mereka, karena antara kemampuan berbicara dan mendengarkan saling terkait. Keduanya ibarat dua sisi dari satu mata, saling berbeda, namun tidak terpisahkan dan ketrampilan masing-masing melengkapi keterampilan yang lain.

Mengembangkan kemampuan berbicara anak adalah tuntutan linguistik, pendidikan, dan psikologis, karena keterampilan berbicara pada AUD, merupakan salah satu persyaratan penting dalam pendidikan bahasa untuk mengembangkan kesiapan mereka dalam membaca dan menulis. Fadhlullah secara meyakinkan menegaskan bahwasanya berbicara memiliki signifikansi besar bagi anak-anak, karena itu adalah satu-satunya bentuk komunikasi verbal sebelum mereka belajar menulis. Dengan kata lain, tingkat berbicara pada AUD adalah indikator nyata dan konkret dari perkembangan bahasa mereka, kemampuan mereka menggunakan kosakata, membentuk kalimat dan struktur, serta mengungkapkan pendapat dan pemikiran mereka. Berbicara adalah produk suara yang disertai oleh imajinasi, sehingga ekspresi menjadi suara yang memiliki makna (Fadhlullah 2005).

Selanjutnya, pada bagian kedua buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* ini Fadhlullah memberikan penjelasannya tentang cara menentukan keterampilan yang sesuai dan dapat dikembangkan pada AUD. Menurutnya, keterampilan-keterampilan ini dapat ditentukan melalui jalan dialog atau pendekatan secara intensif dengan anak secara individual. Namun secara umum, setidaknya ada beberapa bentuk keterampilan yang dapat dipilihkan bagi AUD dalam belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing, yaitu:

1. Keterampilan berbicara tanpa penggantian, penghilangan atau penambahan kata
2. Keterampilan cara mengucapkan huruf-huruf hijaiyah

3. Keterampilan menggunakan kata dengan benar
4. Keterampilan menggunakan sinonim
5. Keterampilan menggunakan antonym
6. Keterampilan membentuk kalimat paling sederhana dengan benar
7. Keterampilan menggunakan kalimat sederhana dengan benar
8. Keterampilan menggunakan dan menunjukkan kata benda dan kalimat tentang penjelasan suatu benda (Fadhlullah 2005).

Untuk memantau dan mengevaluasi perkembangan kemampuan bahasa Arab sebagai bahasa asing pada AUD, guru dapat menggunakan kartu perkembangan bicara anak (*bithaqah mulahadzah kalam al Thifl*). Kartu ini fungsinya sebagai kartu catatan, dan digunakan sebagai alat untuk memetakan dan menilai sejauh mana AUD memiliki keterampilan berbicara yang sesuai dengan uas mereka. Secara umum kartu ini berisi deskripsi sederhana tentang tujuan penggunaannya, metode pendekatan yang digunakan, standar nilai kuantitatif dalam berbagai tingkat pengukuran dan kemampuan, metode evaluasi, dan performa AUD yang menjadi titik fokus pengamatan.

Melalui kartu ini, guru dapat melakukan penilaian kuantitatif terhadap seluruh keterampilan bicara yang secara keseluruhan akan menentukan tingkat kemampuan bicara anak, apakah baik, di atas rata-rata, atau lemah. Transkripsi setiap percakapan dan hasil dari setiap proses pembelajaran bahasa Arab dicatatkan pada kartu ini. Guru dengan teliti juga dapat mencatatkan jumlah kata yang diucapkan dan dikuasi oleh peserta didik.

Dari teknik penilaian yang disampaikan oleh Fadhlullah ini, guru yang menggunakan teknik penilaian seperti ini dituntut untuk sedikit lebih tekun dan teliti dalam mencatat setiap perkembangan. Memang dapat dikatakan bahwa teknik ini sedikit lebih rumit, namun jika dilakukan akan menghasilkan data yang valid tentang perkembangan AUD itu sendiri.

البيانات

		تاريخ التطبيق: / /		اسم الروضة:
		نوعه: ذكر () ، أنثى ()		اسم الطفل:
		الحالة: () ()		تاريخ الميلاد:

م	المهارات	متوافرة		ملحوظات
		بدرجة كافية	بدرجة محدودة	
١	النطق بلا إبدال أو حذف أو إضافة			
٢	إعطاء كل حرف حقه في النطق			
٣	إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة			
٤	استعمال الكلمات في معانيها الصحيحة			
٥	استخدام المترادفات			
٦	استخدام المتضادات			
٧	تكوين الجمل تكويناً صحيحاً			
٨	استخدام جمل كاملة			
٩	استخدام جمل فعلية			
١٠	استخدام جمل اسمية			
الجملة	عشر مهارات			

التقدير	النسبة المئوية	الدرجة
	٪	٢٠

Gambar 0.1:

Kartu perkembangan kemampuan bicara AUD

Fadhlullah dalam konteks ini menjelaskan bahwasanya tujuan umum dari penggunaan kartu ini adalah sebagai upaya melakukan persiapan untuk belajar membaca dan menulis. Panduan ini dapat juga digunakan sebagai panduan untuk membantu guru dalam melaksanakan permainan bahasa yang dijabarkan masing-masing tekniknya pada bagian ketiga dari buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah*. Dalam hal ini, guru dapat mengikuti setiap langkah yang sebelumnya telah disusun dalam prosedur pelaksanaa. Selain itu guru dapat pula melakukan modifikasi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan AUD.

Panduan pada kartu ini terdiri dari tujuan umum program, tingkat program, petunjuk dan prinsip penting dalam melaksanakan permainan bahasa, pengawasan program, dan alat serta bahan yang perlu dipersiapkan untuk melaksanakan permainan bahasa. Setiap permainan dalam setiap tingkatan diberikan uraian penjelasan secara analitis. Guru dalam hal ini sebagai fasilitator dapat tetap menjaga konsep dasarnya, atau merubah beberapa bagian yang dianggap penting. Fadhlullah dalam konteks ini menekankan bahwa alur penggunaan kartu ini tidak boleh keluar dari tiga tujuan umum program permainan bahasa tersebut, yaitu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab bagi penutur non arab dengan baik, kemampuan menggunakan kosa kata, dan kemampuan menggunakan kalimat sederhana (Fadhlullah 2005).

Beberapa alat dan bahan yang dapat digunakan untuk melaksanakan program permainan bahasa arab yaitu:

1. Gambar-gambar berwarna mengenai pemandangan alam, situasi kehidupan sehari-hari, tokoh terkenal, dan sebagainya.
2. Pensil warna dan kertas gambar
3. Buku cerita berwarna
4. *Stopwatch* untuk mengukur waktu
5. Proyektor
6. Perekam suara
7. Meja
8. Dan sarana prasana lainya (Fadhlullah 2005)

Permainan bahasa yang dirancang oleh Fadhlullah ini terdiri dari tiga tingkat/level (*mustawa*). Tingkat pertama permainan pengucapan atau berlatih mengucapkan suatu kata berbahasa Arab. Pada tingkat pertama ini misalnya, peserta didik akan diajarkan bagaimana mengucapkan huruf hijaiyah dan cara menggunakan kalimat perkenalan sederhana dengan mengucapkan *ismi...* (namaku...) dan *ismuka ...* (namamu ...). Durasi permainan pada masing-masing

permainan ditetapkan kurang lebih selama 10 menit. Peserta didik dapat mengulangi permainan ini seminggu sekali atau pada pertemuan minggu berikutnya hingga dirasa sudah menguasai materi melalui permainan tersebut.

Permainan tingkat pertama tentang pengenalan sederhana ini memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Anak dapat mengidentifikasi huruf awal pada masing-masing namanya
2. Anak dapat mengenali huruf awal nama teman-temannya
3. Anak dapat saling berkenalan satu sama lain
4. Anak dapat mengucapkan huruf-huruf awal dalam masing-masing nama dengan benar

Teknis permainan:

1. Anak-anak dibagi secara acak menjadi tiga atau empat kelompok (perkelompok terdiri dari 5-7 anak)
2. Setiap kelompok berdiri dalam lingkaran
3. Guru menjelaskan permainan kepada anak-anak agar mereka melakukan hal berikut ini:
 - a. Anak pertama berjabat tangan dengan anak kedua dan mengatakan dengan suara kelas *isimi ... wa ismuka ...* (namaku adalah ... dan namamu ... ?)
 - b. Anak kedua menjawab *ismi ...* (namaku adalah ...)
 - c. Anak kedua melihat anak ketiga dan berkata, *ismi ...*
 - d. Proses ini dilanjutkan antara anak ketiga, keempat, dan seterusnya
 - e. Proses saling berkenalan ini diulang dua atau tiga kali
4. Selanjutnya perlombaan antara kelompok dimulai
5. Guru akan mengucapkan satu huruf Arab kepada setiap kelompok. Misalnya huruf mim, sin, dan sebagainya. guru lalu meminta setiap

anak untuk mengidentifikasi teman-temannya yang namanya dimulai dengan huruf tersebut.

6. Guru kemudian akan menentukan kelompok pemenang yang dapat mengidentifikasi setiap anak yang namanya dimulai dengan huruf yang diucapkan guru.
7. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ini:
 - a. Guru agar mengganti anak-anak dalam setiap lingkaran/kelompok agar setiap anak dapat berkenalan dengan semua temannya
 - b. Mengubah huruf yang diminta pada setiap kali permainan
 - c. Mengulangi huruf yang diminta setelah beberapa kali permainan
 - d. Mengganti anak yang berpartisipasi setiap kali permainan dilakukan
 - e. Permainan dapat berlangsung kurang lebih 10 menit dan dapat diulang setiap minggu hingga beberapa minggu/pertemuan.

Adapun pada permainan tingkat kedua (*al'ab al Mustawa al Tsani*) anak akan diajarkan beberapa permainan tentang penggunaan kosakata (*mufrodat*). Tingkatan ini terdiri dari empat unit dan masing-masing unit terdapat beberapa bentuk permainan bahasa. Unit pertama berisi permainan penggunaan kata kerja (*al wahdah al ula: istikhdam al Af'al*), unit kedua tentang penggunaan isim, unit ketiga berisi permainan penggunaan kata tanya, dan unit ke empat berisi permainan penggunaan kata sangkal, ragu, dan yakin.

Pada permainan tingkat ketiga (*al'ab al Mustawa al Tsalits*) peserta didik akan diajak melakukan beberapa permainan yang digunakan untuk belajar penggunaan kalimat atau ujaran dalam bahasa Arab. Pada tingkatan ini terdiri dari enam unit tema permainan dan setiap unit berisi beberapa bentuk permainan bahasa.

Secara umum, keseluruhan dari bab tiga ini berisi teknis penggunaan berbagai macam permainan bahasa dalam berbagai tingkatannya. Ada tiga tingkat yang mencakup tiga belas unit tema permainan, dan 45 permainan bahasa. Fadhlullah menjelaskan bahwa permainan ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu bertahap dan berselang-seling. Bertahap maksudnya guru dapat menyelesaikan semua permainan di setiap tingkat sebelum beralih ke permainan di tingkat berikutnya, demikian seterusnya hingga tingkat terakhir. Atau guru dapat pula memainkan permainan ini dengan selang-seling. Dimana setiap sesi permainan harian setidaknya terdiri dari satu permainan dari setiap tingkat, kemudian peserta didik diberikan waktu untuk istirahat sebelum melanjutkan permainan berikutnya pada tingkatan yang lain.

Dari keseluruhan analisis terhadap konten buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* ini, dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa buku ini kaya dengan berbagai permainan bahasa yang mudah untuk dipahami dan diaplikasikan pada anak usia dini. Namun di sisi lain, buku ini agak rumit dalam melakukan perencanaan pra kegiatan dan penilaian pasca permainan bahasa dilakukan. Butuh ketekunan dan ketelitian dari guru agar dapat memetakan penguasaan materi dari masing-masing peserta didik.

D. KESIMPULAN

Beberapa poin penting sebagai kesimpulan dari analisis terhadap konten buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* yaitu sebagai berikut:

1. Konten buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* kaya dengan berbagai ragam permainan bahasa Arab bagi penutur non Arab. Ragam permainan ini cenderung mudah dipahami dan mudah untuk diaplikasikan oleh pengajar AUD.
2. Fadhlullah sebagai penulis buku *Al-Al'ab Al-Lughawiyah li Athfal Qablal Madrasah* ini menyajikan teknik persiapan dan penilaian yang cenderung kurang simpel, namun jika dilakukan guru akan

mendapatkan data yang valid tentang kemampuan masing-masing peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Fadhullullah, Muhammad Rajab. 2005. *Al-Al'ab Al-Lughawiyah Li Athfal Qablal Madrasah*. Kairo: alamalkotob.
- Fauziddin, Mohammad, and Makhyatul Fikriya. 2020. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata." *Journal for Education Research* Vol. 1 No.
- Firdaus, Muthiara, and Elise Muryanti. 2020. "Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 4 No.
- Jazuly, Ahmad. 2016. "Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* Vol.6 No.1.
- Nceee.edu.eg. "Muhammad Rajab Fadhullullah." <http://nceee.edu.eg/puplic/images/nceee/pdf/d.mohamed.ragab.pdf> (July 6, 2003).
- Ramadhan, S. 2017. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Kependidikan* Vol. 3 No.