

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN KECERDASAN LINGUISTIK TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ARAB MURID KELAS II SDIT ANAK SHOLEH KOTA MATARAM

Oleh: **Dr. Ayip Rosidi, M.A.**

(Dosen Tetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Mataram)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram NTB. Penelitian ini merupakan kuantitatif komparatif dengan metode eksperimen menggunakan rancangan 2 x 2 by level. Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data kecerdasan linguistik dan kemampuan bahasa Arab. Pengujian hipotesis menggunakan ANAVA dua jalur dilanjutkan uji Tukey. Hasil penelitian (1). Kemampuan bahasa Arab antara murid yang dibelajarkan dengan metode bermain lebih tinggi dari murid yang dibelajarkan dengan konvensional (2). Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kecerdasan linguistik (3). Kemampuan bahasa Arab murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang memperoleh pembelajaran dengan bermain lebih baik dibandingkan konvensional (4). Kemampuan bahasa Arab murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang memperoleh pembelajaran dengan bermain lebih rendah dari murid yang memperoleh pembelajaran dengan konvensional. Kesimpulan dari hasil penelitian ini, kemampuan bahasa Arab murid dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan linguistik murid.

**Kata Kunci:** Metode pembelajaran, Kecerdasan Linguistik, Kemampuan Bahasa Arab

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (يوسف:2)

Artinya: Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa al-Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya (QS, Yusuf:2)

Pembelajaran bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia, namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal.

Berbagai problem masih sering muncul, di antaranya: aktivitas murid dalam pembelajaran bahasa Arab masih rendah, motivasi dan minat kurang sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan bahasa Arabnya. Murid mengalami trauma karena menganggap pelajaran bahasa Arab sulit, tidak menarik, dan membebani serta menakutkan.

Persoalan linguistik, seperti spesifikasi bahasa Arab yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, adanya perbedaan bahasa mulai dari sistem bunyi sampai tulisannya. Masalah non-linguistik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab belum diimbangi dengan manajemen yang profesional. Mayoritas gurunya belum dibekali kemampuan khusus, bahan ajarnya belum digarap dengan baik, metode pembelajaran sepenuhnya kurang menarik, tidak menyenangkan, kurang tersedianya media pembelajaran demikian juga tes yang dipergunakan belum maksimal untuk mencerminkan kemampuan murid. Persoalan sosiologi pembelajaran bahasa Arab yaitu prestise yang muncul dari masyarakat terkait bahasa Arab belum sepenuhnya positif. Perlakuan untuk pembelajaran bahasa Arab tidak sebanding dengan pembelajaran bahasa asing lainnya.

Idealnya murid memiliki kemampuan bahasa Arab tinggi mengingat usia Sekolah Dasar merupakan saat produktif mempelajari bahasa. Murid dapat menguasai 300 kosa kata dan ungkapan dalam bentuk pola kalimat dasar. Murid dapat memahami bacaan sederhana teks berbahasa Arab, apabila dibiasakan menyimak, berbicara, membaca dan menulis dengan kata Arab yang telah dikuasainya sejak dini (Depag RI, 2003:5).

Khalfan mengatakan "seorang anak hingga berusia sembilan tahun memiliki kemampuan untuk menguasai sampai tujuh bahasa yang berbeda (2003:23).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan pemilihan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab sesuai *das-solen* pembelajaran bahasa Arab di Madrasah *Ibtida'iah* (Sekolah Dasar).

### **Pembatasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada metode bermain dan metode konvensional. Kecerdasan linguistik murid dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dan murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah.

Materi pokok pembelajaran bahasa Arab yaitu: tentang anggota tubuh, anggota keluarga, alat-alat tulis, nama-nama tempat, bilangan dan lambang bilangan dengan kaidah pelafalan dan penulisan yang benar.

Kemampuan bahasa Arab murid meliputi empat *maharah al-lugawiyah* (keterampilan berbahasa), antara lain; kemampuan menyimak, kemampuan berbicara kemampuan membaca kemampuan menulis secara terintegrasi.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan bahasa Arab antara murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram yang dibelajarkan menggunakan metode bermain dan metode konvensional?
2. Apakah ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan bahasa Arab antara kelompok murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang diberi perlakuan dengan metode bermain dan metode konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan bahasa Arab antara kelompok murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram NTB yang memiliki kecerdasan linguistik rendah

yang diberi perlakuan dengan metode bermain dan metode konvensional?

### KAJIAN TEORITIK

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan berusaha dengan diri sendiri (2001:707).

Kemampuan berbahasa Arab merupakan kemampuan yang berupa kecakapan pada diri seseorang dalam berbahasa Arab. Kemampuan tersebut bisa diukur berdasarkan standar tertentu, untuk menentukan kemampuan yang sudah dimiliki oleh murid.

Kemampuan berbahasa Arab dapat diartikan komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan baik lisan maupun tulisan dengan berbahasa Arab untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan dan pendapat (*liqhodo'i agroodihim wa hawaaijihim*).

Untuk memperoleh kemampuan berbahasa Arab dibutuhkan pembiasaan secara berkelanjutan melalui kegiatan praktik-praktik bahasa.

Teori *cognitive-developmental* Piaget yang dikutip Ibrahim dan Syaodiah mengatakan, manusia memiliki kemampuan bawaan disebut alat pemerolehan bahasa. Pembelajaran bahasa tidak hanya dilakukan dengan pembiasaan namun juga dengan penuh kesadaran dan bermakna, sekaligus penting sadar tata bahasa. Murid belajar dengan sumber-sumber kecakapan dirinya (struktur kognitif, pengalaman, emosi dan tentang dunianya (2010:20).

Menurut Basri Pembelajaran bahasa sebanding lurus dengan teori pembelajaran Pavlovionisme yang dikenal dengan teori pembiasaan klasik (*classical conditioning*) (2015:31).

Thorndike dalam bukunya Hiil yang dikutip oleh Cahyo mengemukakan bahwa terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon mengikuti hukum latihan (*law of exercise*), yaitu apabila asosiasi itu akan terbentuk semakin kuat. Interpretasi dari hukum

ini adalah semakin sering suatu pengetahuan yang telah terbentuk akibat terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon dilatih dan digunakan, maka asosiasi tersebut akan semakin kuat (2013:28).

Richey mengklasifikasikan belajar menjadi tiga komponen penting yaitu: kondisi eksternal, kondisi internal dan kemampuan yang diperoleh. Komponen tersebut dijelaskan bahwa 1). Belajar merupakan interaksi antar keadaan internal dan proses kognitif murid dengan stimulus dan lingkungan, 2). Proses kognitif menghasilkan suatu kemampuan (*competency*) yang terdiri dari: keterampilan intelektual, kognitif, motorik dan sikap ( 2005:112).

Teori *Primary Mental Ability* yang dikembangkan oleh Thustone, menjelaskan bahwa kecerdasan tidak terdiri dari satu faktor, dua atau multi-faktor, akan tetapi menekankan intelegensi pada sejumlah kecakapan-kecakapan mental yang primer yaitu: *Verbal Comprehension* (kemampuan di bidang pemahaman bahasa), *reasoning* (kemampuan berfikir logis), *perceptual speed* (kemampuan dalam mendeteksi kesamaan atau perbedaan dari berbagai desain/gambar), *numerical ability* (kemampuan berhitung), *word fluency* (kemampuan berpikir tentang kosa kata secara cepat), *associative memory* (ingatan asosiatif) dan *spatial visualization* (kemampuan dalam menentukan bentuk benda dalam posisi yang telah berubah) (2010:93).

Teori *Mumaarah* (pembiasaan) mengatakan bahwa membiasakan murid berinteraksi dengan bahasa Arab *fusha*, murid tersebut dapat dengan mudah menguasainya dan selanjutnya dengan mudah pula meraih prestasi ketika masuk sekolah yang bahasa pengantar tulis dan lisannya menggunakan bahasa Arab *fusha* (Dannan, 1986:8).

Teori ini dapat dipahami bahwa pembelajaran bahasa menuntut untuk latihan, praktik secara berulang dan berkelanjutan. Mengingat bahasa sendiri berarti *al-aadah* (kebiasaan). Manusia memiliki kemampuan bawaan atau disebut dengan alat pemerolehan bahasa.

Pembelajaran bahasa tidak hanya dilakukan dengan pembiasaan namun juga dengan penuh kesadaran dan bermakna.

Ditinjau dari segi *etimologis*, metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti melewati atau melalui dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *term method* dan wayang mempunyai arti metode dan cara dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan kata *al-thariqoh* (jalan).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode diartikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Dengan kata lain, metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (2001:952).

Menurut Arif, metode mengandung arti adanya urutan kerja yang terencana, sistematis dan merupakan hasil eksperimen ilmiah guna mencapai tujuan yang direncanakan (1994:87).

Pengertian metode di atas, jika dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digarisbawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Agar perhatian murid tetap terarah selama kegiatan

pembelajaran, penyajian materi pelajaran sistematis (tidak berbelit-belit), merangsang murid belajar aktif, memberikan *feed back* dan memberikan motivasi belajar.

Pelaksanaan metode secara terencana dan sistematis merupakan tolok ukur pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Metode dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk

kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran bahasa Arab dengan bermain diharapkan murid akan dapat: Membedakan / menemukan bunyi yang mirip *kata* tentang alat-alat tulis, menjelaskan *kata* tentang anggota keluarga, membaca dan menentukan arti *mufradat* dalam bacaan tentang anggota keluarga dan anggota tubuh, menentukan makna kata melalui gambar tentang alat-alat tulis, mempraktikkan kata dalam kaedah *al-tarakib al-nahwiyah* bahasa Arab, menjelaskan kata tentang anggota tubuh, memilih jawaban benar berdasarkan gambar tentang alat-alat tulis, menyusun kata Arab dengan huruf-huruf hijaiyah yang terpisah tentang anggota keluarga, anggota tubuh dan alat-alat tulis, mengidentifikasi kaedah *al-tarakib al-nahwiyah* bahasa Arab tentang nama tempat dan bilangan, menerjemahkan / mengartikan ke dalam bahasa Arab *kata* tentang nama tempat, anggota badan dan anggota keluarga.

Metode pembelajaran bahasa Arab dengan bermain dalam penelitian ini mengacu dari George Lozanov, Ki Hajar Dewantara, Muhammad Mursi. Sedangkan untuk kecerdasan linguistik mengacu dari Gardner, Armstrong dan Khalfan dan Thustone

*The Lozanov method* dikenal dengan metode pembelajaran bahasa *suggestopedia* dianggap sebagai aplikasi dari *suggestology*, suatu penerapan dari sugesti ke dalam ilmu mendidik. Selain itu juga, *suggestopedia* menekan kepada pembelajaran bahasa dengan prinsip senang, dan menganggap sesuatu itu gampang atau "*the principle of joy and easiness*".

Menurut Bancroft yang dikutip oleh Arsyad bahwa ada enam unsur dasar dari metode *suggestopedia* ini, yaitu:

1. *Authority*, yaitu adanya otoritas guru atau semacam *tsiqqah* dari seorang guru, yang membuat murid yakin dan percaya pada dirinya sendiri (*self confidence*). Murid yang

- memiliki kepercayaan diri akan merasa aman atau nyaman, maka akan berani untuk berkomunikasi.
2. *Infantilisasi*, yaitu murid dibuat seperti sejatinya anak-anak, menerima ilmu dari guru dengan tanpa disadarinya, belajarnya lebih bersifat intuitif dan tidak merasa terbebani dengan belajar secara ilmiah. Belajar seperti anak-anak melepaskan murid dari kungkungan belajar rasional ke arah belajar yang lebih intuitif. Misalnya, penggunaan "*role play*" dan nyanyian dalam metode ini akan mengurangi rasa tertekan sehingga murid dapat belajar secara alamiah. Ilmu masuk tanpa disadari seperti yang dialami oleh seorang anak kecil.
  3. *Duo-communication*, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal yang berupa stimulus semangat, baik dari kepribadian seorang guru dan atau dari kondisi kelas, atau berupa rangsangan semangat dari keadaan ruangan dan dari kepribadian seorang guru. Murid-murid duduk di kursi dan diberi semangat. Guru menghindari mimik yang menunjukkan ketidaksabaran, cemberut, sinis, dan kritik-kritik yang negatif.
  4. *Intonasi*, guru menyajikan materi dengan intonasi beragam, dari intonasi mimik yang berbisik dengan suara tenang dan lembut, intonasi yang normal biasa-biasa sampai kepada nada suara keras dramatis.
  5. *Rhythm*, terutama pada pelajaran membaca, maksudnya pelajaran membaca dilakukan dengan irama yang disesuaikan dengan rasa dan pengaturan nafas. Pelajaran membaca dilakukan dengan irama, berhenti sejenak di antara kata-kata dan rasa yang disesuaikan dengan nafas irama dalam. Murid diminta dan diajar untuk menarik nafas selama dua detik, menahannya selama empat detik dan menghembuskannya selama dua detik.
  6. *Pseuda-passive*, murid dalam keadaan rileks karena pada saat-saat rileks seperti itu akan terjadi apa yang disebut *hypermnesia* di mana daya ingat menjadi kuat (2010:24-25).

Dewantara dalam pembelajaran menggunakan permainan, tari dan lagu (1977 : 314).

Muhammad mendefinisikan permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik ( 2009: 26 ).

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan murid untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu murid itu sendiri mencapai perkembangan bahasa, fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Pembelajaran bahasa Arab dengan bermain berdasarkan teori rekreasi yang dikembangkan oleh Schaller dan Nazaruz sarjana Jerman di antara tahun 1841 dan 1884 menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila merasa lelah sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan dapat mengembalikan kesegaran tubuh yang tengah lelah.

Hal yang menarik dari teori ini adalah rekreasi, lelah dan segar. Kaitannya dengan keberlangsungan pembelajaran secara *marathon* mengakibatkan rasa lelah dan jenuh. Sementara pada saat yang bersamaan materi harus dituntaskan. Fenomena tersebut lazim terjadi di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi. Menyatukan dua kondisi yang berbeda tersebut tentu membutuhkan satu cara produktif. Cara dimaksud guru mengupayakan metode belajar berasaskan prinsip senang, dan menganggap sesuatu itu mudah atau *the principle of joy and easiness*. Kondisi senang yang terdapat pada murid memungkinkan kepada capaian pembelajaran terealisasi.

Sedangkan menurut Mursi metode yang digemari murid adalah: melagukan kata-kata, kisah-kisah (cerita), humor ketika berbicara, perubahan mimik muka dan alunan suara,

perumpaan (permisalan), pertanyaan yang tiba-tiba, pembukaan yang menarik, bergerak berolah raga dan rekreasi, media pembantu, pertanyaan, reward, tulisan yang indah dan jelas, pembukaan yang menarik (*uppersepsi*) dan drama (*role play*) bermain peran (2001:38).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa Arab merupakan perubahan tingkah laku murid pada kognitif berupa membedakan bunyi yang mirip, menentukan makna, menjelaskan, mempraktikkan, membaca dan menentukan arti, menjelaskan, menyusun, mengidentifikasi *kaidah al-tarakibal-nahwiyah*, mengartikan kata tentang anggota tubuh, anggota keluarga, alat-alat tulis, nama pekerjaan, tempat, bilangan dan lambang bilangan.

### **Metode Pembelajaran Bermain**

Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi murid karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika murid tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional.

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional yaitu melalui bermain mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada.

Bermain dalam kelompok juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anggota kelompok lainnya.

## Langkah-langkah Pembelajaran Bermain

- a. Kegiatan awal
  1. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
  2. Guru menjelaskan secara singkat tatacara bermain ( ( الأَلْعَابُ اللُّغَوِيَّةُ )
- b. Kegiatan inti
  1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok, 5 atau 6 kelompok
  2. Masing-masing kelompok berlatih untuk menyebutkan kata, dan disambung oleh teman berikut dengan mengambil huruf terakhir dari kata yang disampaikan teman sebelumnya
  3. Apabila ditemui kosa kata yang berdiakhirkan dengan huruf *ta' marbutah* ( ة ) maka kata selanjutnya dimulai dengan huruf ت
  4. Setelah masing-masing peserta didik berlatih, semua kelompok dikumpulkan dan membuat lingkaran besar
  5. Guru memulai dengan kelompok I secara bergilir memainkan kata-kata.
  6. Apabila ada salah satu anggota yang salah menyambung kata, maka kelompok tersebut mendapat hukuman (*'lqab*) dan tidak perlu dilanjutkan dengan teman yang lain dalam kelompok tersebut
  7. Begitu selanjutnya sampai kelompok terakhir.
  8. Cepat tepat dalam mengidentifikasi huruf dalam suatu bacaan kata Arab, frasa ataupun kalimat. Contoh ketepatan dalam pengucapan huruf " ح " dalam sebuah bacaan.
  9. Membedakan bunyi bahasa Arab yang mirip pengucapannya. Murid dapat memperhatikan kata-kata yang diucapkan atau diperdengarkan baik kata dari guru sendiri, rekaman lalu murid diminta mengulang. Misalnya, huruf أ dan ع pada kata أَلِيمٌ dan عَلِيمٌ

10. الوصف الصورة (*al-washf al-shurah*) mendeskripsi gambar atau poster session.
  11. الخبرة الوصفية (*washf al-khibrah*) yaitu menceritakan pengalaman. Contohnya tentang anggota keluarga, rekreasi atau lingkungan sekitar.
  12. المقابلة (*al-muqobalah*) yaitu mengajak murid untuk melakukan interview, wawancara baik antara guru dengan murid maupun antara murid dengan murid.
  13. Permainan cepat tepat dalam membaca teks Arab
  14. Permainan membuat kalimat dengan kata bantu yang sudah disiapkan.
  15. Permainan dengan menyusun potongan-potongan kata sehingga membentuk kalimat sempurna.
- c. Penutup
1. Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil kerja kelompok
  2. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok atau individu sesuai dengan hasil penilaian guru
  3. Guru memberikan kesimpulan dan penguatan

Permainan terus dilakukan sampai murid benar-benar menguasai materi bahasa Arab yang diajarkan. Murid tidak merasakan kalau sebenarnya sedang belajar. Permainan bahasa Arab sesekali diselingi dengan lagu yang sudah digubah ke bahasa Arab mengenai materi yang dipelajari. Permainan yang diterapkan adalah: **إِدْرَاكُ الْأَوَاخِرِ وَنَقْلُ الْأَوَائِلِ**, bermain lagu tubuh manusia, teka-teki silang dan menyusun kata.

### **Metode Konvensional**

Cara belajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan adalah pembelajaran dengan ceramah, sejak dulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya kepada murid dengan cara lisan / ceramah.

Cara ini terkadang membosankan, maka dalam pelaksanaannya memerlukan keterampilan tertentu agar penyajiannya tidak membosankan dan dapat menarik perhatian murid. Mengajar dengan ceramah dapat juga disebut sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan / informasi / uraian tentang suatu pokok masalah secara lisan. Guru menggunakan teknik ceramah jika memiliki tujuan agar murid memiliki informasi tentang suatu perilaku/persoalan tertentu (Rustiyah Nk:1991:136-137).

Pembelajaran bahasa Arab, metode konvensional lebih dikenal dengan *al-Thoriqah al-Qawa'id wa al-Tarjamah* atau disebut juga *al-Thoriqah al-Taqlidiyah*.

Metode ini juga disebut metode klasik/terkuno dalam pembelajaran bahasa asing. Mayoritas peneliti mendukung penyebaran metode ini di masa lalu (dan melalui berbagai kesempatan pada saat ini) hingga belajar bahasa asing (bahasa Latin dan bahasa Yunani) yang telah menguasai Eropa sejak periode abad pertengahan sampai awal abad ini ( 169 :1988 :خرمان ).

### **Langkah-langkah penerapan**

#### a. Kegiatan awal

1. Guru menginformasikan tentang tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan secara singkat pokok bahasan yang akan dipelajari
3. Guru melakukan apresiasi dengan bertanya dan murid menjawab terkait materi
4. Murid memperhatikan dan merespon terhadap apa yang disampaikan guru
5. Selanjutnya murid mencatat apa yang disampaikan guru.

#### b. Kegiatan inti:

1. Guru menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan dengan ceramah

2. Guru menjelaskan konsep-konsep, definisi-definisi tertentu sesuai dengan pokok bahasan
  3. Guru memberikan metode tentang konsep sesuai dengan pokok bahasan
  4. Murid memperhatikan penjelasan guru baik yang ditulis atau yang dicontohkan oleh guru
  5. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan
  6. Murid menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru.
- c. Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan penguatan terhadap pelajaran yang telah diberikan dengan tanya jawab
  2. Guru memberikan tugas untuk perbaikan kemampuan sekaligus pendalaman materi
  3. Murid diminta untuk mempelajari materi berikutnya.

### **Kecerdasan Linguistik**

Menurut Amstrong menyatakan kecerdasan linguistik adalah kapasitas untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan (misalnya, sebagai pendongeng, orator, atau politisi) atau secara tertulis (misalnya, sebagai penyiar, dramawan, editor, atau wartawan). Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memanipulasi sintaks atau struktur bahasa, fonologi atau bunyi bahasa, semantik atau makna bahasa dan dimensi pragmatis atau kegunaan praktis bahasa. Beberapa manfaat ini termasuk retorika (menggunakan bahasa untuk meyakinkan orang lain untuk mengambil aksi tertentu), mnemonik (menggunakan bahasa untuk mengingat informasi), penjelasan (menggunakan bahasa untuk menginformasikan), dan meta-bahasa (menggunakan bahasa untuk berbicara tentang dirinya sendiri (2009:6).

Terdapat kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dan kecerdasan linguistik rendah, murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi memiliki kemampuan mengingat, berkomunikasi serta menggunakan ejaan bahasa

sesuai dengan kaidah yang benar, memiliki minat kecintaan yang tinggi terhadap bahasa serta bersemangat untuk belajar dan sebaliknya yang memiliki kecerdasan linguistik rendah akan cenderung tidak semangat untuk belajar.

Indikator kecerdasan linguistik seperti berikut ini:

1. Senang dan efektif berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.
2. Senang dan baik dalam mengarang cerita.
3. Senang berdiskusi dan mengikuti debat suatu masalah.
4. Senang dan efektif belajar bahasa asing.
5. Senang bermain "games" bahasa.
6. Senang membaca dan mampu mencapai pemahaman tinggi.
7. Mudah mengingat kutipan, ucapan ahli, pakar, ayat.
8. Tidak mudah salah tulis dan keliru mengeja.
9. Pandai membuat lelucon.
10. Pandai membuat puisi bahasa.
11. Kaya kosa kata.
12. Menulis secara jelas.
13. Tepat dalam tata (Musfiroh, 2008:23).

Sedangkan menurut Olivia ciri-ciri murid yang memiliki kecerdasan verbal/bahasa yang menonjol, antara lain: (1) sensitif terhadap pola, (2) teratur, (3) sistematis, (4) mampu berargumentasi, (5) suka mendengarkan, (6) suka membaca, (7) suka menulis, (8) mengeja dengan mudah, (9) suka bermain kata-kata misalnya teka-teki silang, (10) punya ingatan tajam tentang hal-hal sepele dan (11) pembicara publik dan tukang debat yang handal (2008:13).

Murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi, mampu meningkatkan proses berpikirnya karena bagi murid tersebut dapat berpikir mandiri dalam meningkatkan kemampuan dalam suatu pelajaran. Murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi lebih mampu mengutarakan ide-ide atau jalan pikirannya secara sistematis, kreatif, dan kritis dalam

menyelesaikan permasalahan bahasa Arab serta dalam mengambil kesimpulan atau keputusan.

Pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan metode bermain dan konvensional, serta karakteristik murid yang berbeda kecerdasan linguistiknya, akan mempengaruhi kemampuan bahasa arab murid.

### **Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hodijah yang menjelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain, cerita dan menyanyi dalam meningkatkan prestasi belajar santri. Melalui bermain murid dapat belajar mengenali diri dan lingkungan, dapat mengembangkan imajinsi, murid dapat untuk berfikir kreatif. Melalui cerita murid dapat diharapkan dapat menghafal nama-nama dan dapat meneladani para nabi dan dengan metode BCM murid mudah untuk mengungkapkan materi yang sudah diajari.

### **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah:

1. Kemampuan bahasa Arab antara murid yang dibelajarkan dengan metode bermain lebih tinggi dari murid yang dibelajarkan dengan metode konvensional
2. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab murid.
3. Kemampuan bahasa Arab murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang memperoleh pembelajaran dengan metode bermain lebih tinggi dari murid yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.
4. Kemampuan bahasa Arab murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang memperoleh pembelajaran dengan metode bermain lebih rendah dari murid yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Perbedaan kemampuan bahasa Arab murid yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain dan murid yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab murid.
3. Perbedaan kemampuan bahasa Arab murid antara kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang diberi perlakuan dengan metode bermain dan konvensional.
4. Perbedaan kemampuan bahasa Arab antara kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang diberi perlakuan dengan metode bermain dan konvensional.

### **Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di murid kelas II Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Anak Sholeh Kota Mataram Nusa Tenggara Barat sekaligus sebagai tempat pelaksanaan uji-coba instrumen. Alamat sekolah berada di Jl. Merdeka Raya Gg. Anak Sholeh School Pegesangan Mataram, Telp. 0370 -6572225-6585355. Email:sditas\_ypit@yahoo.co.id

Penelitian dilakukan selama 10 kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *treatment by level* 2 x 2, dengan variabel terikat kemampuan bahasa Arab murid kelas II SDIT Anak Sholeh Kota Mataram NTB yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Variabel bebas perlakuan

metode pembelajaran bermain dan konvensional, dan variabel bebas atribut adalah kecerdasan linguistik meliputi kecerdasan linguistik tinggi dan kecerdasan linguistik rendah.

Desain penelitian ini menggunakan rancangan *treatment by level*  $2 \times 2$ . Desain penelitian dengan variabel metode pembelajaran yang terdiri dari metode bermain ( $A_1$ ) dan metode konvensional ( $A_2$ ). Variabel bebas atribut diklasifikasikan menjadi 2 yaitu kecenderungan memiliki kecerdasan linguistik tinggi ( $B_1$ ) dan kecerdasan linguistik rendah ( $B_2$ ).

Sesuai dengan desain penelitian di atas, menurut Ary yang diterjemahkan oleh Furchan adalah *True-Experimental* (2004:387).

**Tabel 1. Rancangan Eksperimen  $2 \times 2$  by level**

Kecerdasan Linguistik (B)	Metode Pembelajaran (A)	
	Metode Bermain ( $A_1$ )	Metode Konvensional ( $A_2$ )
Tinggi ( $B_1$ )	$A_1B_1$ $\{Y\}_{11k}$ $k = 1, 2, \dots, n_{11}$	$A_2B_1$ $\{Y\}_{21k}$ $k = 1, 2, \dots, n_{21}$
Rendah ( $B_2$ )	$A_1B_2$ $\{Y\}_{12k}$ $k = 1, 2, \dots, n_{12}$	$A_2B_2$ $\{Y\}_{22k}$ $k = 1, 2, \dots, n_{22}$

Keterangan:

$A_1$ =Metode pembelajaran bermain

$A_2$ =Metode pembelajaran konvensional

$B_1$ =Kecerdasan linguistik tinggi

$B_2$ =Kecerdasan linguistik rendah

Y=Skor kemampuan bahasa Arab murid

Sebelum data dianalisis dilakukan uji prasyarat analisis dengan menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas menggunakan uji Lilliefors, sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan uji analisis Bartlett.

Pada tahap selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi dengan menggunakan uji Tukey.

### Hipotesis Statistika

Hipotesis statistika yang diuji pada penelitian ini adalah:

1.  $H_o : \mu_{A1} \leq \mu_{A2}$   
 $H_1 : \mu_{A1} > \mu_{A2}$
2.  $H_o \text{ INT} : A \chi B = 0$   
 $H_1 \text{ INT} : A \chi B \neq 0$
3.  $H_o : \mu_{A1B1} \leq \mu_{A2B1}$   
 $H_1 : \mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$
4.  $H_o : \mu_{A1B2} \geq \mu_{A2B2}$   
 $H_1 : \mu_{A1B2} < \mu_{A2B2}$

### HASIL PENELITIAN

Sebaran data penelitian secara keseluruhan disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel : 2 Rangkuman Deskripsi Sebaran Data Hasil Penelitian**

MP KL	A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>	ΣB
B <sub>1</sub>	n1=8 ΣX <sub>1</sub> = 203 ΣX <sup>2</sup> <sub>1</sub> = 5167 X <sub>1</sub> = 25.38	n2=8 ΣX <sub>2</sub> = 153 ΣX <sup>2</sup> <sub>2</sub> = 2981 X <sub>2</sub> = 19.13	nB2=16 ΣX <sub>B1</sub> = 356 ΣX <sup>2</sup> <sub>B1</sub> = 8148 X <sub>B1</sub> = 22.25
B <sub>2</sub>	n3=8 ΣX <sub>3</sub> = 148 ΣX <sup>2</sup> <sub>3</sub> = 2776 X <sub>3</sub> = 18.50	n4=8 ΣX <sub>4</sub> = 170 ΣX <sup>2</sup> <sub>4</sub> = 3664 X <sub>4</sub> = 21.25	nB2=16 ΣX <sub>B2</sub> = 318 ΣX <sup>2</sup> <sub>B2</sub> = 6440 X <sub>B2</sub> = 19.88
ΣA	nA1=16 ΣX <sub>A1</sub> = 351 ΣX <sup>2</sup> <sub>A1</sub> = 7943 X <sub>A1</sub> = 21.94	nA2=16 ΣX <sub>A2</sub> = 323 ΣX <sup>2</sup> <sub>A2</sub> = 6645 X <sub>A2</sub> = 20.19	nt= 32 ΣX <sub>t</sub> = 674 ΣX <sup>2</sup> <sub>t</sub> = 14588 X <sub>t</sub> = 21.06

Selanjutnya deskripsi data penelitian ketiga variabel tersebut akan dinyatakan bentuk ukuran pemusatan dan meliputi: rata-rata (mean), nilai tengah (median), modus,

varians, dan simpangan baku dalam bentuk distribusi frekuensi dan histogram.

Berikut ini disajikan tabel rangkuman hasil perhitungan ANAVA dua jalur.

**Tabel :3 Rangkuman Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalur**

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	$F_h$	$F_t$ $\alpha$ 0,05
Antar Kolom	2-1 = 1	24.50	24.50	4.274*	4.20
Antar Baris	2-1 = 1	45.13	45.13	7.873*	4.20
Interaksi (Kolom x Baris)	1x1 = 1	162	162	28.262*	4.20
Dalam	32 - (2x2) = 28	160.24	5.723		
Total	32 - 1 = 31	391.87			

Keterangan:

- \* : Signifikan
- Dk : derajat kebebasan
- JK : jumlah kuadrat
- RJK : rerata jumlah kuadrat

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 3 di atas maka hasil analisis varians dua jalur dapat dijelaskan yaitu: (1) perbedaan kemampuan bahasa Arab murid yang menggunakan metode bermain(A1) dan yang menggunakan metode konvensional (A2). Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 tersebut di atas,  $F_{hitung}$  ( $F_h = 4.274$ ) lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $F_t \alpha$  0,05 = 4.20). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak. Sebagai konsekuensinya maka  $H_1$  diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang menggunakan metode bermain dibandingkan dengan kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang menggunakan metode konvensional.

Dilihat dari rata-rata kemampuan bahasa Arab antara kedua kelompok perlakuan menunjukkan kelompok murid yang menggunakan metode bermain lebih tinggi dari kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang menggunakan metode konvensional dengan kata lain kelompok  $A_1 >$  kelompok  $A_2$ . (2)

Interaksi antara kelompok pembelajar (A) dan kecerdasan linguistik (B) yaitu hasil analisis data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 tersebut di atas,  $F_{hitung}$  ( $F_h = 28.262$ ) lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $F_{\alpha} 0,05 = 4.20$ ). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak. Sebagai konsekuensinya maka  $H_1$  diterima. Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan atau analisis dalam penelitian ini disimpulkan terdapat pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara metode pembelajaran dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab. Interaksi tersebut merupakan kerjasama antara metode pembelajaran dengan kecerdasan linguistik. Interaksi dalam hal ini juga dapat diartikan sebagai pengaruh metode pembelajaran terhadap kemampuan bahasa Arab yang bergantung pada kecerdasan linguistik atau sebaliknya.

Adanya pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dan kecerdasan linguistik dan perbedaan kemampuan, maka dilakukan uji perbandingan ganda (*multiple comparison*). Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui rerata skor group (sel) mana yang berbeda secara signifikan. Analisis selanjutnya dilakukan uji Tukey yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan bahasa Arab yang menggunakan metode bermain dan menggunakan metode konvensional pada kelompok yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bahasa Arab yang menggunakan metode bermain dan menggunakan metode konvensional pada kelompok yang memiliki kecerdasan linguistik rendah. Adapun hasil uji Tukey, diperoleh : (1) Dengan Uji Tukey untuk kelompok  $A_1B_1$  dengan  $A_2B_1$ . Diperoleh harga  $Q_{hitung}$  ( $Q_h = 10.451$ ) dan  $Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 adalah 3.65. Dengan demikian,  $Q_{hitung} = 10.451$  lebih besar dari  $Q_{tabel} = 3.65$ . Hasil analisis data menggunakan uji Tukey antara kemampuan bahasa Arab murid yang menggunakan metode bermain dan konvensional pada kelompok yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 tersebut di atas  $Q_{hitung} = 10.451$  lebih besar dari  $Q_{tabel} = 3.65$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak. Sebagai

konsekuensinya  $H_1$  diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bahasa Arab antara kedua kelompok tersebut.

Dilihat dari rata-rata menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dan belajar menggunakan metode bermain yaitu = 25.38 lebih tinggi dari pada kemampuan murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dan belajar menggunakan metode konvensional yaitu = 19.13, dengan kata lain bahwa kelompok murid yang dibelajarkan menggunakan metode bermain yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi ( $A_1B_1$ ) > kelompok murid yang dibelajarkan dengan metode konvensional yang memiliki kecerdasan tinggi ( $A_2B_1$ ). (2) Berdasarkan *Uji Tukey* untuk kelompok  $A_1B_2$  dengan  $A_2B_2$ . Diperoleh harga  $Q_{hitung}$  ( $Q_h = 2.926$ ) dan  $Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah 3.65. dengan demikian,  $Q_{hitung} = 2.926$  lebih kecil dari  $Q_{tabel} = 3.65$ . Hasil analisis data menggunakan *uji Tukey* antara kemampuan bahasa Arab murid yang menggunakan metode bermain yang menggunakan metode konvensional pada kelompok yang memiliki kecerdasan linguistik rendah pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  tersebut di atas  $Q_{hitung} = 2.926$  lebih kecil dari  $Q_{tabel} = 3.65$ . Hal ini berarti  $H_1$  ditolak dan sebagai konsekuensinya  $H_0$  diterima. Ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bahasa Arab antara kedua kelompok tersebut. Dilihat dari rata-rata menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah dan belajar menggunakan metode bermain yaitu = 18.50 lebih rendah dari pada kemampuan bahasa Arab murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah dan belajar menggunakan metode konvensional yaitu = 21.25.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Secara keseluruhan kemampuan bahasa Arab murid yang belajar menggunakan metode bermain lebih tinggi

- dibandingkan murid yang belajar menggunakan metode konvensional.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab.
  3. Kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang belajar dengan metode bermain lebih tinggi dibandingkan kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang belajar dengan metode konvensional.
  4. Kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang belajar dengan metode bermain lebih rendah dibandingkan kemampuan bahasa Arab kelompok murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang belajar dengan metode konvensional.

### **Implikasi**

Temuan pertama menunjukkan bahwa metode bermain lebih baik daripada metode konvensional terhadap kemampuan bahasa Arab murid. Maka untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab murid sebaiknya pembelajarannya menggunakan metode bermain.

Temuan kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan bahasa Arab. Maka untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab, di samping memperhatikan metode pembelajaran juga harus memperhatikan kecerdasan linguistik murid .

Temuan ketiga menunjukkan bahwa murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi jika menggunakan metode bermain akan memberikan hasil lebih baik daripada murid yang menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi, lebih cocok belajar menggunakan metode bermain. Hasil penelitian ini juga memberi petunjuk bahwa metode pembelajaran

konvensional bagi murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi akan menyebabkan kebosanan, tidak kreatif dan statis.

Temuan keempat menunjukkan bahwa murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah jika, diberikan perlakuan dengan metode bermain hasil belajarnya lebih rendah daripada jika diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Maksudnya bahwa pengaruh metode bermain pada murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah belum tentu menghasilkan lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional dengan murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa kecerdasan linguistik rendah bukanlah hambatan besar bagi murid untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Temuan ini memberi implikasi bahwa tidak ada metode pembelajaran yang jelek yang tidak dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab murid, yang ada adalah proses pemilihan dan penetapan metode yang dipakai.

### **Saran**

1. Para guru bahasa Arab disarankan untuk menggunakan metode bermain dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode bermain telah dapat mengubah pencapaian pembelajaran sehingga kemampuan bahasa Arab murid menjadi lebih baik.
2. Pembelajaran bahasa Arab sangat mengedepankan keterampilan dan praktik yang membutuhkan teman, mitra, pendamping dan kelompok untuk membantu proses pembelajaran bahasa Arab yang dinamis (*hayawiyyan*). Dalam menerapkan metode pembelajaran semestinya guru memperhatikan karakteristik murid, salah satunya adalah kecerdasan linguistik yang dimiliki murid. Dengan mengetahui kecerdasan linguistik murid, guru dapat menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi maupun yang memiliki kecerdasan linguistik rendah.

3. Bagi guru yang mendapatkan murid yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi sebaiknya mempergunakan metode bermain dibandingkan metode konvensional. Sehingga murid dapat membantu temannya yang memiliki kecerdasan linguistik rendah dalam pembelajaran bahasa Arab.

Murid yang memiliki kecerdasan linguistik rendah sebaiknya diterapkan metode konvensional dibandingkan metode bermain sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik dalam hal kemampuan bahasa Arab. Kecerdasan linguistik rendah menghambat proses pembelajaran ketika murid malu terhadap temannya. Masalah ini dapat diatasi dengan guru lebih aktif dalam memberikan motivasi, bimbingan dan semangat kepada murid.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Asrori, Imam, 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: CV Bintang Press, 2013.
- Amstrong, Thomas, *Multiple Intellegences in The Classroom*, 3th Edition. Virginia: ASCD, 2009.
- Azies Furqanul dan Chaedar Alwasilah. *Pembelajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Prakek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996.
- Basri, Hasan, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Bruce, Tina and Carolyn Maggit. *Child Care & Education*. London: British Library, 1999.
- Dewantara, Ki Hajar. *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1977.
- Depag RI, *Kurikulum dan Hasil Belajar* Jakarta: Direktorat Madrasah dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum, 2003.

- Donal Ary et al, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan. Terjemahan Arief Furqan* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Jamaris, Martini. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas, 2010.
- Jasmine, Grace. *Quick & Fun Games For Toddlers Cerdas & Kreatif Melalui Permainan* Terj. Pungki K. Timur. Yogyakarta: Locus, 2008.
- Jill, Hadfield, *Intermediate Communication Games* London: Longman, 1990.
- Khalfan, Muhammed A. *Anakku Bahagia Anakku Sukses* Jakarta: Pustaka Zahra, 2003.
- Lord, Albert B. *The Singer of Tales*. New York: Atheneum, 1979.
- Majid, Abdul Aziz Abdul. *Mendidik dengan Cerita*. Terjemahan Neneng Yanti dan lip Dzulkifli Yahya, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2001.
- Mursy, Muhammad Sa'id. *Seni Mendidik Anak*. Jakarta: Arroyan, 2001.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bina Aksara, 2002.
- N.Cahyo, Agus, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: 2013.
- Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2001.
- Richey, Rita C., et.al, *The Legacy of Robert M. Gagne* New York: Syracuse, 2005.
- Rustiyah NK. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- نايف خرمان, علي حجاج, اللغة الأجنبيةة تعليمها وتعلمها. كويت: حزيران, 1988