

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK

Enjang Burhanudin Yusuf

Dosen S1

Abstract: *Edutainment is a way to present the fun learning for the students so that they can get the best results because of the physical and spiritual balance. Edutainment views that playing for children is an educational process because there is a value that can be used as an effective medium to actualize the desire and capability of children, so that the process is not a mere educational investment, but further in order to develop the children's personality for the better ones. Edutainment tries to present a mix of learning and plays concepts so that the children can have a flexibility, comfortability, and full of spirit and happy when joining the learning process. There are many methods in Edutainment application in learning Arabic for Kids such as learning with various games, songs, and multimedia usage.*

Kata Kunci: *Edutainment, Bahasa Arab, Permainan Bahasa*

Abstrak: *Edutainment adalah salah satu usaha dalam rangka menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk para siswa agar mereka bisa mendapatkan hasil terbaik karena adanya keseimbangan antara jasmani dan rohani. Edutainment memandang bahwa aktivitas bermain bagi anak-anak merupakan proses pendidikan dan pengajaran karena ketika anak bermain ada sebuah nilai yang bisa dijadikan sebagai media yang efektif untuk mengaktualisasikan keinginan dan kapabilitas anak, sehingga proses itu tidak hanya berupa penanaman*

pendidikan semata, tapi lebih jauh dalam rangka mengembangkan kepribadian anak menjadi lebih baik lagi. Edutainment mencoba menyajikan perpaduan konsep belajar dan bermain sehingga anak bisa merasa luwes, nyaman, penuh semangat dan senang ketika mengikuti proses pembelajaran. Ada banyak cara yang bisa diterapkan dalam Metode Edutainment dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk anak, diantaranya pembelajaran dengan berbagai macam permainan, nyanyian dan penggunaan multimedia.

Key Word: *Eduitanment, Arabic, Language Games*

A. PENDAHULUAN

Bermain dan anak adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Dimana ada anak kita akan menemukan mereka terus bermain. Anak-anak memang memiliki sifat senang bermain. Bagi anak bermain adalah sesuatu yang menarik karenanya dimana saja anak itu berada maka mereka akan selalu bermain, tidak mengenal tempat, tidak mengenal lelah dan tidak mengenal waktu. Hanya saja kita tidak mungkin terus menerus membiarkan mereka bermain tanpa arti, kita harus bisa menjadikan permainan mereka sebagai hal yang baik dan bermanfaat. Karena selain bersenang-senang mereka juga butuh bekal pengetahuan dan ilmu untuk kehidupan mereka di masa depan. Karenanya menggabungkan permainan dan pengetahuan adalah sebuah kensicayaan. Kita mengizinkan mereka bermain tapi diwaktu yang sama mereka juga belajar.

Dalam realita kita saat ini, masih banyak sekolah yang ‘tidak ramah’ terhadap anak. Masih banyak anak yang merasa sekolah sebagai tempat yang tidak menyenangkan, -mungkin kita pernah memiliki pengalaman anak kita yang tidak mau atau ngambek ketika akan berangkat sekolah---. salah satu faktornya bisa jadi karena anak merasa waktu bermain dia berkurang atau sekolah belum benar-benar mampu menjadi tempat yang menarik bagi anak.

Baru-baru ini ada sebuah video yang viral karena mengkritik sistem sekolah yang membosankan. Dalam video itu ditayangkan bagaimana banyak hal di sekitar kita mengalami perubahan dan kemajuan yang begitu pesat. Video itu menayangkan gambar telepon, mobil, motor dan televisi tahun 60 sudah mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat. Tapi ketika ditayangkan gambar kelas antara tahun 60 dengan era sekarang ternyata bentuknya masih sama. Tentu ini menjadi tantangan bagi guru, kepala sekolah, stakeholder yang menangani sekolah untuk memberikan banyak inovasi dalam pembelajaran dan sistem sekolah agar sekolah benar-benar menjadi tempat yang nyaman, aman dan diminati oleh anak.

Sifat dasar manusia itu senang dengan permainan dan kesenangan (al-'Ankabut [29]: 64), karenanya para ahli pendidikan modern berusaha menyajikan konsep pendidikan humanis dan mengedepankan rasa senang agar diminati oleh anak. Nel Noddings (2003) dalam bukunya *Happiness and Education* dengan tegas memberikan kritik terhadap pendidikan kita saat ini bahwa semestinya pendidikan diberikan sesuai dengan fitrah manusia yang senang akan kebahagiaan. Menurutnya kebahagiaan ini akan didapat jika anak diberikan keseimbangan dalam kegiatan jasmaniyah dan rohaniyah. Dengan adanya keseimbangan ini tujuan pendidikan untuk membentuk karakter anak akan semakin mudah tercapai. Dimana salah satu tujuan terpenting dari pendidikan adalah membentuk akhlak anak baik secara personal maupun sosial (Sholeh, 2014: 30-31)

Edutainment bisa menjadi salah satu pilihan alternatif dalam rangka mengusahakan pembelajaran yang menarik, diminati dan menyenangkan karena di dalamnya berupa gabungan dari hiburan dan belajar. Konsepnya berupa pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan. Ada banyak ragam yang bisa disajikan, konsepnya tidak hanya membaca dan mendengarkan dari guru, tetapi siswa diikutsertakan dalam berbagai kegiatan belajar baik berupa konten multimedia maupun permainan interaktif dengan tanpa mengurangi

unsur ilmu pengetahuan dan pendidikannya. Edutainment merupakan bentuk spesifik dari entertainment dimana diwaktu yang bersamaan siswa juga bisa belajar dan diberi pendidikan. Dengan metode ini diharapkan anak akan bisa menikmati proses pembelajaran sehingga mereka tidak lagi merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

B. HAKIKAT EDUTAINMENT

Istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Dr. Chris Daniels pada tahun 1975 untuk merangkum tema Proyek Mileniumnya, yang kemudian dikenal sebagai The Elysian World Project, yang menjadi filosofi inti dari "Education through Entertainment." Namun istilah ini menjadi populer ketika salah seorang ilmuwan bernama Bob Heyman memproduksi film dokumenter untuk National Geographic Society.

Edutainment atau dikenal juga dengan *educational entertainment* atau *entertainment-education* merupakan satu istilah yang merujuk pada bentuk hiburan yang di dalamnya juga dirancang adanya proses pendidikan. Edutainment biasanya berusaha untuk menginstruksikan atau memfasilitasi interaksi sosial di antara para penontonnya dengan menanamkan pelajaran dalam beberapa bentuk hiburan yang familiar. Semisal program televisi, permainan komputer dan video, film, musik, situs web, perangkat lunak multimedia, dan sebagainya. Dalam bentuk yang lain bisa juga berupa pendidikan yang diformat wisata alam yang menghibur sambil memberikan pelajaran kepada peserta tentang kehidupan hewan dan habitat, atau permainan video yang mengajarkan kemampuan matematika atau membaca. Edutainment juga digunakan untuk merujuk pada penggunaan potongan kecil e-Learning yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kunci secara menghibur. Hal ini dapat digunakan untuk menangani isu-isu seperti etika, keragaman dan kepatuhan.

Dictionary Cambridge mendefinisikan edutainment dengan “*The process of entertaining people at the same time as you are teaching them something, and the products, such as television programmes or software.* Menurut kamus ini bahwa edutainment adalah proses menghibur orang dimana pada saat bersamaan juga mereka diajari berbagai hal, produknya bisa ditemukan dalam bentuk program televisi atau perangkat lunak.

Edutainment didefinisikan oleh Hamruni sebagai sebuah proses pembelajaran yang didalamnya merancang perpaduan antara unsur pendidikan dan hiburan secara bersamaan dengan tujuan agar pembelajaran ini berlangsung secara menarik dan menyenangkan (Suyadi, 2013: 222). Selain itu, William menjelaskan bahwa dalam Metode Edutainment terdapat tiga unsur penting yaitu: relevansi (*relevance*), kedekatan (*relationship*), dan tanggungjawab (*responsibility*). Menurutnya dalam pembelajaran yang sesungguhnya siswa haruslah memiliki sebuah rasa tanggungjawab berupa kepekaan sosial dan suka menolong siapa saja di dalam kelas. Anda, sebagai seorang pendidik dituntut memberikan porsi yang banyak dalam membentuk karakter siswa (Brad Johnson, 2010:146).

Selanjutnya Nemec and Josef juga menjelaskan bahwa: *edutainment is a distinctive form of entertainment that enables the participants to be educated (e.g. get new information from various fields of our life) or even brought up (their postures, values and behavioural patterns could be influenced).* Jadi menurutnya edutainment adalah bentuk hiburan yang khas yang memungkinkan peserta didik (misalnya mendapatkan informasi baru dari berbagai bidang kehidupan kita) atau bahkan ditumbuhkan kembangkan baik posturnya, nilai dan pola perilaku mereka karena semua itu dapat dipengaruhi. (Jir Nemec, 2002: 1).

Menurut Sutrisno (2015: 31) Edutainment secara etimologi berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan secara terminologi edutainment merupakan sebuah proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat

dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor (*qishab mudbikah*) atau permainan (*la'ib*), bermain peran (*mumatssil*) dan demonstrasi (*mudzhoharoh*).

C. URGENSI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN ANAK

Salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh Metode Edutainment adalah konsep pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini didasari oleh beberapa asumsi. *Pertama*, ketika anak belajar dengan perasaan senang akan berdampak positif terhadap mental mereka sehingga hal ini bisa mempercepat masuknya materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, bahwa sinkronisasi antara emosi dan logika atau nalar ketika dipadukan dalam pembelajaran akan memberikan efektifitas dan lompatan prestasi yang tidak terduga. *Ketiga*, bahwa motivasi, cara mengajar, dan cara menghargai yang benar terhadap anak akan memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran.

Konsep Edutainment yang menggabungkan antara belajar dan bermain mengacu pada fitrah dunia anak yang mana mereka sangat senang bermain. Anak-anak cenderung sulit membedakan antara belajar dan bermain. Metode Edutainment juga dipilih karena berdasarkan pada riset cara kerja otak. Dimana menurut hasil riset tentang otak bahwa anak-anak akan bisa belajar dan maksimal dan efektif jika mereka belajar dilakukan dengan *fun* dan bebas dari tekanan.

Bermain memiliki peran yang tidak bisa diremehkan bagi perkembangan anak karena bermain menggunakan banyak kemampuan perkembangan dimiliki anak seperti motorik, kognitif, afektif, bahasa dan sosial (Suyanto, 2005: 119-121). Butuh sebuah rancangan pembelajaran dengan usaha yang tidak mudah agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan nyaman,

menyenangkan, tidak merasa tertekan, bebas bergerak sehingga tercipta satu suasana belajar yang benar-benar membuat siswa merasa senang, nyaman, tidak merasa terbelenggu, bebas dari tekanan, dan jauh dari rasa bosan dan jenuh. Oleh karenanya Edutainment menjadi penting karena Edutainment menyajikan proses pembelajaran yang ruh pembelajaran itu bersifat menyenangkan, nyaman, mengagumkan serta adanya hubungan yang terjalin secara didaktik metodik tapi tetap bernuansa pedagogis sehingga hubungan yang tercipta antara guru dan murid adalah hubungan yang harmonis dan tidak kaku. Di mata anak, guru adalah orang yang luwes, akrab, dan bersahabat layaknya teman bagi mereka. Contoh yang demikian juga kita temukan dalam hubungan pembelajaran yang dilakukan Nabi Muhammad dimana Nabi menyebut murid-muridnya dengan sebutan sahabat. Nabi tidak menyebut mereka dengan murid padahal Nabi adalah guru bagi mereka. Sehingga interaksi mereka terjalin dengan sangat akrab, harmonis, tanpa rasa takut, bebas dan menyenangkan.

Metode Edutainment memandang bahwa aktivitas bermain bagi anak-anak merupakan satu proses pendidikan dan pengajaran karena dalam bermain bagi anak ada *value* yang bisa dijadikan sebagai media yang efektif untuk mengaktualisasika diri anak, tidak hanya berupa penanaman pendidikan semata, tapi lebih jauh dalam mengembangkan kepribadian anak yang baik. Aktivitas bermain seharusnya bisa memberikan pengaruh yang besar terhadap kapabilitas dan kemampuan akal serta pengetahuan anak guna mengembangkan memori, imaji dan pengetahuan mereka tentang banyak hal di sekitar mereka sehingga mereka tumbuh menjadi anak yang kreatif dan inovatif (Khalili, 2005: 206).

D. PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK

Metode Edutainment dapat diterapkan dengan beberapa model, diantaranya:

1. Model Permainan

Permainan merupakan hal urgen bagi seorang anak, karena dalam permainan anak diberikan kesempatan untuk melatih banyak ketrampilannya secara berulang-ulang disamping secara bersamaan mereka juga bisa mengembangkan ide, kreatifitas dan inovasi sesuai dengan kapabilitas mereka masing-masing.

Merujuk pada Suyanto (2005:117-119) dia menyatakan bahwa esensi permainan selalu mengandung hal-hal berikut:

- a. **Aktif.** Ketika bermain anak melakukan banyak aktifitas seperti eksplorasi, eksperimen, dan rasa ingin tahu yang tinggi akan sesuatu. Anak cenderung memberdayakan seluruh kemampuannya dalam melakukan permainan. Mereka sangat aktif dalam mengikuti permainan baik secara fisik maupun mental.
- b. **Menyenangkan.** Umumnya anak akan berfikir jika bermain adalah sebuah hal yang menyenangkan. Itu terbukti kita melihat mereka begitu menikmati setiap permainan meskipun ada juga diantara mereka yang menangis tapi tidak butuh waktu lama untuk menemukan mereka bermain lagi karenanya saat bermain mereka akan tertawa dengan gembira, bernyanyi, bercanda, sangat tampak ekspresi kebahagiaan dari anak-anak ketika mereka bermain.
- c. **Motivasi Internal.** Secara alamiah anak cenderung mengikuti permainan dengan sukarela tanpa kita paksa karena ia memang datang dari motivasi internal anak.

- d. Memiliki Aturan. Permainan tidak boleh dilakukan tanpa aturan, biasanya sudah ada kesepakatan di antara mereka seperti apa aturan yang disepakati. Anak-anak cenderung menaati peraturan ini dan adanya aturan ini melatih mereka untuk menghargai 'norma permainan' ini agar kelak mereka juga menghargai aturan yang ada di masyarakat.

Beberapa jenis permainan yang mungkin kita terapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk anak (Zuhdi dan Faisol, 2016) diantaranya:

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| - Rangkai Huruf | - Menyusun Huruf |
| - Tebak Kata | - Tusuk Kata |
| - Kata berbuntut | - Tebak Arti |
| - Kata Berantai | - Ulangi kataku |
| - Temukan Aku | - Tebak Padanan |
| - Tepuk Tangan Kosakata | - Tebak Lawan kata |
| - Siapa Aku | - Lempar Bola |
| - Apa ini | - Jawaban Rebutan |
| - Gerak dan Sentuh | - Pantomim |
| - Bisik Berantai | - Lakukan Sesuatu |

Berikut beberapa contoh permainan Bahasa Arab bagi anak:

- a. Nama Permainan : Apa Lawan Katanya
Tujuan : Melatih siswa untuk peka terhadap kata yang diucapkan guru dan melatih daya ingat siswa
Langkah-langkah :
- Siswa dibagi menjadi dua kelompok
 - Suruh mereka untuk berdiri berhadapan
 - Tulis dalam kosakata yang sudah diajarkan kepada siswa dalam sebuah kartu begitupun lawan katanya
 - Kartu yang ditulis lawan kata ditulis dobel
 - Berikan kartu yang ada tertulis lawan katanya kepada masing-masing kelompok

- Ucapkan kata dan minta siswa dari kedua kelompok untuk menyebutkan lawan katanya dan mengangkat kartu yang dipegangnya
 - Kelompok yang paling banyak menjawab maka dia pemenangnya
- b. Nama permainan : Pantomim
- Tujuan : Melatih keberanian siswa untuk berbicara dan mereview kosakata yang sudah diajarkan
- Langkah-langkah :
- Siapkan beberapa gambar benda sesuai tema misal hewan, buah, alat sekolah, dll
 - Tulis dibawah gambar tersebut sesuai dengan kosakatanya
 - Bagi siswa menjadi 4 kelompok
 - Minta perwakilan siswa untuk maju dan mendeskripsikan dengan cara pantomim
 - Tentukan waktu bagi setiap kelompok untuk menghabiskan beberapa kosakata (misal 5 kata dalam 10 menit)
 - Mintalah anggota kelompok masing-masing untuk menebak kata dalam gambar tersebut
 - Bagi yang paling banyak menjawab benar dan paling cepat menghabiskan waktu yang ditentukan itulah pemenangnya.
- c. Nama Permainan : Kata Beruntut
- Tujuan : Mengajarkan mufradat dalam bentuk kata benda dan kata kerja
- Langkah-Langkah:
- Mintalah anak untuk membuat lingkaran
 - Guru menyebutkan satu kata benda (isim) misal kata *babun*
 - Nanti anak diminta melanjutkan kata benda yang dimulai dengan huruf ba misal *baqarah*
 - Jika kata itu ada huruf tambahannya semisal ta' marbutah maka kembalikan kepada huruf akhir yang itu adalah huruf asal

- Lakukan sampai anak pada urutan terakhir dalam lingkaran itu
- Jika semua lancar maka bisa diteruskan sampai beberapa kali putaran
- Bagi anak yang tidak bisa meneruskan permainan kata maka dia dikeluarkan dari lingkaran
- Anak yang bertahan sampai akhir permainan maka dia adalah pemenangnya

2. Model Nyanyian

Belajar Bahasa Arab untuk anak lewat media lagu menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa yang efektif, karena ketika menyanyi anak cenderung rileks, terlepas dari ketegangan sehingga Bahasa Arab diperoleh tanpa sadar dan dengan perasaan senang (Handojo, 2006:13). Dalam memilih lagu sebaiknya dipilih lagu yang sederhana dan populer sehingga mudah diikuti dan dipahami anak. Lagu-lagu itu juga bisa berupa gubahan dari lagu-lagu yang sudah ada di Indonesia yang diganti dengan lirik bahasa arab. Untuk menambah kemeriahan bisa juga lagu-lagu Bahasa Arab itu ditambah dengan tepukan, gerakan-gerakan, tarian, dll. Menurut Campbell dalam Taufiqurrochman (2007: 20-21) bahwa musik dapat membantu perkembangan mental, emosi, dan ketrampilan sosial dan fisik anak, selain itu musik juga bisa menambah semangat dan ketrampilan anak dalam menumbuhkan kembangkan belajar secara mandiri.

Taufiqurrochman (2007: 51) menjelaskan dalam memilih lagu Bahasa Arab harus diperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Lagu menggunakan kosakata yang jelas
- b. Bahasa dalam adalah bahasa yang sederhana
- c. Tema-tema lagunya sesuai untuk anak-anak
- d. Panjang pendek lagu disesuaikan dengan level pendidikan anak
- e. Lagu harus ada keterkaitan dengan materi yang diajarkan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh guru ketika akan mengajar Bahasa Arab dengan lagu adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberitahu judul lagu kepada siswa
- b. Guru terlebih dulu memberi contoh kepada anak dan mereka cukup mendengarkan
- c. Jika lagu berupa terjemahan, guru sebaiknya bertanya dulu apakah anak-anak bisa menyanyikan lagu tersebut atau tidak. Jika belum maka guru sebaiknya menyanyikan versi indonesianya dulu sampai anak-anak lancar
- d. Guru memberikan atau menuliskan syair lagu
- e. Guru membacakan syair lagu dan ditirukan oleh anak
- f. Guru bernyanyi dan diikuti oleh anak
- g. Guru bernyanyi bersama-sama anak dan mengulangi sampai lancar
- h. Jika itu lagu terjemahan guru menjelaskan isi dan terjemahan dari lagu tersebut.

Beberapa contoh nyanyian yang bisa kita ajar kepada anak ketika mengajar Bahasa Arab diantaranya (Taufiqurrahman, 2014):

- a. Lagu berjudul 'Nata'allam al Lughah al Arabiyah (Mari Belajar bahasa Arab).

Lagu ini mengambil aransemen dari lagu anak-anak berjudul Diobok-Obok yang populer tahun 90-an dan dinyanyikan oleh Joshua.

نتعلم اللغة العربية
هَيَّا نَتَعَلَّمُ لُغَةَ الْعَرَبِيَّةِ
لُغَةُ الْعَرَبِيَّةِ هِيَ لُغَةٌ سَهْلَةٌ
هَيَّا نَتَعَلَّمُ لُغَةَ الْعَرَبِيَّةِ
لُغَةُ الْعَرَبِيَّةِ هِيَ لُغَةٌ جَنَّةٌ
لُغَةٌ.... لُغَةٌ....
عَرَبِيَّةٌ....

لُغَةُ الْعَرَبِيَّةِ

b. Judul lagu Usroh (Keluarga)

Lagu ini dinyayikan dengan aransemen lagu yang sangat populer dikalangan anak yang berjudul *Balonku Ada Lima*.

أُسْرَةٌ

أَبٌ artinya ayah

أُمٌ artinya ibu

أَخٌ saudara laki-laki

أُخْتٌ saudara perempuan

c. Judul: Lau Anta Sa'idun (Kalau Kau Senang)

Lagu ini hanya merupakan terjemahan dari lagu aslinya dalam bahasa Indonesia dengan judul *Kalau Kau Senang*.

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ صَفَّقْ يَدَيْكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ صَفَّقْ يَدَيْكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ وَقَلْبِكَ مَسْرُورٌ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ صَفَّقْ يَدَيْكَ

###

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ طَاطِئِ رَأْسَكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ طَاطِئِ رَأْسَكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ وَقَلْبِكَ مَسْرُورٌ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ طَاطِئِ رَأْسَكَ

###

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ دُسْ بِرِجْلَيْكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعِيدٌ دُسْ بِرِجْلَيْكَ

لَوْ أَنَّكَ سَعَيْتَ وَقَلْبُكَ مَسْرُورٌ
لَوْ أَنَّكَ سَعَيْتَ دُسَّ بِرَجْلَيْكَ

3. Model Multimedia

Hackbarth (1996: 229) “*Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information*”. Menurutnnya multimedia dimaknai sebagai penggunaan beberapa bentuk media untuk menyajikan informasi baik berupa teks, animasi, grafis, film, video maupun audio.

Sementara Budi Sutedjo (2002: 109) mengartikan multimedia sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video dimana berbagai macam media tersebut digabung menjadi sebuah kesatuan kerja yang dapat menghasilkan informasi penting yang dapat memberi nilai komunikasi yang tinggi.

Banyak sekali media di sekitar kita yang bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran Bahasa Arab, karenanya kita harus pintar memilah dan memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa arab. Beberapa hal yang harus kita perhatikan diantaranya:

- a. Media yang dipilih harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran Bahasa Arab untuk anak
- b. Media tersebut harus sesuai dengan *khassais* atau karakteristik Bahasa Arab
- c. Media yang dipakai mudah didapat
- d. Media itu harus efektif dan efisien
- e. Media harus dijamin aman bagi anak

Beberapa media yang mungkin kita gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab kepada anak diantaranya:

- a. Media bergambar

Jenis media ini bisa berupa buku anak bergambar, kamus bergambar, poster bergambar dll. Saat ini mudah bagi kita untuk mendapatkan media-media seperti ini apalagi belanja online juga semakin mudah. Kita cukup browsing di beberapa toko buku online maka dengan cepat kita akan mendapatkan media kertas bergambar dalam bentuk bahasa arab. Semisal buku berjudul “Kamus Bergambar Bahasa Arab Inggris Indonesia (3 Bahasa)”. Buku ini bagus untuk menjadi media belajar bahasa arab bagi anak, bukunya sudah *full color* sehingga akan sangat diminati oleh anak. Buku ini berisi gambar sekaligus kosakata dalam tiga bahasa yang membantu guru untuk sekaligus bisa mengajarkan dua bahasa di waktu yang bersamaan. Guru tinggal mengajak anak untuk menghafal kosakata-kosakata penting harian dalam buku tersebut misal Angka-angka, Anggota Tubuh, Benda-benda elektronik, Buah-buahan, Hewan-hewan, Kata Ganti, dst.

Beberapa judul yang direkomendasikan untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Arab bergambar:

1. Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab karya Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati
 2. Cara Cepat Mengenal Bahasa Arab untuk anak-anak TK/TPA karya Abu Khalid
 3. Bahasa Arab Untuk Anak: Cara Cepat dan Mudah Belajar Bahasa Arab karya Samsuri dkk
 4. Pelajaran Bahasa Arab untuk Anak-Anak Karya Abu Umar Ibrahim
 5. Kamus Anak 3 Bahasa karya A. Haqqilah
 6. Mudah Belajar Bahasa Arab untuk MI karya Rahmat Faisyal
 7. Pelajaran Bahasa arab tingkat dasar karya Muhammad Asasudin
 8. Asyiknya berbahasa arab karya Tim Perisai Qur'an
- Kamus Bergambar Bahasa Arab Sehari-hari untuk anak Muslim karya K. Zainuri Ihsan

Percakapan Bahasa Arab Untuk Anak-Anak Karya Abu Umar Ibrahim

b. Komputer dan Internet

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran Bahasa Arab sangat banyak sekali variasinya karena komputer mampu melibatkan berbagai indra dan organ tubuh seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik) yang dengan perlibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Komputer menjadi media pembelajaran yang bagus karena memiliki kelebihan dibanding media lainnya, karena komputer memiliki kemudahan akses, kecepatan, akurat, operasi otomatis, bisa mengakses banyak sumber belajar, dll.

Beberapa model pembelajaran bahasa arab berbasis komputer bisa kita lakukan dalam berbagai bentuk seperti:

1) Tutorial

Dalam konsep pembelajaran tutorial guru menggunakan komputer untuk menyajikan konsep berupa teks, gambar, atau grafik untuk memberika informasi kepada anak agar mereka membaca, mengambil informasi dan memahami konsep yang disajikan. Semisal ketika guru akan mengajarkan pembelajaran membaca maka untuk memudahkan para siswa guru bisa menyajikan beberapa kosakata sulit sebelum pelajaran dimulai dengan menggunakan program power point.

2) Model At Tadribat Wat Tathbiq (Latihan Dan Praktek)

Guru bisa mencari berbagai software berbahasa arab yang lalu diprogramkan ke komputer dan mengajak siswa untuk melakukan latihan dan praktek secara langsung. Beberapa software Bahasa Arabbahkan bisa kita dapatkan secara gratis dengan mengunduhnya di internet.

3) Model Permainan

Banyak sekali program-program permainan Bahasa Arab yang bisa kita dapatkan untuk bisa dijalankan dikomputer baik secara online

maupun offline. Bahkan sekarang banyak sekali situs yang bisa kita akses untuk belajar Bahasa Arab untuk anak. Beberapa situs pembelajaran Bahasa Arab yang cocok untuk anak dan bisa diakses dengan mudah diantaranya:

- a. Situs video <https://www.youtube.com/> sebagai situs video terbesar saat ini kita akan sangat banyak menemukan video di sana termasuk video Bahasa Arab untuk anak mulai dari belajar abjad, huruf, mufrodat, nyanyian dll. Banyak sekali channel-channel untuk bisa kita akses dengan mudah. Misal:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=TwzCGAX3v34>. Channel yang diberi nama Qanat mowa mowa (قناة مواء مواء) ini memiliki banyak sekali video belajar Bahasa Arab untuk anak bahkan ia juga punya beberapa platform di twitter, facebook bahkan android
 - <https://www.youtube.com/watch?v=EPsbaU3fEtk>. Channel yang diberi nama Arabic for kids - Super Jameel ini juga memuat banyak sekali video dasar-dasar belajar Bahasa Arab. Selain di youtube.com bisa juga diakses di www.superjameel.com.
- b. <https://www.pinterest.com/pin/864409722199586112/>. Situs pinterest ini situs umum yang berisi banyak video seperti youtube.com, sebagai situs umum kita juga banyak menemukan video-video Bahasa Arab yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar Bahasa Arab bagi anak mulai dari video alfabet, cerita, anggota tubuh, dll.
- c. <http://kids.almo7eb.com/m7b-265.html>. situs ini memuat banyak sekali materi ajar dalam bentuk flash. Dalam situs ini anak bisa belajar huruf, video cerita anak, kaidah bahasa untuk anak, permainan bahasa, dll.

1. Sifat dasar manusia itu senang dengan permainan dan kesenangan (al-‘Ankabut [29]: 64), karenanya para ahli pendidikan modern berusaha menyajikan konsep pendidikan humanis dan mengedepankan rasa senang agar diminati oleh anak
2. Edutainment bisa menjadi salah satu pilihan alternatif dalam rangka mengusahakan pembelajaran yang menarik, diminati dan menyenangkan karena di dalamnya berupa gabungan dari hiburan dan belajar.
3. Tujuan Metode Edutainment didasarkan pada beberapa asumsi. Pertama, ketika anak belajar dengan perasaan senang akan berdampak positif terhadap mental mereka sehingga hal ini bisa mempercepat masuknya materi dalam proses pembelajaran. Kedua, bahwa sinkronisasi antara emosi dan logika atau nalar ketika dipadukan dalam pembelajaran akan memberikan efektifitas dan lompatan prestasi yang tidak terduga. Ketiga, bahwa motivasi, cara mengajar, dan cara menghargai yang benar terhadap anak akan memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran.
4. Metode Edutainment dapat diterapkan dengan beberapa model, diantaranya: Model Permainan, Model Nyanyian, Model Multimedia

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriana, Nesna. 2013. “Pengaruh Metode *Edutainment* dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 7 Edisi 2, November 2013. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
- Al- Khalil, Amal Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta timur: Pustaka AL- Kautsar
- Al-Naqoh, Mahmud Kamil. 1985. *Ta’lim al-Lughah al-Arabiyah li al-Natiqina bi Lughat Ukhbra*. Makkah al-Mukarromah: Jami’ah Umm al-Quro

- d. <http://www.bramjfreee.com/> . situs ini memuat banyak sekali program Bahasa Arab untuk anak yang bisa kita unduh secara gratis lalu nanti bisa kita jalankan di laptop maupun PC.
- e. <https://sahabweb.net/> . Situs ini juga menawarkan beberapa program gratis yang bisa kita install di PC maupun handphone berbasis android atau macOS untuk iPhone.
- c. Platform Berbasis Android atau MacOS
Saat ini Gadget berbasis android maupun macOS sudah menjadi hal yang sangat lumrah dimiliki oleh kita sehingga kita juga bisa menggunakan gadget ini untuk media pembelajaran. Banyak sekali program di googleplay maupun apple store yang bisa kita *install* dengan gratis untuk dijadikan media pembelajaran. Disamping murah karena gratis, program-program ini sangat menarik buat anak karena memang dirancang untuk pembelajaran anak yang menarik. Beberapa contoh program di *googleplay* sebagai berikut:
 - Arabic Alphabet الأجدية العربية للأطفال. Program ini bisa diunduh dengan gratis di googleplay. Sesuai namanya program ini bisa digunakan untuk melatih anak belajar huruf bahasa arab.
 - Learning Arabic With KATKUTI. Program ini berisi beberapa permainan Bahasa Arab untuk anak, diantaranya: *ta'limul huruf* (belajar huruf), *alhuruf al masmu'* (huruf-huruf yang didengar), *tartibul huruf* (mengurutkan huruf), *ihzar as shuroh* (mengklik gambar), dll.
 - Arabic Learning For Kids. Isi dari program ini diantaranya mengenal kosakata hewan-hewan dan gambarnya, mengenal angka, memecahkan balon yang berisi angka, huruf atau hewan, dll.

E. PENUTUP

Berdasar pada apa yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2003). *Termonologi Populer Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwi Priyanto. 2009. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal INSANIA Jurusan Tarbiyan STAIN Purwokerto*. Vol. 14 No. 1. Jan-Apr 2009.
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Handojo, Y. (2006). *Autisma. Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Mengajar Anak Normal, Autis, dan Prilaku lain*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Hamid, Moh. Sholeh. 2012. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press
- Johnson Brad, Tammy Maxson Mcelroy. 2010. *The Edutainer*. USA : Rowman & Littlefield Education
- Nemec, Jir and Josef Trna. 2002. *Edutainment or Entertainment: Education Possibilities of Didactic Games in Science Education*. Czech Republic: TP
- Pujiati, S.R Retno. 2011. *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional
- Shodiqin, Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment". *Jurnal Al-Maqoyis*. Vol. IV edisi I Januari-Juni 2016
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz

- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing
- Taufiqurrochman. 2007. *Belajar Bahasa Arab Melalui Lagu Model Program Arabiyah Lil Athfal (ALA)*. Laporan penelitian UIN Malang
- Taufiqurrochman. 2014. *Koleksi Lagu Anak Bahasa Arab & Indonesia*. Malang: AlvaVila Press
- Zaini, Ahmad. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Thufula STAIN Kudus Vol. 3 | No. 1 | Januari-Juni 2015
- Zuhdy, Halimi and Fatawi, M. Faisol. 2015. *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Lentera: Yogyakarta.