

TEKNIK PENGAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB¹

(Dr. Halimi Zuhdy, M.Pd., MA)

A. Tautiah

Kemajuan ilmu pengetahuan (*al-‘ulum*) dan teknologi (*al-tiqni*) di era global ini tidak dapat dibendung, bahkan semakin menggilai, dan bahasa menjadi piranti paling penting dalam persaingan di era ini, seseorang yang tidak memiliki bahasa internasional akan siap tenggelam bahkan tidak akan mampu bersaing dalam kancang global, maka tidak dapat dipungkiri kemampuan berbahasa asing merupakan sebuah pilihan hidup. Bahasa Arab, di antara bahasa Internasional yang memainkan peranan urgen di era ini, kita tidak lagi hanya berfikir dan berkuat pada memahami kajian-kajian kitab kuning (*turast*), namun kita dapat berkomunikasi aktif dengan dunia luar. Tapi di era ini kita masih sering mendapatkan siswa kurang memadai dalam penguasaan bahasa Arab, meskipun ada gerakan pengembangan bahasa Arab dan sudah menjadi prioritas di lembaga pendidikan terutama lembaga yang bernausa Islami.

Gerakan pengembangan bahasa Arab itu tidak maksimal, karena ada beberapa kendala dalam proses belajar mengajar (PBM) bahasa Arab di sekolah-sekolah, antara lain: Kemampuan guru seringkali kurang memadai untuk memenuhi tuntutan siswa terutama siswa-siswa yang punya kemampuan tinggi (*kafaah lughawiyah*) dalam berbahasa dan punya sarana belajar yang lebih canggih dari pada gurunya sendiri. Sistem belajar mengajar sering bersifat monoton, kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan (*mumil*), tidak tertarik untuk belajar. Di kelas, siswa seringkali hanya diberi teori-teori (*an-nadhoriyah*), kaidah-kaidah (*al-qawaid*) dan hukum-hukum bahasa, bukannya aplikasi kaidah-kaidah dan hukum-hukum itu dalam penggunaannya yang praktis, sehingga siswa tidak merasakan manfaatnya belajar bahasa Arab. Seperti kita ketahui belajar bahasa itu mencakup 4 aspek yaitu: mendengarkan (*Istimâa’*) , membaca (*Qirâh*) , berbicara (*kalâm*) dan menulis (*kitâbah*).

Siswa pada umumnya dapat berkomunikasi dengan baik, setelah mereka mempelajari semua struktur dasar bahasa (*qawaid al-lughah*). Namun, mereka perlu memperluas kosa kata (*mufradat*)

¹ Disampaikan pada acara Workshp Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Bahasa Arab BSA UIN Malang -RMI Kota Malang. 28/10/2017 di Aula Fakulats Humaniora UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk mengekspresikan diri dengan lebih baik dan tepat dalam berbagai situasi. Bahkan mereka memiliki pengetahuan reseptif (*taqabbuly*) yang luas tentang kosa kata, yang berarti mereka dapat mengenali item dan maknanya. Namun demikian, penggunaan secara produktif biasanya terbatas, hal ini merupakan salah satu kajian atau wilayah yang membutuhkan perhatian yang lebih besar. Pada tahap ini kita tidak hanya peduli dengan siswa memahami arti kata-kata (*mufradât*), tetapi juga bisa menempatkannya pada posisinya yang tepat (*al-makan al-munasib*), dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti kemampuan berbicara (*ta'bir syafawi*) atau tertulis ketika menggunakannya pada tingkat formalitas, gaya dan lain-lain.

Makalah ini akan memberikan serpihan teknik pengajaran kosa kata, agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dan guru mampu memberikan motivasi agar siswa mampu mengembangkan, memperbanyak persiapan, serta penguasaan keterampilan berbahasa, membangkitkan kegairahan belajar bahasa Arab, dan memperkuat serta menambah kepercayaan diri siswa dalam belajar.

2. Hakikat Kosa Kata (*mufradat*)

Kosa kata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa; juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis. Kosa kata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan (*taghyirat*) dan berkembang (*mutathawwir*) karena kehidupan yang semakin kompleks. Berdasarkan definisi di atas, jelas bahwa penguasaan kosa kata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik. Lagi pula berbicara mengenai bahasa maka hal itu tidak bisa terlepas dari kosa kata. Kosa kata adalah kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya. Berapa banyak kosa kata yang harus dipunyai seseorang ? Seorang harus punya kosa kata yang cukup untuk bisa memahami apa yang dibaca dan didengar, bisa berbicara (*takallum*) dan menulis (*kitabah*) dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami oleh orang lain.

C. Pentingnya Pengajaran Kosa kata

Para pakar pengajaran bahasa kedua (*lughah al-hadf*) berbeda pandangan tentang arti bahasa (*lughah*) dan juga tujuan pengajarannya (*ahdaf*), tetapi pada sisi lain mereka sepakat bahwa belajar *mufradât* adalah tuntutan mendasar dari berbagai tuntutan dalam pengajaran bahasa kedua dan merupakan syarat mutlak, untuk dikuasai oleh seorang pelajar bahasa.

D. Tujuan Pengajaran kosa kata

Berbagai pandangan tentang pengajaran kosa kata bahasa Arab, ada yang berpendapat bahwa guru bahasa Arab cukup dengan menterjemahkan ke dalam bahasa siswa (Indonesia), dan ada juga yang berpendapat, bahwa siswa hanya mampu memahami makna *mufradat* dengan mendetail seperti di kamus. Kedua pendapat tersebut tidak sepenuhnya benar.

Kewajiban dalam pengajaran *mufradât* bukan hanya mengajarkan cara mengucapkannya, atau memahami maknanya, atau memahami derevasinya (*isytiqaq*), atau hanya mendiskripsikan dalam struktur kalimat dengan benar...tetapi standar kemampuan (*kafaah*) dalam pengajaran *mufradât* adalah bagaimana siswa mampu memahami hal di atas dalam konteks keseluruhan, yaitu mereka mampu menggunakan kata yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Apa jadinya, jika siswa hafal ribuan *mufradât* tetapi tidak mampu menggunakannya? (Rusyd Ahmad Thuaimah : 1984)

Pengajaran *mufradât* yang hanya memperhatikan hafalan tanpa memperhatikan mamfaat dari *mufradât* sangatlah sia-sia, karena menurut Thuaimah pelajaran *mufradât* yang sesungguhnya adalah bagaimana siswa mampu berkomunikasi bahasa Arab dengan *mufradât* tersebut dengan berbagai bentuk (*anmath*), struktur (*tarakib*) yang dikuasai serta mampu menggunakannya dengan baik.

E. Dasar-dasar pemilihan Kosa Kata

Kajian bahasa Arab sangat luas, maka dalam pengajaran kosa kata guru harus pintar memilihnya. Di bawah ini adalah dasar-dasar pemilihan kosa kata dalam pengajaran bahasa Arab :

1. Frekuensi (*attawâtur*), memilih kata yang umum dipergunakan, selama masih sesuai dengan yang diinginkan (maknanya), dan menginventaris kata-kata yang akan digunakan.
2. Penataan/distribusi (*tawazzu'*) mengutamakan kata-kata yang paling banyak digunakan di satu wilayah dan yang terdapat dalam satu Negari, terkadang banyak kata-kata digunakan disuatu negari tapi di negari lain tidak digunakan.
3. Ketersediaan (*matahiyyah*) mengutamakan kata-kata yang mudah didapat ketika dibutuhkan.
4. Familiar (*ulfah*) memilih kata-kata yang lebih familiar (sering/akrab) dalam keseharian siswa, seperti memilih kata “سيف” yang lebih banyak dipergunakan dibandingkan kata “مهند” meskipun memiliki arti yang sama.

5. Konprehensif (*Syumul*) memilih kata-kata yang mencakup berbagai aspek dalam satu waktu, dari pada menggunakan kata-kata yang dipergunakan dalam waktu tertentu tapi terbatas pada aspek tertentu. Seperti “بيت” lebih baik digunakan dari pada “منزل”, meskipun keduanya memiliki arti yang berbeda, tapi tidak terlalu jauh. Karena kata “بيت” digunakan dalam berbagai aspek misalnya : بيت القصيد، بيت العنكبوت، بيت الإبرة، بيت الله، بيتنا، بيت الله dan lain-lain.
6. Urgen (*Ahammiyah*) memilih kata-kata yang paling banyak dibutuhkan atau digunakan pelajar, dibandingkan kata-kata yang umum tapi jarang dibutuhkan.
7. Arabisme (*‘arubah*) memilih kata-kata berbahasa Arab dari pada kata-kata yang lain, misalnya memilih “الهاتف” dari pada “التليفون”، “المذياع” : “الراديو”، “الحاسب الآلي” : “الكومبيوتر”، jika tidak menemukan bahasa Arabnya maka menggunakan kata-kata yang diArabkan (*mu’arrabah*) seperti “التلفاز” dari kata “التلفزيون”، dan jika tidak mendapatkan keduanya (*‘arubah* dan *muarabah*) maka menulis sesuai dengan huruf Arab seperti “فيديو”.

F. Pengajaran Kosa Kata

Secara tradisional (*taqlidy*), pengajaran kosa kata kebanyakan hanya bersifat insidentil (*thâri’i*), dan terbatas untuk mempresentasikan item baru ketika membaca teks, atau kadang-kadang ketika mendengarkan suatu berita atau bacaan lainnya. Pengajaran kosa kata ini tidak langsung mengasumsikan bahwa perluasan (*tausi’*) kosa kata akan terjadi melalui latihan keterampilan bahasa lain, yang telah terbukti tidak cukup dengan hanya perluasan kosa kata (Solange : 2001)

Pengajaran kosa kata harus menjadi bagian dari silabus, terencana dan teratur. Beberapa penulis, yang dipimpin oleh Lewis (1993) berpendapat bahwa kosa kata harus menjadi pusat pengajaran bahasa, karena 'bahasa terdiri dari grammaticalised Lexis, tidak lexicalised tata bahasa'.

Daftar di bawah ini didasarkan pada karya Gairns dan Redman (1986):

1. *Boundaries between conceptual meaning* الحدود بين المعنى المفاهيمي : tidak hanya merujuk pada apa yang Lexis, tetapi juga pada batas-batas yang terpisah dari makna kata-kata yang terkait (misalnya الكأس، الصحن، الاطباق).
2. *Polysemy* (تعدد المعنى) : membedakan antara makna satu bentuk kata dengan beberapa kata yang terkait erat dengan makna (من المنظمة، من الحزب، من الشخص : رئيس).
3. *Homonymy*: (اللفظة المجانسة): membedakan antara makna bentuk kata tunggal yang memiliki beberapa arti yang tidak berkaitan erat (misalnya file: digunakan untuk menempatkan kertas atau alat).

4. *Synonymy* (المتراادات): dapat membedakan antara makna kata-kata yang memiliki persamaan makna (misalnya السيف, المهند).
5. *Affective meaning*: (معنى العاطفى): membedakan antara sikap dan faktor-faktor emosional (denotasi "isyâroh" dan konotasi "dalâlah"), yang tergantung pada sikap speaker atau situasi. Asosiasi sosial-budaya unsur leksikal adalah faktor penting lainnya.
6. *Style and dialect*: (الاسلوب واللهجة): Mampu membedakan antara berbagai tingkat formalitas, efek konteks yang berbeda dan topik, serta perbedaan dalam variasi geografis.
7. *Translation* (الترجمة): kesadaran akan perbedaan dan persamaan tertentu antara pribumi dan bahasa asing.
8. *Chunks of language*: (قطعا من اللغة): multi-kata verba, ungkapan, kuat dan lemah collocations, leksikal frase.
9. *Grammar of vocabulary*: (قواعد اللغة) belajar aturan-aturan yang memungkinkan siswa untuk membangun bentuk-bentuk yang berbeda kata atau bahkan kata-kata yang berbeda dari kata itu (ضرب، ضارب، مضروب، اضرِب).
10. *Pronunciation*: (طريقة التلفظ) kemampuan untuk mengenali dan mereproduksi item dalam sambutannya.

Tujuan pengajaran kosa kata harus lebih dari sekadar meliputi jumlah kata tertentu pada daftar kata. Guru harus menggunakan teknik pengajaran yang dapat membantu mewujudkan konsep global ini dan guru memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk menggunakan item yang dipelajari dan juga membantu mereka untuk menggunakan sistem penyimpanan tertulis secara efektif.

Menurut Thuaimah, ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam mengajarkan kosa kata dalam bahasa Arab, yaitu :

A. Standar penyampaian (*al-qadru alldzy nu'allimuhu*)

Para pakar pengajaran bahasa berbeda pendapat tentang jumlah kosa kata yang harus diberikan kepada siswa, sebagian pakar berpendapat guru menyampaikan kosa kata untuk siswa dasar (*ibtida'i*) sekitar 750/1000 kata, untuk siswa menengah (*mutawassith*) 1000/1500 kata, untuk siswa Aliyah (*al-mutaqaddim*) 1500/2000, tanpaknya pendapat ini dipengaruhi oleh pandangan yang mengatakan bahwa anak kecil (*atfâl*) diajari sekitar 2000/2500 kata, pada tingkat dasar (*ibtida'*) sudah cukup agar dia mempunyai pembedaharaan kata yang cukup dalam kehidupannya. Dengan syarat mereka belajar dua

skill (*mahârah*) yang mendasar : yang pertama struktur kata-kata, dan kedua penggunaan kamus (Strickland, R, : 37)

Sedangkan menurut River W seseorang tidak dapat mengklek atau menganggap cukup hanya dengan menguasai kosa kata dengan jumlah 3000/ 5000 kata dalam berbagai aspek, seperti membaca buku dari berbagai percetakan, dan dnegan berbagai spesialisasi. Menanggapi hal di atas Rusydi Ahmad Thuaimah menyimpulkan bahwa ukuran (*al-qadr*) dalam pembelajaran kosa kata adalah bersifat relatif (*nisby*) tergantung tujuan kurikulum (*ahdaf al-baramij*), bagi siswa yang ingin berkomunikasi maka dituntut untuk berlatih dan menguasai kosa kata yang diperlukan dalam berkomunikasi. Dan ukuran kosa kata yang hendaknya diajarkan oleh guru adalah kosa kata yang dibutuhkan oleh siswa siswa dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta tuntutan kebudayaan dan peradaban kontemporer dll.

B. Daftar Kosa Kata (*Qawaim mufradat*)

Banyak orang hanya menyederhanakan dalam mempelajari bahasa Arab dengan anggapan bahwa siswa yang menghafal banyak kosa kata yang terkenal/umum (*syai'*), lancar dalam menghafal, dan mampu menterjemahnya dengan mudah sudah cukup. Ada pula yang beranggapan, bahwa tujuan akhir belajar bahasa Arab, apabila siswa menghafal *mufradat* dan mampu membuat struktur kalimat setiap kali ia ingin berkomunikasi. Anggapan atau presepsi di atas menurut Ahmad Thua'mah sangatlah keliru besar, diantara kesalahan tersebut adalah :

1. Hal tersebut berangkat dari pandangan yang salah tentang bahasa dan unsur-unsurnya, mereka menganggap bahwa bahasa hanyalah *mufradat* tapi sesungguhnya bahasa adalah bunyi (*aswat*), *mufradat*, Struktur kata (*tarakib*) dan konteks budaya (*siyaq thaqafi*).
2. Anggapan di atas dapat mengakibatkan penyalahgunaan beberapa metode pembelajaran bahasa Arab dalam memilih *mufradat*, yang pada akhirnya siswa tidak merasa butuh pada mufradat kerana tidak dapat mendatangkan manfaat.
3. Anggapan di atas juga dapat mengalihkan pandangan siswa dari proses pengajaran pada proses leksikal saja.
4. dll.

C. Metode Menjelaskan Makna (*asalib taudhi al-ma'na*)

Di bawah ini beberapa metode yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan kosa kata baru :

1. Menunjukkan (*ibraz*) benda dari kosa kata yang dimaksud, seperti *Qalam* dan *Kitab*, maka guru menunjukkan pena dan buku pada siswa.
2. Memperagakan (*tamstil*) pekerjaan/aktifitas yang dilakukan, seperti guru membuka pintu ketika ia memberikan kosa kata "*fathu al-bab*".
3. Bermain Peran (*lu'bah al-daur*), seperti guru memerankan seseorang yang lagi sakit perut dan dokter memeriksanya.
4. Menyebutkan antonim (*dzikr al-mutadhaat*), seperti guru menyebut "*bârid*" maka siswa menyebut "*sâkhin*" tapi sebelumnya siswa sudah mempelajarinya.
5. Menyebutkan sinonim (*dzikr al-mutaradifât*), seperti guru menyebut "*saif*" untuk menjelaskan kata "*shamshâm*" tapi sebelumnya siswa sudah mempelajarinya.
6. Asosiasi/Kumpulan (*tada'il al-ma'ani*), seperti guru menyebutkan *zauj*, *zaujah*, *usrah*, *awlad*.....maka jawabanya adalah *al-'ailah*. Atau diawali dengan sekala yang lebih besar, yang kemudian siswa menyebutkan bagian darinya.
7. Menyebutkan asal kalimat (*al-ashl*) dan derevasinya (*musytaqat*), misalkan guru ingin menjelaskan arti "*makâtibah*" maka guru menyebutkan asal katanya "*katabah*" atau derevasinya seperti : *kâtibah*, *maktûb*, *kitâb*..sehingga siswa mengetahui kosa kata baru dengan penyebutan asal atau derevasinya.
8. Guru menjelaskan sebuah kata dengan menjelaskannya sesuatu yang berkaitan dengan kosa kata tersebut.
9. Mengulang/memperbanyak bacaan, guru menyuruh siswa untuk membaca sebuah teks dengan berulang-ulang dan tidak bersuara, samapai siswa mengetahui arti dari kosa kata tersebut.
10. Mencari kosa kata baru di dalam kamus.
11. Menterjemah, tapi kegiatan penterjemahan ini dilakukan jika siswa sudah benar-benar tidak mengerti dengan kosa kata yang dimaksud, atau guru sudah terpaksa.

G. Latihan mengembangkan kosa kata Bahasa Arab

Permainan (*lu'bah lughawiyah*) merupakan bagian penting dari kegiatan yang dilakukan guru. Meskipun kegiatan permainan hanyalah merupakan kegiatan yang bersifat rekreasional (*tasliyyah*) yang dimaksudkan untuk memberikan hiburan, dalam pembelajaran bahasa kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan penekanan tentang apa yang telah dipelajari.

Dalam hal “*tahjiyah*” dan “*qawaid*”, *lu'bah* memberikan latihan dalam beberapa area pembelajaran bahasa khususnya kosa kata. Permainan – permainan tersebut merupakan cara dalam melatih dan memberikan perbaikan dalam penguasaan kosakata (*isti'ab al-mufradat*) dalam suasana yang menyenangkan, sehingga mata pelajaran kosa kata akan menyenangkan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Beberapa permainan dimainkan oleh seluruh siswa dalam kelas, seringkali para siswa dibagi ke dalam dua tim, ada pula permainan yang dimainkan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Kosa kata yang dikuasai siswa sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam mempraktekkan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal mendengar (*istima'*).

Berikut ini beberapa cara yang sifatnya ringan dan bisa dianggap permainan yang bisa dilakukan oleh guru.

1. Mencari kata yang berhubungan (*al-ma'ani al-mutarabitha*).

- Buatlah sebuah lingkaran dengan satu kata di dalamnya misalnya "الماء"
- Buat anak panah di sekeliling lingkaran, misalnya 4 anak panah.
- Cari 4 kata yang berhubungan dengan الماء, misalnya siswa akan menemukan kata النهر, الكأس, البحر, والشرب.
- Dari 4 kata tersebut dipilih satu kata, misalnya dipilih النهر, kemudian ia menataruhnya dalam lingkaran dan membuat 4 anak panah lagi, cari 4 kata yang berhubungan dengan النهر. Demikian seterusnya sehingga anda menghasilkan banyak lingkaran. Dan hitung jumlahnya.
- Siswa bisa juga menggunakan kamus apabila anda belum mendapatkan kata yang dicari.

2. Mencari kata yang berhubungan dalam 5 detik.

- Latihan ini bisa dikerjakan berkelompok atau sendiri juga bisa.

- b) Misal ada 3 orang, orang pertama mengatakan السماء, orang kedua harus dengan cepat mencari kata yang berhubungan dalam 5 detik, misalnya dilanjutkan dengan أزرق, orang ketiga melanjutkan dengan لون, kembali ke orang pertama dengan kata قوس قزح, dst

3. Membuat cerita secara bergantian (*al-qisshah al-mutabadilah*)

Latihan ini sebaiknya dikerjakan berkelompok.

Misalnya 3 orang mengikuti permainan ini. Mungkin akan tersusun kalimat-kalimat sebagai berikut :

- أ. (الأول) اشتريت الكيس في السوق أمس
- ب. (الثاني) والسوق قريب من دار سينما
- ج. (الثالث) ولونه أسود
- د. (الأول) والمطلوب غال جدا
- هـ. (الثاني) لكنى، احب شكله
- و. (الثالث) وبعد ذلك، رجعت إلى بيتى استعدادا للرحلة

Ingat latihan ini bukan tanya jawab , tetapi merupakan latihan membuat kalimat yang saling berhubungan dan di akhir latihan anda bisa membaca bersama-sama cerita yang terbentuk.

4. Permainan Ingatan (*lu'bah dzakirah*).

Mulailah dengan meminta satu siswa untuk mengatakan sebuah kalimat dan siswa berikutnya menambahkan kata atau frasa (*al-ibarah*) lain dalam kalimat tersebut, ulangi apa yang telah diucapkan sebelumnya dengan cara yang sama. Contohnya :

١. أنا أقرأ المجلة
٢. أنا أقرأ المجلة العربية في غرفة المذاكرة
٣. أنا أقرأ المجلة العربية في غرفة المذاكرة مع أصحابي ثم نستريح معا

Dan begitu seterusnya. Siswa yang tidak dapat menambahkan kata atau membuat kesalahan maka harus keluar dari permainan. Pemain yang terakhir bertahan akan menjadi pemenang. Permainan ini tepat sekali untuk mempelajari kosa kata yang terkait dengan topik apa saja.

5. Pengasosian Kata (*Irtibat al-kalimat*)

Permainan ini mengharuskan siswa untuk menamai semua kata -kata yang mereka ketahui dengan kategori leksikal apa saja. Seorang siswa mengatakan sebuah kata dari satu kategori, lalu siswa berikutnya harus dengan segera mengatakan kata lain yang kategorinya sama dengan kata pertama. Siswa berikutnya melanjutkan dengan kata lain dan seterusnya sampai seluruh siswa terlibat. Contohnya adalah kategori ruang kelas, permainan dapat dimulai seperti ini:

١. كشف الحضور

٢. طباشر

٣. سبورة

٤. مسطرة

Siswa yang tidak dapat dengan segera menyebutkan kata – kata maka harus keluar dari permainan.

6. Pantomin (*imaiyyah*)

Permainan ini bisa digunakan sebagai permainan menebak (*lu'bah al-tahmin*). Aktivitas tanpa suara ini akan mengarahkan siswa untuk berbicara secara alami. Seseorang melakukan gerakan pantomin dan yang lain menebak apa yang di maksud. Permainan ini akan memberikan latihan bermacam- macam unit leksikal dan tata bahasa, seperti yang terkait dengan pekerjaan.

Satu siswa memilih sebuah pekerjaan dan melakukan gerakan pantomin pekerjaan yang dimaksud. Siswa yang lain coba menebak pekerjaan tersebut dengan menanyakan aktivitas atau pekerjaan tersebut. Contohnya: apakah kamu bekerja di luar (فى المكتب)? Apakah kamu memakai seragam (استخدام الآلات)? Siswa yang melakukan pantomin hanya memberikan non verbal

7. Tebak Alat (*takhmin al-alat*)

Permainan ini memberikan kesempatan yang bagus untuk siswa dalam mendefinisikan kata-kata dan frase. Dalam permainan ini guru membagi siswa dalam pasangan, berhadapan satu dengan yang lain, dan memberikan kartu dengan dua tulisan pada setiap kartu tersebut pada setiap siswa dan meminta mereka untuk tidak memperlihatkan kartu mereka. Dua kartu yang bertulis nama sebuah alat yang terkait dengan suatu jenis pekerjaan tertentu seperti gergaji dan tukang kayu, kapur dan guru. Sesekali siswa dapt mendeskripsikan peralatan tersebut tanpa menyebutkan nama alat

tersebut. Siswa yang lain harus menebak alat tersebut serta pekerjaan yang menggunakan alat tersebut, contohnya:

Siswa 1 : alat ini digunakan untuk mengecat dinding dan pintu

Siswa 2 : alat tersebut adalah kuas. Seorang decorator menggunakan kuas.

8. Suara Manusia (*Shout al-insan*)

Permainan ini dapat dimainkan setelah siswa mempelajari kosa kata yang terkait dengan suara manusia seperti : gembira (فرحان), batuk (سعال), menangis (بكاء، صرخة)، menguap (تثاؤب), berteriak (صرخة), menyanyi (غناء), berbisik (تهمس), bersiul (صفير), dan berbicara pelan, dan mengelompokkan kata kata tersebut dalam kategori: kegembiraan, sedih, ketidaksetujuan, gangguan, takut, dan kepuasan. Guru menentukan situasi kelas, menentukan siapa yang bersuara dan meminta siswa untuk menirukan suara untuk membuat suara pada setiap situasi sejalan dengan apa yang di ucapkan, contohnya:

- (المعلم) أنتم جوقة موسيقة
- (الطالب) يغنى ويقول أنا أغنى
- (المعلم) أنتم لا تريدون شخصا أن يسمع كلامكم
- (الطالب) تهمس شيئاً ويقال أنا اهمس شيئاً

Pada akhir permainan, guru menyarankan siswa untuk membuat kalimat kalimat baru yang masih terkait dengan kata kerja dalam yang digunakan sebelumnya

9. Saran Berantai (*al-wasiyah al-murabithah*)

Permainan ini mengulas kosa kata yang terkait dengan kesenangan dan cara memberikan saran. Dalam permainan ini para siswa diminta membuat daftar aktivitas yang menyenangkan secara individual. Lalu dengan daftar tersebut salah satu siswa memberikan saran untuk melakukan sesuatu di akhir pesan, misalnya: هيا نذهب إلى حوقة موسيقية . Siswa yang berikutnya menyatakan ketidaksetujuan dan menggunakan menggunakan cara lain dalam memberikan saran, saran aktiivitas yang berbeda, contohnya:

- (الطالب ١) : هيا نذهب إلى حوقة موسيقية

(الطالب ٢) : لا، لدي فكرة لكى نذهب دار سينما

• (الطالب ٣) : نحن نذهب لمشاهدة مباراة كرة القدم

(الطالب ٤) : لا، لدي فكرة لكى نذهب الجبل

Siswa melanjutkan permainan sampai mereka menggunakan semua daftar aktivitas menyenangkan yang mereka punya. Cara lain untuk mengakhiri permainan ini dan menentukan pemenangnya adalah dengan mengeliminasi siapa saja yang tidak dapat menyarankan sesuatu untuk dilakukan, mengulang saran yang telah disebutkan sebelumnya, tidak menggunakan cara lain dalam memberikan saran atau menggunakan kata kerja yang salah dalam memberikan

10. Catatan dan Peringatan (*mudzakkirah wa tadzkirah*)

Permainan ini melatih penggunaan frase (*al-ibarah*) dan kalimat untuk orang yang bukan berasal dari lingkungan yang berbahasa Arab. Untuk memainkan permainan ini guru perlu mempersiapkan dua set kartu (*bithaqah*). Set kartu pertama terdiri atas frasa (*al-'ibdarah*) dan kalimat informasi (*al-ma'lumat*). Set kartu yang ke dua terdiri atas nama tempat di mana orang akan melihat atau mendengar pengumuman. Guru membagi siswa kedalam dua kelompok, mendistribusikan kartu pengumuman ke salah satu tim dan kelompok kartu yang lain pada kelompok kedua. Salah satu anggota dari kelompok yang memegang kartu pengumuman mulai membaca kartu tersebut dengan keras. Anggota kelompok lain dengan cepat menentukan pasangan dari kartu yang dibacakan tersebut dengan kartu yang mereka kelompok pegang. Contohnya:

• الطالب من الفرقة الأولى : عفوا، التذاكر قد انتهت

الطالب من الفرقة الثانية : خارج دار سينما

• الطالب من الفرقة الأولى : انتظار الدور فى الصرافة

الطالب من الفرقة الثانية : فى البنك

• الطالب من الفرقة الأولى : انتبه، من الخطاف

الطالب من الفرقة الثانية : فى موقف الحافلة أو محطة القطار

Setelah itu guru menugaskan siswa untuk beripikir tentang beberapa kemungkinan pengumuman dan peringatan yang mungkin akan mereka temui di tempat- tempat ini: rumah sakit (*musyatasfa*),

bandara (*mathar*) , perpustakaan (*maktabah*), sekolah (*madrasah*), hotel (*funduk*) atau pun di sebuah taman (*hadiqah*).

11. lebih lebihkan (*mubalaghah*)

Permainan ini memberikan penekanan kepada siswa untuk melatih kata sifat seperti sangat besar, lezat, mempesona, mengerikan, sangat bagus, hebat, dan menakutkan, begitu pula kata keterangan yang sejalan dengan kata sifat tersebut seperti: sangat, sungguh, melainkan, benar-benar, dan tentu saja. Sebelumnya guru harus mempersiapkan kartu-kartu yang di dalamnya tertulis pertanyaan, dapat pula berupa pertanyaan penguat (*ta'yid*) (هو مضحك، اهكذا؟) , negative (الم يدهش عندما يسمع هذا؟) atau pertanyaan *naam / la* (هل أيامك ممتعة؟).

Permainan ini dimulai dengan meletakkan kartu terbalik diatas meja. Guru memanggil beberapa orang untuk mengambil kartu dan membaca pertanyaannya dengan keras. Lalu siswa tersebut memanggil siswa lain yang harus menjawab pertanyaan dengan menggunakan kata sifat yang kuat, contohnya:

- الطالب ١ : جهز البائع الأطعمة في الحانوت؟
- الطالب ٢ : طيب، الأطعمة لذيذة جدا

Siswa kedua mengambil kartu yang berbeda, membacanya dengan keras, dan menunjuk siswa lain untuk menjawabnya, begitu seterusnya permainan berlanjut. Jika ada siswa yang tidak menggunakan kata sipat yang kuat atau kata keterangan yang menekankan ketika menjawab pertanyaan maka siswa tersebut akan tereliminasi. Akan sangat bagus memainkan permainan ini setelah siswa memasingkan antara kata sipat yang lemah dengan sinonimnya yang kuat.

12. Pengembangan kalimat (*tausi' al-kalimat*).

Permainan ini harus dimainkan setelah siswa mempelajari serangkaian kata sifat dalam bahasa Arab karena permainan ini akan melatih menempatkan kata sifat dalam urutan yang benar. Guru memulai permainan dengan memberikan kalimat pendek. Para siswa, secara bergantian harus mengembangkan kalimat tersebut dengan menempatkannya dalam urutan yang benar dan kemudian

- المعلم : قد اشترى محمد المعطف
- الطالب ١ : قد اشترى محمد المعطف الاسود
- الطالب ٢ : قد اشترى محمد المعطف طويلة الاكمام
- الطالب ٣ : قد اشترى محمد المعطف الأسود بطولة الاكمام

13. Peta (*kharitah*)

The diagram illustrates a city grid with the following place names and their Indonesian equivalents:

- Jl. Wali Songo (Vertical Street):**
 - Top: محطة (Machwathah)
 - Middle: مستشفى (Mustashfi)
 - Bottom: مستشفى (Mustashfi)
- Jl. Sunan Ampel (Horizontal Street):**
 - Left: Pizza مطعم (Mat'ham)
 - Right: دكان (Dukhan), بنك (Bank), ميدان (Maidhan)
- Jl. Sunan Muria (Horizontal Street):**
 - Left: مكتب البريد (Maktab al-Bayrid), فندق (Fandiq)
 - Right: (Empty)
- Jl. Raden Patah (Vertical Street):**
 - Top: بيت أحمد (Bayt Ahmad)
 - Bottom: Ramayana

14. Berburu harta karun (*iktisyaf kunuz*)

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian tiap kelompok diberi lembaran kertas yang berisikan kosa kata-kosa kata pada tempat tertentu. Selanjutnya tugas tiap kelompok adalah mencari (minimal 5 kosakata) kosakata-kosakata baru yang tidak ada pada kertas tersebut. Sesudah waktu yang diberikan usai, tiap kelompok mengutus salah satu siswa untuk mempresentasikan temuannya di depan. Tiap anggota kelompok harus hafal dengan kosakata baru yang sudah ditemukan.

15. Siapa saya (*man ana*)? Apa ini (*mâ hadzâ*)?

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian dari tiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk maju ke depan. Guru memberikan kosakata - yang sudah dipelajari oleh seluruh siswa sebelumnya – dan siswa tersebut memperagakan kosakata tersebut di depan seluruh siswa. Tugas dari kelompoknya adalah menebak kosakata tersebut, dan jika tidak berhasil maka kelompok lain boleh untuk menebaknya. Bagi kelompok yang berhasil mendapatkan nilai.

16. Chain reaction (*al-tafa'ul al-mutasalsilah*)

Guru memerintahkan seluruh siswa untuk membentuk lingkaran. Kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menyebutkan kosakata, dan siswa di sampingnya menyebutkan kosakata yang diawali dengan huruf akhir dari kosakata yang diucapkan oleh siswa pertama, begitu seterusnya. Bagi siswa yang gagal maka ia keluar dari lingkaran dan siswa yang berdiri di samping siswa yang gagal memulai dengan kosakata bebas, begitu seterusnya hingga hanya tersisa satu siswa saja sebagai pemenang.

17. 10 Pertanyaan (*'asyr asilah*)

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian dari tiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk maju ke depan. Guru menulis kosakata di papan tulis dan siswa yang maju di depan menghadap ke siswa atau membelakangi papan tulis. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada teman-temannya dengan 10 pertanyaan saja yang hanya dijawab oleh mereka dengan 'ya atau tidak' saja. Sesudah ia bertanya dengan 10 pertanyaan, ia kemudian menebak apa yang tertulis di papan tulis tersebut. Jika benar, guru hendaknya memuji siswa tersebut, jika salah berilah hukuman yang menyenangkan atau menghibur, seperti menyanyi atau berjoget.

18. Suka atau tidak suka (*muhibb aw mukrih*)

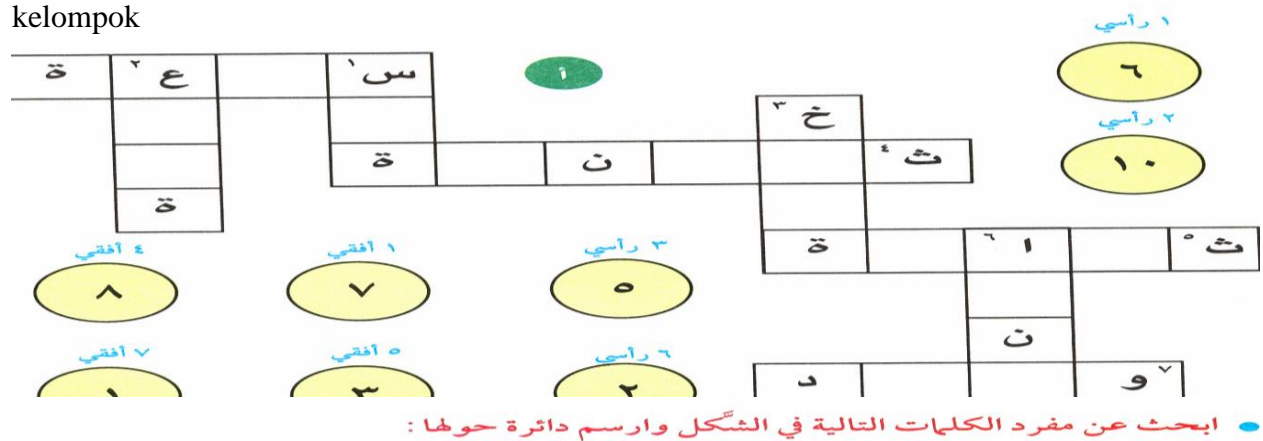
Bentuk kelompok. Guru memulai permainan ini bertanya pada siswa 'apakah kamu suka...? / apakah dia suka atau tidak suka?. sebelumnya guru menggambar tabel di papan tulis yang berisi nama siswa dan sesuatu yang disukai atau tidak disukai oleh para siswa. Sesudah tabel tersebut terisi, guru menyuruh salah satu siswa untuk menceritakan tentang si A perkara apa yang disukai atau tidak/ apa perbedaan antara si A dan si B/ apa persamaan antara si C dan si D. Selanjutnya para siswa diperintahkan untuk melaksanakannya secara berkelompok.

19. Menulis di punggung (*al-kitabah fi dzahri*)

Bagi murid menjadi berpasang-pasang. Murid A menulis kata di punggung temannya (siswa B). Siswa B menebaknya, dan jika ia tidak bisa maka ia bisa meminta siswa A untuk mengulangnya kembali. Begitu selanjutnya secara bergantian.

20. Kata dalam Kotak (*al-kalimat fi 'ulbah*)

Tiap siswa diperintahkan untuk menulis satu kosakata di atas kertas kecil yang sudah dipelajari di dalam kelas. Kertas-kertas tersebut dikumpulkan menjadi satu dan ditaruh di kotak. Kemudian guru memerintahkan salah satu siswa untuk maju ke depan untuk mengambil satu kertas dan kemudian memperagakan/ mendefinisikan/ lainnya di depan kelas sehingga teman-teman lainnya bisa menebak kosakata apa yang ada di kertas tersebut. Variasi = bisa dibentuk secara kelompok



صَفَادِع	أَفْيَال	صَوَارِيخ	فِئْرَان	أَخْذِيَّة
عَمَالِقَة	تُقَاح	أَعْلَام	نِسَاء	حَظَائِر

ا	ث	ح	ص	ا	ر	و	خ
ع	ل	م	ض	د	ب	س	ر
م	خ	ت	ف	ا	ح	ة	ض
ل	ز	ص	د	ظ	ن	ا	ع
ا	ط	ف	ع	ل	ا	م	ق
ق	ن	هـ	و	ة	ء	ر	غ
ت	م	ف	ي	ل	ف	أ	ر
ش	ن	ح	ظ	ي	ر	ة	ج

• اكتب أسماء عشرة أشياء تحت كل صورة:

في محطة القطار



في محل الملابس



١	١
٢	٢
٣	٣
٤	٤
٥	٥
٦	٦
٧	٧
٨	٨
٩	٩
١٠	١٠

اقرأ الرسالة السريّة، ثم اكتبها

١

اذهب إلى الصالح راء اقتر ب م ن ا ل ج ب ل
ال ك ب ي ر ا ح ف ر ح ف رة ك ب ي رة أس ف ل
ال ج ب ل ه ل و ج د ت ا ل ك ن ز ؟

.....

.....

.....

٢

ج ي ش ا ل ع د و ي ق ت ر ب م ن ا ل م د ي نة
ا ر ك ب ط ا ث ر ت ك ا ل ح ر ب ية و ا ق ذ ف
ق و ا ت ا ل ع د و ب ا ل ق ن ا ب ل.

.....

.....

.....

H. Ikhtitam

Keberhasilan teknik pembelajaran kosa kata terletak pada kreatifitas, pemahaman dan penguasaan guru terhadap materi pelajaran. Pengajaran kosa kata membutuhkan kreatifitas yang tinggi dari seorang guru, semakin kreatif guru dalam memperlakukan kosa kata, semakin hebat pula hasilnya. Tapi, guru yang stagnan dalam pengajaran kosa kata, siswa mengalami kejenuhan-kejenuhan yang pada akhirnya siswa tidak senang belajar bahasa Arab, dan semakin mengokohkan bahwa belajar bahasa Arab sulit. Ada ungkapan penting terkait dengan pembelajaran kosa kata ini yaitu : *kalimah wahidah bi alfi jumlah khairun min alfi kalimah bi jumlah wahidah*, dari ungkapan tersebut, bagaimana kosa kata (*mufradat*) selalu bergerak dan terangkai dengan kalimat, agar ia tidak hanya menjadi hiasan yang kemudian lenyap tanpa bekas. *Wallahu ‘alam bissawab*

بالتوفيق والسداد

● ابحث عن الكلمة في الشكل وارسم دائرة حولها :

مِلْعَقَة	مِنْجَل	حَظِيرَة	مِبراة	طَباشير
مَطْعَم	جَنَاح	نافورة	قَهْوَة	خِيار
مَلْحَمَة	عِمَارَة	شاحنة	فيل	صابونَة

ك	ب	ج	هـ	أ	ص	ظ	غ	هـ	م
ع	م	ا	ر	ة	ا	ف	ي	ل	ل
ج	ن	ا	ح	د	ب	ي	ث	ش	ح
ك	ج	ن	ا	ف	و	ر	ة	خ	م
م	ل	ع	ق	ة	ن	س	ف	م	ة
ط	و	ق	هـ	و	ة	ظ	ص	ب	و
ع	ي	ء	م	ل	خ	ي	ا	ر	ث
م	ش	ا	ح	ن	ة	ت	م	ا	ي
ك	هـ	ق	ض	ح	ظ	ي	ر	ة	ض
ت	ط	ب	ا	ش	ي	ر	أ	س	ج