

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan Bahasa Arab terhadap usia anak-anak masih menggunakan metode yang monoton dan hampir tidak jauh berbeda dengan metode yang pada umumnya digunakan. Selain itu, media dan bahan ajar yang terbatas menggunakan buku, menjadikan anak-anak terpaku dalam proses belajar mengajar. Padahal, usia anak-anak merupakan usia aktif dan eksploratif sehingga rentan untuk merasa bosan dan hilang fokus.

Oleh karena itu, pentingnya menerapkan metode dan media ajar yang sesuai dengan usia, agar materi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, minimnya media pembelajaran Bahasa Arab dalam bentuk yang lebih interaktif untuk anak-anak, serta pada umumnya menggunakan ilustrasi yang terbatas.

Berbeda dengan model pembelajaran Bahasa Inggris yang memiliki bentuk media yang beragam, seperti *scrabble* dan lain sebagainya. Keterbatasan media ini jugalah yang membuat belajar Bahasa Arab terkesan membosankan. Pada hakikatnya, masih banyak cara yang dapat dieksplor untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sesuai usia anak-anak.

Oleh karena itu, salah satu upaya pengembangan model pengenalan Bahasa Arab terhadap anak-anak adalah dengan merancang *board game* yang pada masa uji cobanya mendapatkan *feedback* yang diharapkan oleh penulis, di mana anak-anak sangat antusias karena melihat berbagai gambar dan banyaknya kartu sehingga mereka mengira bahwa mereka sedang bermain tebak-tebakan. Selain itu, tingginya antusias anak-anak dengan cara berebut menjawab dan mengambil kartu dari tangan guru, menandakan bahwa sebenarnya belajar dapat dikemas dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif sesuai usia mereka. Karena tidak hanya

dengan suara, namun energi mereka untuk berlomba mengambil kartu, mencari gambar, menempel, dan lain sebagainya, sehingga seluruh anggota tubuh bergerak, dan ini adalah salah satu hal yang diharapkan karena ketika seluruh anggota tubuh bekerja, maka akan membantu anak untuk lebih cepat memahami. Selain itu dengan bermain, diharapkan dapat menambah keseruan dalam pengenalan Bahasa Arab untuk anak-anak, disertai dengan ilustrasi-ilustrasi yang memenuhi papan sehingga baik pengetahuan Bahasa Arabnya bertambah, serta kemampuan *sensory*nya juga terlatih.

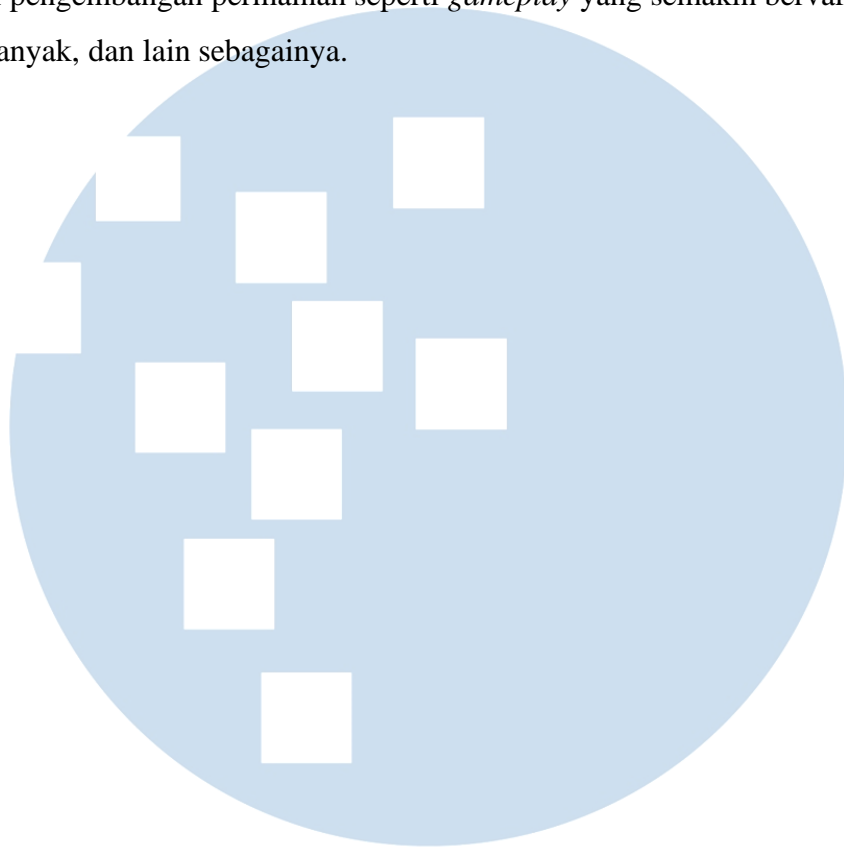
5.2 Saran

Tentunya mengembangkan konsep permainan untuk belajar bukan suatu hal yang mudah, karena banyak sekali pertimbangan, terlebih usia anak adalah usia yang sangat berkembang sehingga perlu banyak penyesuaian. Alangkah baiknya jika bisa menggali informasi yang lebih dalam mengenai cara belajar anak dengan melakukan observasi yang lebih mendalam ke TK B Al-Wildan Tangerang, seperti uji coba menggunakan beberapa jenis alur permainan dan melakukan perbandingan satu sama lain untuk mengecek, permainan seperti apakah yang benar-benar cocok untuk diterapkan kepada anak-anak di TK B Al-Wildan Tangerang.

Selain itu, menggali informasi kepada beberapa wali murid TK B Al-Wildan Tangerang tentang kendala-kendala atau apa saja yang dihadapi di rumah ketika sang anak mempelajari Bahasa Arab, seperti kemampuan anak untuk mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari di kelas, atau kesulitan-kesulitan yang lainnya jika ada. Hal ini tentunya semakin membuka lebih banyak untuk menilai apa saja yang dapat diperbaiki terhadap metode dan media belajar mengajar di kelas.

Yang terakhir, bahwasannya setiap melakukan tahapan dan proses perancangan harus selalu dipikirkan bagaimana pengembangan dari board game kedepannya. Karena bisa saja suatu saat board game ini berkembang, dalam artian tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak TK B Al-Wildan Tangerang saja. Sehingga alangkah baiknya memperhatikan beberapa hal yang berhubungan

dengan pengembangan permainan seperti *gameplay* yang semakin bervariasi, tema yang banyak, dan lain sebagainya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA