



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

**KEBERKESANAN KAEDAH PERMAINAN BAHASA DALAM
MEMPERTINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA *AL-MUDARI*
DALAM KALANGAN PELAJAR**

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

FBMK 2009 14



**KEBERKESANAN KAEDAH PERMAINAN
BAHASA DALAM MEMPERTINGKATKAN
PENGUASAAN KATA KERJA *AL-MUDARI*
DALAM KALANGAN PELAJAR**

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

**MASTER SASTERA BAHASA ARAB
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

2009



**KEBERKESANAN KAEDAH PERMAINAN BAHASA DALAM
MEMPERTINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA *AL-MUDARI*
DALAM KALANGAN PELAJAR**

Oleh

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

**Tesis ini Dikemukakan kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti
Putra Malaysia, sebagai Memenuhi Sebahagian Keperluan untuk Ijazah
Master Sastera Bahasa Arab**

Julai 2009



**Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia
sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Master Sastera Bahasa Arab**

**KEBERKESANAN KAEDAH PERMAINAN BAHASA DALAM
MEMPERTINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA *AL-MUDARI*
DALAM KALANGAN PELAJAR**

Oleh

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

Julai 2009

Pengerusi : Dr. Muhammad Fauzi Bin Jumingan

Fakulti : Bahasa Moden dan Komunikasi

Kajian ini telah dijalankan untuk mengenal pasti keberkesanan kaedah permainan bahasa (KPB) dalam meningkatkan prestasi pencapaian pelajar terhadap kata kerja *al-mudari* serta penguasaan mereka dalam melakukan pertukaran-pertukaran pola yang berkaitan dengan kata kerja *al-mudari* dalam subjek bahasa Arab. Kajian ini juga bertujuan untuk mengenal pasti tahap kebolehan belajar pelajar adalah berbeza yang memerlukan kaedah pengajaran dan pembelajaran (P&P) yang berbeza. Untuk tujuan ini, aspek metodologi yang digunakan dalam kajian ialah kajian eksperimen. Reka bentuk kajian ini menggunakan dua kumpulan, iaitu kumpulan eksperimen yang terdiri daripada 25 orang pelajar yang diajar menggunakan KPB dan kumpulan kawalan yang juga terdiri daripada 25 orang pelajar yang diajar dengan cara biasa.

Pelajar-pelajar tersebut merupakan pelajar tingkatan dua Sekolah Sultan Alam Shah (SAS), Putrajaya. Bagi mengkaji perubahan disebabkan oleh olahan, dua cerapan dilakukan melalui praujian dan pascaujian. Hasil kajian mendapati penggunaan KPB dalam P&P kata kerja *al-mudari* adalah memberi kesan ke atas bilangan peratusan pelajar yang lulus dan pengurangan bilangan pelajar yang gagal. Hal ini bermakna objektif kajian yang telah ditentukan iaitu mengenal pasti keberkesanan KPB dalam meningkatkan prestasi pelajar-pelajar SAS terhadap tajuk kata kerja *al-mudari* dalam subjek bahasa Arab dapat dicapai. Seterusnya rumusan yang dapat dijelaskan dalam kajian ini ialah kumpulan eksperimen telah dapat meningkatkan penguasaan mereka dalam menguasai pertukaran-pertukaran pola yang berkaitan dengan kata kerja *al-mudari* setelah melalui P&P yang menggunakan KPB. Tahap penguasaan kumpulan eksperimen dalam melakukan pertukaran-pertukaran pola yang berkaitan kata kerja *al-mudari* adalah pada tahap C (baik) berdasarkan kepada peratus jumlah jawapan yang betul, iaitu 51.80%. Hasil kajian ini juga mendapati tahap kognitif dan kebolehan pelajar adalah berbeza. Dengan itu, cara dan kaedah P&P juga berbeza. Keputusan analisis data menunjukkan kumpulan kawalan yang terdiri daripada pelajar-pelajar kelas pertama mampu meningkatkan skor markah dan bilangan peratus lulus serta mereka dapat memahami dan menguasai tajuk kata kerja *al-mudari* dengan hanya melalui P&P biasa di dalam kelas. Manakala kumpulan eksperimen yang terdiri daripada pelajar-pelajar kelas kedua mampu meningkatkan skor markah dan bilangan peratus lulus serta dapat memahami dan menguasai tajuk kata kerja *al-mudari* setelah melalui P&P yang menggunakan KPB.

Dengan ini, diharapkan hasil kajian ini dapat memberi kebaikan dan manfaat kepada pihak yang terlibat terutama kepada guru-guru bahasa Arab di Malaysia dan bakal-bakal guru bahasa Arab supaya mereka dapat memberikan perkhidmatan yang terbaik kepada institusi pendidikan, terutamanya di sekolah, serta pelajar-pelajarnya dalam menjayakan misi dan visi Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) bagi memartabatkan bahasa Arab dalam kalangan masyarakat Malaysia.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia in fulfillment of the requirement for the degree of Master of Art Arabic Language

THE EFFECTIVENESS OF LANGUAGE GAME METHOD TO IMPROVE THE MASTERING OF *AL-MUDARI* VERBS AMONG STUDENTS

By

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

July 2009

Chairman : Dr. Muhammad Fauzi Bin Jumingan

Faculty : Modern Language and Communication

The study was carried out to identify the effectiveness of implementing language game method in improving the students' performance on *al-mudari* verb and their abilities to master the changing pattern in connection about *al-mudari* verb in Arabic language. The study also aims to identify the difference in the students' abilities to study the need of the different type of teaching and learning method. For this reason, the methodology aspect that was implemented is an experimental study which comprises two experimental groups of 25 students who were taught by using Language Game Method and a control group consisting of 25 students who were taught by using a conventional method.

The students were form two studying of Sekolah Sultan Alam Shah (SAS), Putrajaya. To study the changes caused by variables using pre test and post test. The result showed that the use of Language Game Method in teaching and



learning gave some impacts to the percentage of students who pass the test thus reducing the member of failures. This means that the objective to improve the students' performance on *al-mudari* verb in the Arabic language had been achieved. The conclusion of the research is the experimental group had successfully improve the ability to master the changing patterns that are related to after using Language Game Method in the teaching and learning process. The degree of this experimental group in terms of conducting changing pattern that are related to *al-mudari* is at level C (good) based on the percentage of the correct answers which is 51.80%. The result of the study also reveals that the cognitive and the students' ability. Which reflects on the method of teaching and learning of the students which varies. The result of the data analysis reveals that the control group which consist of students who are put in the first class of the form managed to improve their score and improve both the percentage of those who passed and their ability to master the topic in *al-mudari* verb just by resorting to a conventional method. On the other hand, the experimental group which consist of students who are put in the second class managed to improve their score and improve the percentage of both ability to understand and master the topic of *al-mudari* verb after the teaching and learning process which uses Language Game Method.

It is hoped the result of the study will give some benefits to different parties especially to the Arabic teachers in Malaysia and perhaps the future Arabic teachers so that this will help them to give their optimum service to the educational department in schools and students in order to make the vision and

mission of Ministry of Education (MOE) becomes a reality so that Arabic language is glorified among Malaysians.



PENGHARGAAN

Segala puji dan syukur kepada Allah Ta'ala kerana memberkati dan melindungi saya sepanjang mengikut program pengajian saya. Terlebih dahulu saya ucapkan jutaan terima kasih kepada penyelia tesis ini, Dr. Muhammad Fauzi Bin Jumingan kerana memberi peluang kepada saya untuk belajar bersamanya dan membimbing saya dalam mencapai kesempurnaan dalam penyediaan penulisan tesis ini. Ucapan jutaan terima kasih juga kepada Dr. Abdul Rauf Bin Hassan Azhari dan Dr. Che Radiah Binti Mezah yang sama-sama membantu saya dengan memberi tunjuk ajar dan cadangan dalam memperbaiki tesis ini.

Kesempatan ini saya juga mengucapkan terima kasih kepada anak didik saya tingkatan dua kelas BCDJMU tahun 2008 Sekolah Sultan Alam Shah (SAS) kerana sudi menjadi responden dalam kajian ini.

Ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada emak dan abah yang sentiasa mendorong saya supaya bersungguh-sungguh apabila melakukan sesuatu perkara. Kepada isteri yang tercinta, Natasha Binti Mohd Nushi serta anak-anak, jutaan terima kasih diucapkan kerana sentiasa menyokong dan memberi semangat untuk menyiapkan tesis ini. Tidak lupa kepada rakan-rakan yang membantu memberikan idea-idea dan semangat untuk menamatkan penyelidikan tesis ini. Akhir kata, ucapan terima kasih kepada semua yang telah membantu saya dalam penyelidikan tesis ini sama ada secara langsung atau tidak langsung.



Saya mengesahkan bahawa satu Jawatankuasa Peperiksaan Tesis telah berjumpa pada 24 Julai 2009 untuk menjalankan peperiksaan akhir bagi Muhammad Hafiz Bin Bakar untuk menilai tesis beliau yang bertajuk “Keberkesanan Kaedah Permainan Bahasa dalam Mempertingkatkan Penguasaan Kata Kerja *Al-Mudari* dalam Kalangan Pelajar” mengikut Akta Universiti dan Kolej Universiti 1971 dan Perlembagaan Universiti Putra Malaysia [P.U.(A) 106] 15 Mac 1998. Jawatankuasa tersebut telah memperakukan bahawa calon ini layak dianugerahi ijazah Master Sastera.

Ahli Jawatankuasa Pemeriksa adalah seperti berikut:

Pabiyah Hajimaming @ Pabiyah Toklubok, PhD

Pensyarah
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Mohd Azidan Abdul Jabar, PhD

Profesor Madya
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Ahmad Mahmood Musanif, PhD

Profesor Madya
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Tengku Ghani Tengku Jusoh, PhD

Profesor
Fakulti Pengajian Islam
Universiti Kebangsaan Malaysia
(Pemeriksa Luar)

BUJANG BIN KIM HUAT, PhD

Profesor dan Timbalan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh: 17 September 2009



Tesis ini telah dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia dan telah diterima sebagai memenuhi syarat keperluan untuk ijazah Master Sastera Bahasa Arab. Ahli Jawatankuasa Penyeliaan adalah seperti berikut:

Muhammad Fauzi bin Jumingan, PhD

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Che Radiah binti Mezah, PhD

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

Abd. Rauf bin Hassan, PhD

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

HASANAH MOHD GHAZALI, PhD

Profesor dan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh: 16 Oktober 2009



PERAKUAN

Saya memperakui bahawa tesis ini ialah hasil kerja saya yang asli melainkan petikan dan sedutan yang tiap-tiap satunya telah dijelaskan sumbernya. Saya juga memperakui bahawa tesis ini tidak pernah dimajukan sebelum ini, dan tidak dimajukan serentak dengan ini, untuk ijazah lain sama ada di Universiti Putra Malaysia atau di institusi lain.

MUHAMMAD HAFIZ BIN BAKAR

Tarikh : 24 OGOS 2009



ISI KANDUNGAN

	Muka surat
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	v
PENGHARGAAN	viii
PENGESAHAN	ix
PENGAKUAN	xi
SENARAI JADUAL	xv
SENARAI LAMPIRAN	xviii
SINGKATAN PERKATAAN	xix

BAB SATU

PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Masalah	5
1.3 Pernyataan Masalah	8
1.4 Kepentingan Kajian	10
1.5 Objektif Kajian	11
1.6 Persoalan Kajian	12
1.7 Hipotesis Kajian	12
1.8 Batasan Kajian	12
1.9 Definisi Konsep	15
1.9.1 Pengajaran	15
1.9.2 Pembelajaran	16
1.9.3 Kaedah	18
1.9.4 Permainan Bahasa	19
1.9.5 Kata Kerja <i>al-mudari</i>	20
1.9.6 Definisi Kata Ganti Nama	25
1.10 Kesimpulan	32

BAB DUA

SOROTAN KAJIAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	34
2.2 Keberkesanan Kaedah Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Kedua	36
2.3 Kaedah Ting Ting Minda Meningkatkan Kemahiran Membaca	39



2.4 Pengajaran Bahasa Arab Melalui Teknik <i>Saipol Barin</i>	42
2.5 Pengajaran Bahasa Arab Melalui Kaedah Permainan Bahasa	46
2.6 Kesimpulan	49

BAB TIGA

METODOLOGI KAJIAN	53
3.1 Pengenalan	53
3.2 Reka Bentuk Kajian	53
3.2.1 Kajian Eksperimen Lapangan (di Luar Makmal)	53
3.2.2 Prosedur Pelaksanaan Kajian	56
3.3 Tempat dan Populasi Kajian	60
3.4 Sampel Kajian	61
3.5 Instrumen Kajian	62
3.6 Tatacara Pengumpulan Data	66
3.6.1 Permainan Bahasa (PB) Kotak Beracun	67
3.6.2 PB Kuiz	68
3.6.3 PB Telefon Karat	70
3.7 Prosedur Penganalisan Data	74
3.8 Kesimpulan	75

BAB EMPAT

ANALISIS DATA DAN PERBINCANGAN	77
4.1 Pengenalan	77
4.2 Objektif Pertama	78
4.2.1 Keputusan Praujian Kumpulan Eksperimen dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB.	78
4.2.2 Keputusan Pascaujian Kumpulan Eksperimen dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	80
4.2.3 Perbandingan Keputusan Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan Eksperimen dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	82
4.2.4 Keputusan Praujian Kumpulan Kawalan dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	84

4.2.5 Keputusan Pascaujian Kumpulan Kawalan dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	86
4.2.6 Perbandingan Keputusan Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan Kawalan dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	88
4.2.7 Perbandingan Keputusan Praujian dan Pascaujian antara Kumpulan Eksperimen dengan Kumpulan Kawalan dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	90
4.3 Objektif Kedua dan Ketiga	92
4.3.1 Soalan Bahagian A	93
4.3.2 Soalan Bahagian B	96
4.3.3 Peratusan Keseluruhan Item Soalan dari Bahagian A dan B	103
4.4 Perbincangan	105
4.4.1 Keberkesanan KPB dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i>	105
4.4.2 Aktiviti-aktiviti PB Bersifat Fleksibel	109
4.4.3 Tahap Kognitif dan Kebolehan Pelajar Berbeza	111
4.5 Kesimpulan	113

BAB LIMA

RUMUSAN DAN CADANGAN	116
5.1 Pendahuluan	116
5.2 Rumusan	117
5.3 Cadangan	119
5.3.1 Cadangan Kajian Lanjutan	121
5.4 Penutup	122
RUJUKAN	123
LAMPIRAN	127
BIODATA PELAJAR	139

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1:	Kajian Eksperimen terhadap P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> yang Menggunakan KPB	56
3.2:	Carta Aliran Prosedur Pelaksanaan Kajian	60
3.3:	Soalan Bahagian Pertama	64
3.4:	Soalan Bahagian Kedua	66
3.5:	Jadual Penentu Ujian P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i> dengan Menggunakan KPB	68
3.6:	Pelaksanaan KPB dalam P&P Kata Kerja <i>al-mudari</i>	74
3.7:	Carta Alir Tatacara Pengumpulan Data	75
3.8:	Penggredan Markah dan Tafsiran Gred bagi Praujian dan Pascaujian P&P yang Menggunakan KPB	77
4.1:	Skor Praujian Kumpulan Eksperimen	80
4.2:	Peratusan Gred Kumpulan Eksperimen dalam Praujian	81
4.3:	Skor Pascaujian Kumpulan Eksperimen	82
4.4:	Peratusan Gred yang Diperoleh oleh Kumpulan Eksperimen dalam Pascaujian	83

4.5:	Keputusan Praujian dan Pascaujian Kumpulan Eksperimen	84
4.6:	Skor Praujian Kumpulan Kawalan Mengikut Skor dan Gred	86
4.7:	Peratusan Gred Kumpulan Kawalan dalam Praujian	87
4.8:	Skor Pascaujian Kumpulan Kawalan Mengikut Skor dan Gred	88
4.9:	Peratusan Gred Kumpulan Kawalan dalam Pascaujian	89
4.10:	Perbandingan Keputusan Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan Kawalan	90
4.11:	Keputusan Praujian dan Pascaujian antara Kumpulan Eksperimen dengan Kumpulan Kawalan	92
4.12:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Pertama Bahagian A	95
4.13:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Pertama Bahagian A	96
4.14:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Kedua Bahagian A	97
4.15:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Kedua Bahagian A	98
4.16:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Pertama Bahagian B	98

4.17:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Pertama Bahagian B	99
4.18:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Kedua Bahagian B	100
4.19:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Kedua Bahagian B	101
4.20:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Ketiga Bahagian B	101
4.21:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Ketiga Bahagian B	102
4.22:	Taburan Kekerapan Peratusan Betul dan Salah Item Soalan Keempat Bahagian B	103
4.23:	Peratusan Keseluruhan Betul dan Salah Item Soalan Keempat Bahagian B	104
4.24:	Peratusan Keseluruhan Item Soalan Bahagian A dan B	104
4.25:	Jumlah Keseluruhan Jawapan Betul dan Salah Item Soalan Bahagian A dan B	106

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran		Muka Surat
A	Soalan Ujian Bahasa Arab Tajuk Kata Kerja <i>al-mudari</i>	128
B	Daftar Istilah Bahasa Arab	135
C	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia	137
D	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian daripada Pengetua Sekolah Sultan Alam Shah, Putrajaya	139

SINGKATAN PERKATAAN

SBP	–	Sekolah Berasrama Penuh
SAS	–	Sekolah Sultan Alam Shah
BAK	–	Bahasa Arab Komunikasi
PMR	–	Penilaian Menengah Rendah
SPM	–	Sijil Pelajaran Malaysia
P&P	–	Pengajaran dan Pembelajaran
KPB	–	Kaedah Permainan Bahasa
KGN	–	Kata Ganti Nama
KK	–	Kata Kerja
PB	–	Permainan Bahasa
PKB	–	Permainan Kotak Beracun
KB	–	Kuiz Bahasa
TK	–	Telefon Karat
SBPI	–	Sekolah Berasrama Penuh Intergrasi
JPWPP	–	Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Putrajaya
KPM	-	Kementerian Pelajaran Malaysia

BAB SATU

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Pengajaran ialah suatu proses yang merangkumi aktiviti-aktiviti perancangan, pelaksanaan, penilaian, dan maklum balas. Tujuannya adalah untuk menyebarkan ilmu pengetahuan atau kemahiran tertentu. Thomas Green (dalam Alwiah, S, 1985), (dalam Abdul Rashid Ali, 1993), menyimpulkan pengajaran sebagai satu proses atau aktiviti yang bertujuan untuk menukar tingkah laku atau kelakuan dan juga untuk mendapatkan pengetahuan atau kepercayaan atau makna yang baharu. Pengajaran yang berkesan diukur berasaskan pencapaian yang didapati daripada hasil objektif pelajaran setelah melalui proses pengajaran.

Pembelajaran pula ialah proses yang seseorang individu itu dapat mengubah sikap dan tingkah laku supaya berkembang secara berterusan dan tekal serta mampu memanfaatkan ilmu dan kemahiran yang diperoleh bagi memajukan diri sendiri khususnya dan berbakti kepada agama, bangsa dan negara. Keadaan ini melibatkan aktiviti mental, fizikal atau rohani terhadap diri pelajar itu sendiri (Mohd. Zohir Ahmad, Rohizani Yaakub, dan Shahabuddin Hashim, 2007). Menurut Tyler (1949), (dalam Abdul Rashid Ali, 1993), pembelajaran adalah selaras antara satu sama lain iaitu bersepadu dan tegas serta mengukuhkan



satu sama lain. Manakala Ausubel pula (dalam Abdul Rashid Ali, 1993), mengaitkan pembelajaran dengan proses menerima maklumat baharu yang dikaitkan kepada yang sedia ada dalam struktur pengetahuan individu. Bagi pelajar yang mempelajari bahasa, pembelajaran dapat diistilahkan sebagai pemerolehan pengetahuan yang baharu tentang gunanya dan penggunaan bahasa sasaran (Abdul Rashid Ali, 1993).

Dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran (P&P) terhadap pelajar di dalam bilik darjah terdapat banyak kaedah yang disarankan oleh Jabatan Pendidikan Islam dan Moral Kementerian Pelajaran Malaysia (JAPIM, KPM) seperti Kaedah Tematik, Kaedah Ajuk Hafaz, Kaedah Semula Jadi atau Kaedah Terus, Kaedah Latih Tubi, Kaedah Induktif, Kaedah Deduktif dan Kaedah Elektif (Manual Kursus Pendedahan Kurikulum Semakan Bahasa Arab, 2002). Raja Mukhtaruddin pula (dalam Abdul Rashid Ali, 1993) memberikan makna kaedah sebagai cara keseluruhan mengajar bahasa bagi mencapai tujuan-tujuan yang tertentu melalui prinsip-prinsip tertentu. Sebagai contoh, kaedah pengajaran bahasa untuk penguasaan kemahiran membaca adalah berbeza daripada kaedah untuk pengajaran bertutur dan menulis. Juriah (1990) mendefinisikan kaedah sebagai cara-cara mengajar bahasa yang dihasilkan oleh pendekatan-pendekatan pengajaran bahasa. Contohnya, kaedah tradisional, kaedah terus dan kaedah bacaan (Abdul Rashid Ali, 1993). Hal ini bermakna pengajaran yang berkesan sangat berkait rapat dengan kemahiran guru memadankan kaedah mengajar dengan objektif dan gaya pembelajaran pelajar.

Dalam kajian ini, penyelidik telah memilih Kaedah Permainan Bahasa (KPB) untuk diuji keberkesanannya dalam P&P kata kerja *al-mudāri'* serta penguasaan pelajar terhadap pertukaran-pertukaran pola yang berkaitan dengannya. Tokoh yang banyak membincangkan peranan bermain dalam pendidikan ialah Froebel. Menurutnya, (dalam Mohd. Zohir Ahmad, Rohizani Yaakub, dan Shahabuddin Hashim, 2007),.aktiviti bermain dapat mengembangkan banyak kemahiran belajar dalam kalangan pelajar. Di peringkat rendah, kanak-kanak perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran psikomotor dan kemahiran sosial seperti interaksi dan komunikasi dan juga kemahiran-kemahiran berbahasa. Di peringkat tinggi, pelajar-pelajar juga perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif yang dapat membantu dalam penyelesaian masalah. Sudah tentulah permainan untuk kanak-kanak adalah berbeza daripada pelajar yang lebih matang.

Bagi peringkat rendah, aktiviti permainan yang melibatkan penggunaan jasmani adalah sesuai tetapi bagi peringkat tinggi, guru-guru perlu merancang aktiviti-aktiviti permainan yang lebih menekankan latihan minda (Mohd. Zohir Ahmad, Rohizani Yaakub, dan Shahabuddin Hashim, 2007).

Hal ini dijelaskan oleh KPM seperti yang berikut :

“Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang mengembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi

penekanan khusus dalam proses P&P kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi” (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, KPM, 2003).

Penyelidik memilih tajuk kata kerja *al-mudari* kerana ianya merupakan satu tajuk yang penting untuk dikuasai oleh pelajar dalam sukatan pelajaran subjek bahasa Arab. Menurut Saifol Barin Ramli (2006) kepentingan menguasai bahagian membina ayat adalah jelas kerana dalam sukatan peperiksaan bahasa Arab peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR), soalan yang berkaitan dengan bahagian membuat ayat adalah sebanyak 40% markah dengan pecahan 10% untuk bahagian melengkapkan teks, 10% membina ayat berdasarkan gambar, 10% membina ayat berdasarkan iklan atau jadual dan 10% membina ayat berdasarkan terjemahan daripada bahasa Melayu ke dalam bahasa Arab (Format Peperiksaan PMR Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM)).

Menurutnya lagi, ayat kata kerja dalam bahasa Arab boleh membantu pelajar dalam proses pembentukan ayat dengan lebih mudah dan betul berbanding dengan ayat kata nama. Kebarangkalian pelajar melakukan kesilapan dalam menulis ayat kata kerja adalah sedikit berbanding dengan ayat kata nama.