



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202256885, 24 Agustus 2022

Pencipta

Nama : **Dina Maulani Effendi, Durtam dkk**
Alamat : Blok Beringin RT 001 RW 001 Desa Muntur Kecamatan Losarang Kabupaten Indramayu, Indramayu, JAWA BARAT, 45253
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dina Maulani Effendi, Durtam dkk**
Alamat : Blok Beringin RT 001 RW 001 Desa Muntur Kecamatan Losarang Kabupaten Indramayu, Indramayu, JAWA BARAT, 45253
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**
Judul Ciptaan : **Media Papan Monopoli Bahasa Arab**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Agustus 2022, di CIREBON

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000372619

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dina Maulani Effendi	Blok Beringin RT 001 RW 001 Desa Muntur Kecamaran Losarang Kabupaten Indramayu
2	Durtam	Suket Duwur RT 003 RW 010 Kelurahan Kalijaga Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon
3	Nanin Sumiarni	Jl Kalitanjung Lemah Abang RT 004 RW 003 Kelurahan Harjamukti Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dina Maulani Effendi	Blok Beringin RT 001 RW 001 Desa Muntur Kecamaran Losarang Kabupaten Indramayu
2	Durtam	Suket Duwur RT 003 RW 010 Kelurahan Kalijaga Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon
3	Nanin Sumiarni	Jl Kalitanjung Lemah Abang RT 004 RW 003 Kelurahan Harjamukti Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon

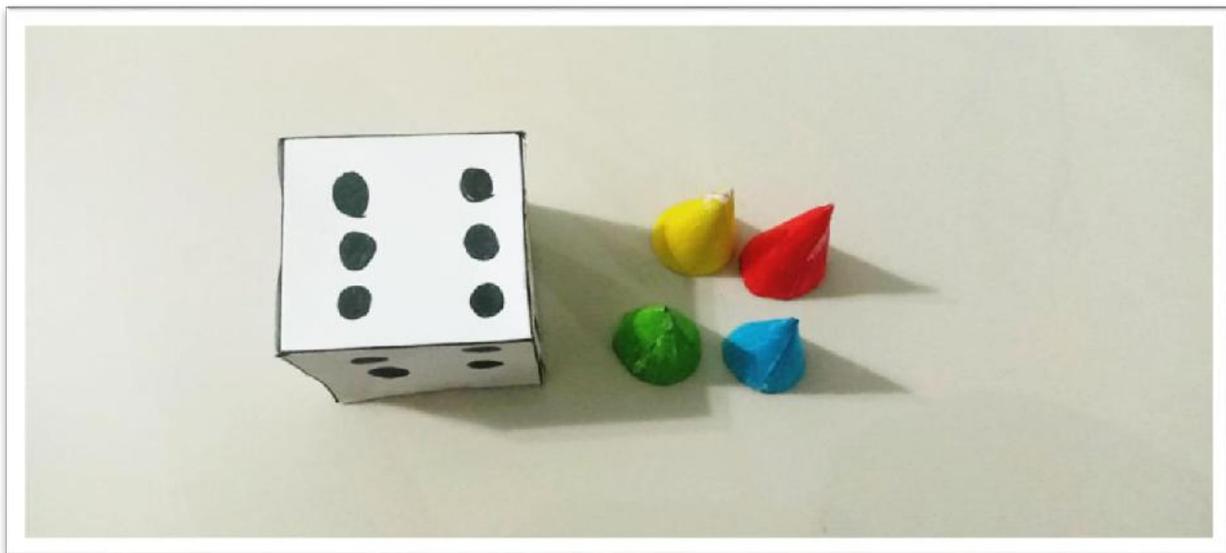


PAPAN MONOPOLI BAHASA ARAB

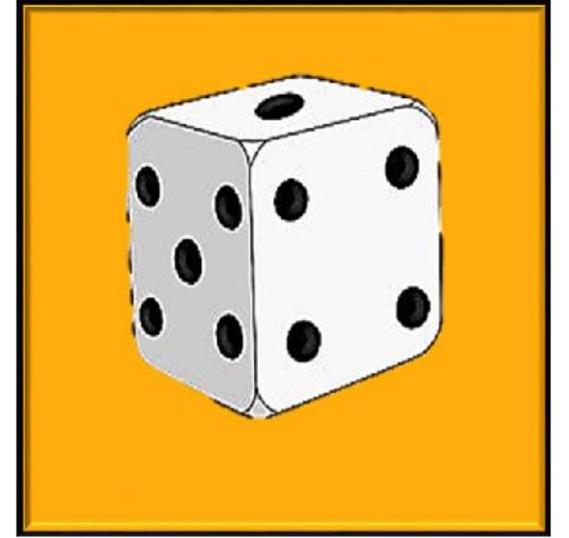
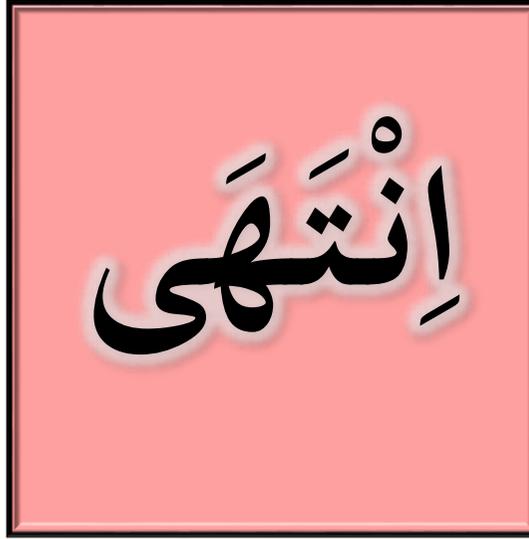
1. Papan Permainan Monopoli Bahasa



2. Dadu & Pion



3. Petak dalam Permainan Monopoli Bahasa



السؤال



ح

السؤال



ذ

السؤال



ز

السؤال



س

السؤال



ض

السؤال



ع

السؤال



غ

السؤال



ق

السؤال



ك

السؤال



م

السؤال



و

السؤال



هـ

السؤال



ج

السؤال



ت

4. Kartu Membaca

بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



بطاقة القراءة



.١

هَذِهِ جَوَافَةٌ

.٢

هَذِهِ فَرَاوِلَةٌ

.٣

مَوْزٌ لَوْنُهُ أَصْفَرٌ

.٤

ذَلِكَ بَطِيخٌ

.٥

ذَلِكَ أَنَانَسٌ

.٦

تُفَّاحٌ لَوْنُهُ أَحْمَرٌ

.٧

هَذَا بُرْتُقَالٌ

.٨

تَمْرٌ لَوْنُهُ أَسْمَرٌ

.٩

هَذَا مَانِعِسْتِينٌ

.١٠

هَذَا بَابَايَا

.١١

ذَلِكَ أَفُوكَاذُو

.١٢

ذَلِكَ مَنْجَا

.١٣

هَذَا عِنَبٌ وَ مَنْجَا

.١٤

هَذِهِ جَوَافَةٌ وَ فَرَاوِلَةٌ

.١٥

ذَلِكَ كِيُويٌ وَ دُوكُو

5. Kartu Pertanyaan

بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



بطاقة السؤال



٣. لَوْنِيْ اصْفَرَ وَشَكْلِيْ طَوِيْلٌ

مَنْ اَنَا ؟



٢. مَا هَذِهِ ؟

أ. عِنَبٌ

ج. بَابَايَا

ب. جَوَافَةٌ

د. مَوْزٌ



١. مَا هَذَا ؟

هَذَا

٤. Lafadz بُرْتُقَالٌ terdiri dari huruf

أ. ب-ر-ت-ق-ا-ل ج. م-و-ز

ب. ع-ن-ب د. ت-م-ر

٥. اذْكُرْ هَذِهِ الصُّورَةَ



٦. Mana kalimat yang didahului

dengan huruf (طُ) ؟

قِطَارٌ قِطٌّ بَابٌ طَلَّابٌ

٧. (ا-ن-ا-ن-ا-س)

Huruf-huruf diatas, jika disusun menjadi kalimat, maka dibaca

٨. اَنَا اَحِبُّ الْعِنَبَ وَ التُّفَّاحَ. مَا مَعْنَى

(عِنَبَ وَ تُّفَّاحَ) ؟

٩. Mana Kalimat yang terdapat

Huruf (مَ) ؟

قَلَمٌ بَابٌ مَوْزٌ كِتَابٌ

١٠ . Lafadz فَرَاوَلَةٌ terdiri dari huruf

apa saja, sebutkan !

١١ . مَا اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ مِنْ كَلِمَةٍ

(Alpukat dan semangka)

١٢ . مَا لَوْنُ التُّفَّاحِ ؟



١٤ . تَذَهَبُ فَاطِمَةُ إِلَى السُّوقِ

وَ تَشْتَرِي تَمْرًا وَ أَفُوكَادُو.

مَاذَا تَشْتَرِي فَاطِمَةُ ؟

١٣ . مَا اسْمُ هَذِهِ الْفَوَاكِهِ



١٥ . مَا هَذَا ؟



وَمَا هَذِهِ ؟



6. Reward





Buku Panduan untuk Guru

Permainan Monopoli Bahasa

Untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1



Materi : أسماء الفواكه

Dina Maulani Effendi
Durtam
Nanin Sumiarni

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga buku panduan permainan monopoli bahasa untuk guru ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada baginda alam Nabi Muhammad Saw.

Kemudian, terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan buku panduan untuk guru dalam menggunakan permainan monopoli bahasa terhadap pembelajaran Bahasa Arab.

Semoga, buku ini dapat bermanfaat untuk para guru dan pembaca lainnya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih banyak sekali kekurangan daripada kelebihanannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para guru sangat kami harapkan untuk perbaikan penulisan buku ini.

Indramayu, 9 April 2022

Penyusun

MUQADDIMAH

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Buku panduan untuk guru, merupakan buku panduan yang dapat memudahkan guru dalam menggunakan serta membuat permainan monopoli bahasa sebagai salah satu alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab.

Permainan monopoli bahasa, digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca khususnya, serta pengembangan kosakata bahasa arab yang memfokuskan pada tema **أَسْمَاءُ الْفَوَاكِهُ** untuk kelas 1. Permainan monopoli bahasa ini, diadaptasi dari permainan monopoli pada umumnya serta kartu bergambar yang telah diterapkan disekolah.

Oleh karena itu, dibuatlah buku panduan demi memudahkan guru dalam penggunaan dan pembuatan permainan monopoli bahasa untuk membantu pembelajaran Bahasa Arab pada siswa.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
MUQADDIMAH	3
DAFTAR ISI	4
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	5
Pengertian Permainan Monopoli Bahasa	7
Tujuan dan Manfaat Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran	7
Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran	8
Meteri Pelajaran	9
Cara Penggunaan Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran	14
Cara Pembuatan Permainan Monopoli Bahasa	17

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Menerima dan meyakini bahwa bahasa Arab merupakan anugerah Allah SWT. 1.2 Menjalankan dan mengamalkan bahasa Arab sebagai wujud syukur anugerah Allah SWT.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	2.1 Memotivasi rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa Arab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 2.2 Membiasakan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi menggunakan bahasa Arab dengan keluarga, teman, dan guru.

<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.</p>	<p>3.1 Mengenal bunyi mufradat terkait topik أسماء الفواكه baik secara lisan maupun tulisan.</p> <p>3.2 Mengenal makna ujaran mufradat terkait topik أسماء الفواكه</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.1 Melafalkan bunyi mufradat terkait topik أسماء الفواكه</p> <p>4.2 Menghafalkan makna ujaran mufradat terkait topik أسماء الفواكه</p>

B. Pengertian Permainan Monopoli Bahasa

Permainan merupakan salah satu alat yang digunakan dalam bermain. Permainan dapat dilakukan untuk tujuan tertentu, seperti halnya permainan dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, permainan digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Sehingga, dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memahami kebutuhan dari setiap peserta didik.

Adapun permainan monopoli bahasa, merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan monopoli. Permainan ini, dirancang layaknya permainan monopoli pada umumnya. Hanya saja, pada permainan monopoli bahasa digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab pada fokus keterampilan membaca. Sehingga, isi dari permainan memfokuskan pada keterampilan membaca bahasa Arab untuk tingkat dasar kelas 1.

C. Tujuan dan Manfaat Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran

1. Untuk membantu pemahaman siswa terkait keterampilan membaca suatu kata atau kalimat bahasa Arab.
2. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

D. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran

1. Kelebihan

- a. Materi yang diambil bukan hanya memfokuskan pada keterampilan membaca, permainan ini juga di desain untuk melatih pelafalan huruf hijaiyyah dan juga penghafalan mufradat (أسماء الفواكه).
- b. Permainan monopoli bahasa, mudah dibuat dengan memanfaatkan benda-benda sekitar.
- c. Permainan dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok

2. Kekurangan

- a. Materi pelajaran hanya memfokuskan pada bab V dengan topik أسماء الفواكه (nama-nama buah)
- b. Permainan ini, hanya dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 1
- c. Permainan ini hanya dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok

E. Materi Pelajaran

1. Kosa Kata

قراءة المفردات و حفظها

أَسْمَاءُ الْفَوَاكِه



أَفُوْكَادُوْ



جَوَافَةٌ



مَوْزٌ



عِنَبٌ



تَفَاحٌ



بَطِيْحٌ



مَائِغِسْتَيْنِ



مَنْجَا



تَمْرٌ



بَابَايَا



أَنَاسِ



رُمَّانٌ

2. Perhatikan gambar dan kata



هَذَا أَنَاسِ



هَذَا تَفَّاحٌ

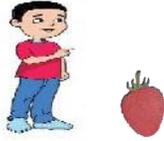


هَذِهِ جَوَافَةٌ



هَذَا بَرْتَمَلَانٌ

Permainan



هَذِهِ فَرَاوَلَةٌ



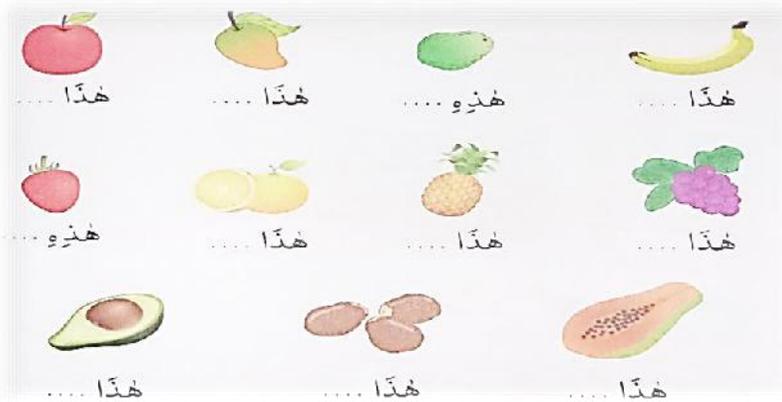
هَذَا مَوْزٌ

3. Lakukan percakapan dan bacalah dengan benar





4. Lengkapi titik-titik dibawah ini



5. Susunlah huruf terpisah menjadi kalimat yang benar

1. ان-ان-ا-س

2. ب-ر-ت-ق-ا-ل

3. ت-ف-ا-ح

4. ب-ط-ي-خ

5. م-و-ز

6. ب-ا-ب-ا-ي-ا

7. ا-ف-و-ك-ا-د-و

6. Bacalah kalimat sederhana dengan baik dan benar

— هَذِهِ جَوَافَةٌ

— هَذِهِ فَرَاوِلَةٌ

— مَوْزٌ لَوْنُهُ أَصْفَرٌ

— هَذِهِ جَوَافَةٌ وَفَرَاوِلَةٌ

— ذَلِكَ كَيْبُوتِي وَدُوكُو

F. Cara Penggunaan Permainan Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran

1. Peserta didik telah mengenal kosakata terkait أسماء الفواكه
2. Guru membagi peserta didik menjadi 4-5 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang
3. Guru memberikan instruksi penggunaan permainan monopoli bahasa
4. Dalam permainan ini, terdapat reward (penghargaan) berupa bintang, yang banyaknya bintang dari setiap kelompok berjumlah 10 bintang



5. Permainan dimulai dari petak berwarna hijau yang bertuliskan **إِبْتِدَاءٌ** dan pelemparan dadu dari pemain pertama



6. Jika pion pemain berhenti dipetak bertuliskan **أَقْرَأْهُ** (membaca) dan huruf hijaiyyah, maka pemain mengucapkan

huruf hijaiyyah terlebih dahulu kemudian mengambil kartu membaca.

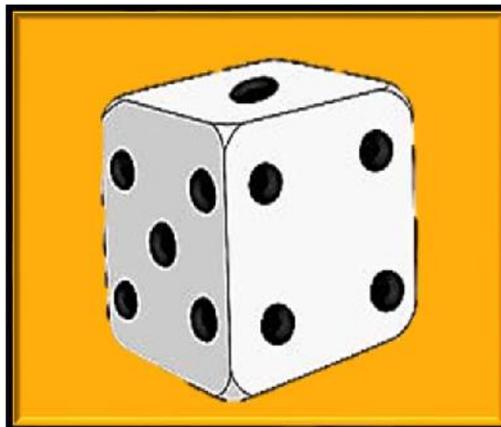
Jika berhenti di petak bertuliskan **السُّؤَالُ** (pertanyaan) **dan juga huruf hijaiyyah,** maka bacalah terlebih dahulu huruf hijaiyyah dan selanjutnya mengambil dan menjawab kartu pertanyaan.



Jika berhenti dipetak panah maju dengan bertuliskan **خُطْوَةٌ** (langkah) 1, 2 maka maju sesuai dengan perintah lanjut pada petak.



Jika berhenti di petak bergambar dadu, maka pemain mengulang lemparannya.



7. Jika pemain berhasil memecahkan pertanyaan dan lancar membaca, maka pemain berhak mendapatkan satu bintang, begitupula seterusnya.
8. Permainan dikatakan berakhir oleh salah satu pemain, apabila pemain berada di petak berwarna merah bertuliskan **انتهى** (Habis).



Diakhirinya permainan oleh salah satu pemain, jika sudah melalui satu putaran. Jadi, apabila baru setengah putaran, namun sudah berada dipetak merah, maka tetap melanjutkan permainan.

9. Final dari permainan ini, ditentukan dari banyaknya jumlah bintang yang didapat dari setiap kelompok.

G. Cara Pembuatan Permainan Monopoli Bahasa

1. Bahan dan Alat

- Manila putih
- Lem kertas dan lem glukol

- Gunting dan kater
- Penggaris
- Karton Tebal
- Akrilik ukuran 0,2 mm
- Spidol warna, pensil, dan penghapus
- Lem tembak
- Dan komponen desain permainan monopoli bahasa, seperti:
 1. Gambar buah-buahan
 2. Gambar-bambar yang dibutuhkan
 3. Materi
 4. Petak permainan
 5. Kartu permainan (membaca dan pertanyaan)
 6. Dadu
 7. Pion
 8. Bintang

2. Cara Pembuatan Permainan Monopoli Bahasa

✂ Siapkan manila putih, pensil, dan penggaris untuk membuat kerangka petak dalam permainan monopoli bahasa. Adapun ukuran manilanya **44x44 cm**, untuk ukuran petak membaca, pertanyaan, dan langkah yaitu **7x3 cm**, dan untuk petak

mulai, selesai, dan ulang lemparan dengan ukuran **7x7 cm**.

Kemudian, untuk petak tempat kartu ukurannya **8x5 cm**.

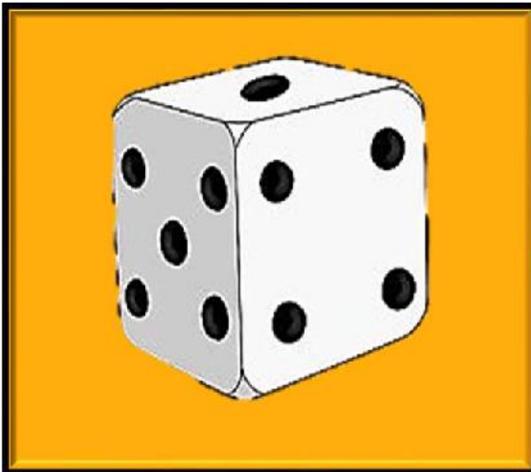
✂ Setelah itu, membuat desain petak melalui microsoft word, dengan ukuran yang telah ditentukan sebelumnya:



7X7



7X7



7X7

بطاقة القراءة



8x5

بطاقة السؤال



8x5



خطوة
إثنتان

7x3



خطوة
واحدة

7x3

القراءة



ش

7x3

السؤال



ض

7x3

✂ Buatlah materi sebanyak 15 kartu pada masing-masing kartu yaitu kartu membaca dan kartu pertanyaan sebagai berikut:

Depan	Belakang
8x5	8x5
<p>بطاقة السؤال</p> 	<p>3. لُونِي أَصْفَرَ وَشَكْلِي طَوِيلٌ مَنْ أَنَا ؟</p>

<p>بطاقة القراءة</p> 	<p>.15</p> <p>قطار</p> <p>Sebutkan huruf apa saja yang terdapat pada lafadz tersebut</p>
--	--

Kemudian satukan dalam manila secara bolak-balik. Adapun isi materinya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pelajaran bahasa arab. Jenis materi tersebut ada yang berbentuk narasi pendek, juga pilihan ganda.

- ⌘ Setelah desain sudah jadi, selanjutnya ditempelkan pada kerangka yang telah dibuat.



✂ Kemudian, tempelkan pada karton tebal dan lapiasi dengan akrilik.



✂ Terakhir adalah membuat dadu juga pion, pembuatan dadu dan pion menggunakan kertas manila putih dilengkapi dengan karton kuning. Untuk dadu ukurannya 5x5 cm, dan untuk pion berbentuk kerucut



Buku Panduan

Permainan

Monopoli Bahasa

Buku ini dibuat sebagai pendamping guru dalam menggunakan permainan monopoli bahasa pada mata pelajaran bahasa arab. Buku panduan ini, berisi tentang penggunaan juga pembuatan permainan monopoli bahasa. Permainan monopoli bahasa, merupakan permainan yang di modifikasi dari permainan monopoli dan kartu bergambar. permainan ini dibuat untuk membantu keterampilan membaca peserta didik kelas 1.

