

**ANALISIS BUKU AL AL'AB AL LUGHOWIYAH FI TA'LIMI
LUGHOH AL-AJNABIYAH KARYA NASIF MUSTOFA ABDUL AZIZ
PERSPEKTIF MULTIPLE INTELLIGENCE HOWARD GARDNER**



Oleh:

Zetty Arifah, S.Pd.I

NIM: 1420410201

TESIS

Diajukan kepada Program Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister dalam Ilmu Agama Islam
Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2016

**ANALISIS BUKU AL AL'AB AL LUGHOWIYAH FI TA'LIMI
LUGHOH AL-AJNABIYAH KARYA NASIF MUSTOFA ABDUL AZIZ
PERSPEKTIF MULTIPLE INTELLIGENCE HOWARD GARDNER**



Oleh:

Zetty Arifah, S.Pd.I

NIM: 1420410201

TESIS

Diajukan kepada Program Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister dalam Ilmu Agama Islam
Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zetty Arifah, S.Pd.I**
NIM : 1420410201
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 26 Februari 2016

Saya yang menyatakan



Zetty Arifah, S.Pd.I

NIM: 1420410201

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zetty Arifah, S.Pd.I**
NIM : 1420410201
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku

Yogyakarta, 26 Februari 2016

Saya yang menyatakan



Zetty Arifah, S.Pd.I

NIM: 1420410201



KEMENTERIAN AGAMA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

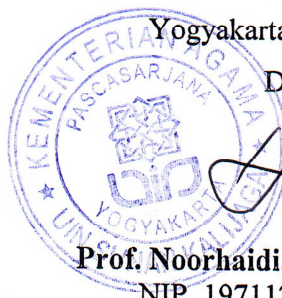
Tesis berjudul : ANALISIS BUKU AL-AL'AB AL LUGHOWIYAN FI TA'LIMI
LUGHOH AL-AJNABIYAH KARYA NASIF MUSTHOFA ABDUL
AZIZ PERPESPEKTIF MULTIPLE INTELLIGENCE HOWARD
GARDNER

Nama : Zetty Arifah, S.Pd.I.
NIM : 1420410201
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab
Tanggal Ujian : 31 Maret 2016

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam
(M.Pd.I.)

Yogyakarta, 12 April 2016

Direktur,



Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
NIP. 19711207 199503 1 002



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga program Pascasarjana

SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Analisis Buku Al Al'ab Al Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh
Al-Ajnabiyah Karya Nasif Mustofa Abdul Aziz
Perspektif Multiple Intelligences Howard Gardner

Nama : Zetty Arifah

NIM : 1420410201

Program studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah :

Ketua : Dr. Hj. Marhumah, M.Pd

Pembimbing/Penguji : Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag.

Penguji : Dr. Ibnu Burdah, M.A.

()
()
()

Diuji di Yogyakarta pada

Waktu : Kamis 31 Maret, 13.00 – 14.40

Hasil / Nilai : 86 / A-

IPK : 3.53

Predikat : Sangat Memuaskan

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

ANALISIS BUKU AL AL'AB AL LUGHOWIYAH FI TA'LIMI LUGHOH
AL-AJNABIYAH KARYA NASIF MUSTOFA ABDUL AZIZ PERSPEKTIF
MULTIPLE INTELLIGENCE HOWARD GARDNER

Yang ditulis oleh:

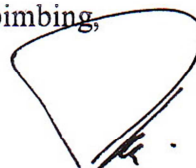
Nama : **Zetty Arifah, S.Pd.I**
NIM : 1420410201
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Studi Islam.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 25 Februari 2016

Pembimbing,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag.

MOTTO

لا يكلف الله نفسا الا وسعها

“Allah tidak akan memberi cobaan kepada manusia di luar batas kemampuannya”¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 286*. Semarang: Istana Karya Mulia, 2009.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah sederhana ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Misdi dan Katirah, yang kasih-sayanginya selalu terlimpahkan dalam mendoakan serta menjaga hingga karya tulis ini selesai dengan penuh berkah
2. Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dalam proses karya tulis ini dengan sabar dan mempermudah terselesainya tesis
3. Orang-orang yang selalu memotivasiku dan menemaniku baik secara langsung maupun tidak langsung
4. Teman-teman seperjuangan PBA A Reguler angkatan 2014, yang selalu memberiku kesempatan untuk berbagi pengalaman dan pelajaran serta ilmu yang tidak saya dapatkan di bangku kuliah
5. Teman-teman kos Papringan no. 11 A Caturtunggal, yang sudah menjadi teman, saudara dan keluarga selama ku jauh berada di perantauan, dan
6. Almamater tercinta mulai dari tingkat dasar sampai magister, terkhususnya untuk Program Studi Pendidikan Islam, Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tanggal 10 September 1987 Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	be
ت	ta'	T	te
ث	sa'	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	je
ح	ħa'	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	dal	D	de
ذ	zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	er
ز	za'	Z	zet
س	sin	S	es
ش	syin	Sy	es dan ye

ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik
غ	gain	G	ge
ف	fa	F	ef
ق	qaf	Q	qi
ك	kaf	K	ka
ل	lam	L	'el
م	mim	M	'em
ن	nun	N	'en
و	waw	W	w
هـ	ha'	H	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya'	Y	ye

B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis Rangkap

سِنَّة	Sunnah
عِلَّة	'illah

C. *Ta' marbuṭah*

1. *Ta' marbuṭah* di akhir kata ditulis *h*

كتابة	<i>kitābah</i>
الجامعة	<i>al-Jāmi 'ah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila *ta' marbuṭah* diikuti kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

مقارنة المذاهب	<i>Muqāranah al-Maḏahib</i>
----------------	-----------------------------

D. Vokal Pendek

1	_____	fathah	ditulis	a
2	_____	kasrah	ditulis	i
3	_____	ḍammah	ditulis	u

E. Vokal Panjang

fathah + alif كتابة	Ditulis	<i>ā</i> <i>kātibah</i>
fathah + ya' mati ترضى	Ditulis	<i>ā</i> <i>tarḍā</i>

Kasrah + ya' mati رحيم	Ditulis	<i>ī</i> <i>rahīm</i>
damamah + wawu mati سلوك	Ditulis	<i>ū</i> <i>sulūk</i>

F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati غيرهم	Ditulis	<i>ai</i> <i>gairihim</i>
fathah + wawu mati قول	Ditulis	<i>au</i> <i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أأنتم	ditulis	<i>a'antum</i>
أأعدت	ditulis	<i>U'iddat</i>
لأئن شكرتم	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf syamsiyah

الرسالة	Ditulis	<i>Ar-Risālah</i>
النساء	Ditulis	<i>An-Nisā'</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

أهل الكتاب	Ditulis	<i>Ahl al-Kitāb</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

ABSTRAKSI

Zetty Arifah, Analisis Buku Al Al'ab Al Lughowiyah Fi Ta'limi Lughoh Al-Ajnabiyah Karya Nasif Mustofa Abdul Aziz Perspektif *Multiple Intelligence* Howard Gardner. Tesis, Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Pembelajaran bahasa Arab membutuhkan strategi untuk menyampaikan informasi dan permainan yang berperan untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar serta permainan dapat membantu tersampainya materi dengan baik. Sukses tidaknya suatu program pengajaran bahasa senantiasa dinilai dari strategi pembelajaran yang digunakan, menentukan tercapainya isi dan cara mengajarkan bahasa. Konsep dasar penelitian ini sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab dalam sebuah permainan. Sebagaimana Istilah “permainan” dalam pembelajaran bahasa ini digunakan agar dapat memberikan sudut pandang yang berbeda dalam kegiatan-kegiatan di kelas, dan memberikan kesan kepada guru dan siswa tentang adanya cara belajar yang menyenangkan dan senantiasa ditunggu-tunggu untuk melatih dan mengembangkan kemampuan semua unsur-unsur kebahasaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah untuk dicari komponennya serta disesuaikan dengan teori yang terkait yaitu multiple intelligences howard gardner, untuk mengetahui dan mengembangkan permainan yang terdapat dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah tersebut dengan berbagai tipe kecerdasan siswa yang sesuai dengan teori Gardner.

Penelitian ini merupakan penelitian library research dengan menggunakan desain penelitian pustaka dengan menganalisis dengan teori yang terkait dengan data buku yang diteliti serta dengan menggunakan sumber-sumber yang akurat baik itu dari pustaka terdahulu maupun buku referensi dan lain-lain. Buku yang diteliti berbahasa Arab dengan diambil 11 sampel permainan dan diterjemahkan serta dianalisis menggunakan teori kecerdasan majemuk Howard Gardner. Pokok-pokok isi dan sub judul isi dari buku yang diteliti digambarkan serta dianalisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Buku Al Al'ab Al Lughowiyah karya Nasif Mustofa Abdul Azis yang diterbitkan di Riyadh ini berisi tentang

permainan dalam belajar bahasa arab baik tingkat pemula sampai tingkat lanjutan dengan mencakup keempat maharoh dalam bahasa arab yaitu istima', kalam, qiro'ah dan kitabah serta belajar unsur-unsur bahasa bahkan qowaidnya. Buku ini disertai dengan gambar yang menarik agar mempermudah belajar siswa. Gambar menunjukkan tipe belajar siswa yang visual. Karena visual apa yang dilihat siswa tidak hanya memperoleh materi dengan abstrak tetapi belajar dengan melihat objek yang sebenarnya. Banyak juga di dalamnya terdapat tatacara mengkondisikan kelas dan seputar pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan.

2) Bentuk-bentuk permainan dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah sama dengan bentuk permainan dalam strategi pembelajaran bahasa dalam referensi bahasa Indonesia yaitu terdiri dari materi, maharoh, tingkat, durasi, persiapan atau bahan dan langkah-langkahnya, bentuk permainannya mengarah pada strategi yang efektif dalam permainan bahasa dan menyadarkan apa urgensi dan hakikat permainan itu dalam pembelajaran, kapankah waktu yang sesuai untuk menggunakan permainan tersebut dan digunakan dengan seefektif dan seefisien mungkin.

3) Pelaksanaan permainan pembelajaran bahasa Arab dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah terbukti sesuai dengan teori *Multiple Intelligences* Howard Gardner. Proses pembelajaran di kelas, guru tidak hanya monoton dalam satu tipe belajar namun menggunakan 8 kecerdasan sesuai yang dicetuskan oleh howard gardner sesuai dengan materi yang diajarkan. Kecerdasan visual dapat dibuktikan dengan adanya banyak gambar, kecerdasan linguistik dibuktikan dengan keempat maharoh sebagai target, kecerdasan logis matematis dengan menggunakan pikiran yang logis serta menghitung dan menggunakan pola berpikir matematis ilmu pasti dan eksak, kecerdasan kinestetik ditunjukkan dengan permainan yang menggunakan asosiasi drama dan gerakan badan seperti "mencari harta karun" dan "kotak kemasan korek api" yang diikat dengan tangan, kecerdasan musikal dengan melodi dan apa yang sering diperdengarkan kepada siswa. Intrapersonal dan interpersonal dengan permainan individu dan kelompok dan lain sebagainya.

Kata kunci: *Multiple Intelligences*, Permainan Bahasa.

KATA PENGANTAR

الحمد لله الذي خلق الإنسان وأفهمه من علوم العلماء الراشدين ، والصلاة والسلام على سيد الأنبياء والمرسلين عباده الذين اصطفى محمد صلى الله عليه وسلم ، كسيد البشرية وأستاذ الإنسانية وأفصح البرية وعلى آله وأصحابه الطاهرين السالكين ومن اهتدى بسنته ودعا بدعوته إلى يوم الدين. أمّا بعد.

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah menganugerahkan rahmat barokah dan ketetapan iman, islam dan ikhsan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., Keluarga serta sahabat-sahabatnya yang telah membawa manusia sampai ke peradaban tertinggi dan mulia.

Karya tulis ini mengalami perbaikan untuk mendapatkan hasil karya tulis yang maksimal dan lebih indah, tidak terkecuali bagi peneliti tesis ini termotivasi untuk mendapatkan persetujuan. tesis yang sederhana ini diharapkan mampu memberikan sumbangan perkembangan ilmu pengetahuan.

Tesis ini merupakan rangkaian akhir dari tugas peneliti sebagai mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di Program Pascasarjana untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Program Pendidikan Bahasa Arab. Karena peneliti hanya sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, arahan, bantuan, nasihat serta pentunjuk dari beberapa pihak tidak mungkin tesis ini dapat tersusun dan terselesaikan. Oleh sebab itu, dengan rasa hormat peneliti haturkan beribu-ribu terimakasih yang teriring do'a "*Jazakumullah khoirol al-Jaza*" kepada:

1. Bapak Dr. H. Machasin, M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga, dan Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
2. Ibu Ro'fah, BSW., M.A., Ph.D dan Bapak Ahmad Rofiq, M.A., Ph.D, selaku ketua dan sekretaris program Studi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan bagi peneliti.
3. Bapak Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan masukan, bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Seluruh Dosen PPS. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Prodi Pendidikan Bahasa Arab yang telah mencurahkan pengetahuan dan pengalamannya kepada peneliti selama proses pembelajaran.
5. Bapak Rahmanto selaku pengurus prodi Pendidikan Islam yang telah berkenan memberikan izin dan kesempatan bagi peneliti untuk meminta berkas-berkas pendukung terselesainya studi.
6. Ustadz Khoirul dan mbak Niswah yang telah membantu menerjemahkan buku yang saya teliti semoga apa yang telah diberikan menjadi “amal jariyah” yang tidak pernah terputus.

Semoga amal kebaikan yang telah mereka berikan selalu menjadi catatan amal baik di sisi Allah SWT. *Amin*. Akhir kata, peneliti menyadari bahwa penelitian tesis ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang

konstruktif dari semua pihak sangat peneliti harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 26 Februari 2016

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zetty Arifah', written in a cursive style.

Zetty Arifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN DIREKTUR	iv
DEWAN PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHASAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Kajian Pustaka.....	5
E. Landasan Teoriti	7
F. Metode Penelitian	16
G. Sistematika Pembahasan	17

BAB II MULTIPLE INTELLIGENCE HOWARD GARDNER.....	
A. Teori Multiple Intelligences.....	19
B. Prinsip Multiple Intelligences	23
C. Unsur-unsur Multiple Intelligences	30
1. Kecerdasan Verbal - Linguistik	30
2. Kecerdasan Matematis - Logis	32
3. Kecerdasan Visual - Spasial	33
4. Kecerdasan Musikal	35
5. Kecerdasan Kinestetik	36
6. Kecerdasan Interpersonal.....	37
7. Kecerdasan Intrapersonal.....	39
8. Kecerdasan Naturalis	39
9. Kecerdasan Eksistensial.....	40
D. Kiprah Multiple Intelligences dalam Kehidupan.....	41
E. Permainan Bahasa.....	47
BAB III GAMBARAN BUKU AL'AB AL - LUGHOWI.....	51
BAB IV ANALISIS BUKU AL'AB AL LUGHOWI PERSPEKTIF MULTIPLE INTELLIGENCES HOWARD GARDNER	
A. Permainan Bahasa Arab dalam buku Al'ab Al-Lughowi	70
1. Kegunaan Benda	70
2. Bicara Tentang Apa?	72
3. Apakah Kamu Tahu Apa yang Kugambar?.....	74
4. Carilah Perbedaan-Perbedaan	76
5. Kotak Kemasan Korek Api.....	79
6. Saya yang Pertama.....	82
7. Ide Tanpa Berbicara.....	86
8. Digunakan untuk Apa	89
9. Melon atau Semangka.....	90
10. Mencari Harta Karun	92

11. Lembaran yang Dipotong - Potong.....	95
B. Analisis Umum Tipe Kecerdasan Multiple Intelligences dengan Buku Al'ab Al-Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al Ajnabiyah.....	100
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Sampul Buku Al Al'ab Al Lughowiyah
- Lampiran 2 Daftar Isi Buku Al Al'ab Al Lughowiyah
- Lampiran 3 Daftar Klasifikasi Permainan buku Al Al'ab Al Lughowiyah
- Lampiran 4 Contoh Klasifikasi Jenis Permainan dan Gambarannya dalam Maharoh dan Unsur - Unsurnya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an yang perlu dibudayakan. Dewasa ini di dalam pengajaran di kelas pengajar sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan pengelolaan kelas. Sehingga dalam pelaksanaannya materi yang diajarkan kadang sulit tersampaikan dan suasana kelas kurang kondusif.

Dalam pembelajaran di kelas diperlukan strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar agar maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu diperlukanya pedoman pengajaran dalam bentuk strategi dan metode.

Rencana yang menyeluruh berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur, semua berdasar pada prosedur dan tehnik yang sesungguhnya terjadi di dalam kelas dan merupakan pelaksanaan dari metode sifatnya implementatif.¹

Persoalannya sekarang adalah sejauh mana peserta didik menanggapi bahasa Arab sebagai satu bagian kebutuhan dirinya bukan hanya untuk ritualitas ibadah semata tapi kebutuhan intelektual dan komunikasi dan sejauh mana pula para pendidik memberikan pengajaran yang mampu memberikan pemahaman dan spirit atas pentingnya bahasa Arab.

¹ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 19

Diyakini pengaruh demikian adalah akibat dari tidak mumpuninya pengajar bahasa arab dalam hal metodologi dan strategi pembelajaran, sehingga bahasa Arab sangat menjemukan dan membosankan. Jika sudah demikian agenda besar untuk perumusan metode dan strategi adalah sebuah keniscayaan.²

Di dalam suatu proses pembelajaran yang terpenting adalah bagaimana peserta didik bisa menerima pendidikan dan materi yang disampaikan. Hal itu juga diperlukan metode, prosedur maupun *design*. Dengan desain dan prosedur tersebut bisa mencakup seluruh kompetensi siswa dengan berbagai kecerdasan yang dimiliki.

Pada tulisan ini penulis akan mencoba menganalisis buku Al Al'ab Al Lughowiyah, tentang kesesuaiannya dengan teori *multiple intelligences* Howard Gardner yang melibatkan berbagai macam kecerdasan dalam setiap proses belajar mengajar sehingga peserta didik dengan berbagai jenis kecerdasan yang berbeda bisa menerima pendidikan yang di ajarkan.

Buku Al Al'ab Al Lughowiyah dikarang oleh Nashif Musthafa Abdul Aziz pada tanggal 09-03-1401 H atau 1979 M di Riyad. Tujuan dari buku ini adalah untuk membuat pembelajaran bahasa menjadi menyenangkan dan siswapun dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Buku ini membahas tentang belajar bahasa asing dengan permainan-permainan tertentu yang membuat anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Arab dan yang berkaitan dengan *lughoh*. Hal-hal pokok yang

² Radliyah Zaenudin, dkk, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta:Pustaka Rihlah Group, 2005), vi

dibahas buku tersebut yaitu lunggoh (sifat, dhorof, adawat istifham), maharoh lunggoh dan unsur-unsurnya (qiro'ah, mufrodat, tarkib).

Subbab dalam pembahasan karya Nashif Musthafa Abdul Aziz ini berkaitan dengan pentingnya permainan dalam pembelajaran bahasa Arab, proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan dengan prosedur-prosedur permainan dalam mempelajari bahasa asing terutama bahasa Arab. Hakikat sebenarnya permainan dalam pembelajaran yang efektif. Tujuan diadakannya permainan dalam belajar bahasa asing. Area atau tempat-tempat untuk melaksanakan permainan tersebut.

Intinya, penjelasan permainan untuk kemahiran berbahasa, baik penghafalan mufrodat, perbaikan tarkib, kemahiran istima', kalam, qiro'ah, dan kitabah dan macam-macamnya yang dibantu dengan gambar maupun konsep yang memudahkan siswa untuk memahami pelajaran. Cara-cara mengatur kelas atau pengelolaan kelas dan mengkondisikan murid.³

Penulis mengangkat buku ini karena di dalamnya mencakup semua ketrampilan bahasa dan unsur bahasa serta terdapat games bahasa yang komunikatif. Selain prosedural contoh-contoh permainan juga terdapat artikel bagaimana pentingnya sebuah permainan dalam pembelajaran bahasa, bagaimana menjalankan sebuah permainan secara baik dan efektif.

Terdapat panduan tentang *i'qob* atau hukuman yang mendidik bagi siswa, seputar pengajar yang profesional, pengaturan tentang permainan di kelas baik individual, berpasangan maupun berkelompok.

³ Nasif Mustofa Abdul Azis, *Al'ab Al-Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al Ajnabiyah* (Riyadh: Fakultas Ilmu Bahasa dan Budaya, 1401 H), 41.

Penting untuk diteliti karena permainan dalam pembelajaran bahasa juga berperan sangat besar dalam kontribusinya terhadap kemampuan berbahasa siswa. Dalam buku ini terdapat beberapa hal pokok tentang pembelajaran bahasa, permainan dan seputar desain pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mencerna materi serta panduan buat guru dalam mendidik siswanya.

Buku Al Al'ab Al Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al-Ajnabiyah ada kaitannya dengan teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* karena mencakup berbagai permainan dengan berbagai konsepnya seperti gambar-gambar, permainan suara, bermain kata. Spasial yang meliputi gambar, bagan seperti stick figures dan simbol-simbol kosakata. Linguistik dengan contoh permainan pidato dan sosiodrama. Kecerdasan musikal seperti dalam permainan *hal ta'rifu souty*. Kecerdasan logis matematis dapat diambil contoh dari permainan *fakroh bi duuni alkalam* dan lain sebagainya.

Berangkat dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti mengambil judul "ANALISIS BUKU AL AL'AB AL LUGHOWIYAH FI TA'LIMI LUGHOH AL-AJNABIYAH KARYA NASIF MUSTOFA ABDUL AZIZ PERSPEKTIF MULTIPLE INTELEGENCES HOWARD GARDNER"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana gambaran umum buku Al Al'ab Al Lughowiyah ?

2. Bagaimana bentuk-bentuk permainan dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah?
3. Bagaimana keterkaitan permainan-permainan dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah dengan teori multiple intelegences?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan gambaran umum dan permainan bahasa di dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah
2. Mengidentifikasi nilai ataupun unsur multiple intelegence di dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah secara sistematis dan menyeluruh.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengenal lebih jauh teori multiple intelegences yang terdapat dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah
2. Dapat memberikan wawasan tentang multiple intelligences dalam suatu pembelajaran
3. Sebagai pengembangan teori multiple intelligences dan penerapannya dalam bidang pendidikan

D. Kajian Pustaka

Telaah penelitian terdahulu oleh Asrul Faruq (1220430002) dengan judul *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences (Studi Kasus di TK Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang)*. TK tersebut meyakini penerapan konsep kecerdasan majemuk dalam pembelajaran akan

meningkatkan kemampuan siswa belajar dan mampu memunculkan generasi cerdas sejak dini. Tujuan penelitiannya untuk mengetahui penerapan desain pembelajaran PAUD berbasis multiple intelligences dan evaluasinya.

Pelaksanaan pembelajaran menuntut pendidik harus mempunyai daya kreatifitas yang tinggi dan bervariasi. Pendidik menggunakan variasi metode pembelajaran sosiodrama dan praktek inovasi lainnya sesuai dengan kecerdasan anak.

Penekanan pembelajaran pendidikan anak usia dini dengan pendekatan ini bukan hanya sekedar transfer pengetahuan, melainkan peserta didik juga berperan dalam proses pembelajaran melalui kecerdasan yang dimiliki untuk diaktualisasikan pada waktu pelajaran. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan pada proses dan hasil.

Dedikasi penuh dan perhatian dari pendidik dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik kepada pendidik. Pendekatan berbasis multiple intelligences ini berarti mengembangkan kurikulum dan menggunakan pengajaran yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik.

Contohnya, peserta didik dengan inteligensi linguistik mampu menghafal surat-surat pendek dan doa sehari-hari dengan cepat. Contoh lain peserta didik dengan intelegensi gerak badani dapat mendemonstrasikan tata cara wudhu dan shalat.

Pendekatan multiple intelligences menekankan pada *best process* dan *best output*. *best process* berarti proses pembelajaran, transfer ilmu harus mempunyai kualitas yang didasarkan pada metode pemberian materi, bahan

atau media serta kemampuan pendidik dalam menerapkan kepada peserta didik.

Kajian terdahulu lainnya yaitu *Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak Usia Dini Berbasis Edutainment di TK Inklusi Aba Nitikan Umbulharjo Yogyakarta* Tesis karya Windisyah Putra (10261032) 2012.

Penerapan Language Game Bentuk Permainan Tradisional Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Eksperimen di MTs Ma'arif 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2013/2014) Mahfud Saiful Ansori (1220410217) 2014.

Implementasi Pendekatan Multiple Intelligences dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Play Group dan Kindergarten Ananda Mentari Condongcatur Yogyakarta Tesis karya Siti Kamilah (1320431019) 2015.

E. Landasan Teori

Teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner. Menurutnya intelegensi seseorang adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Maka dari itu kecerdasan majemuk merupakan kumpulan dari macam-macam kemampuan tersebut Gardner telah mengamati studi-studi psikologi spesifik sebagai contoh penelitian terhadap seorang yang mempunyai ketrampilan khusus membaca, tetapi orang tersebut gagal menggunakan kemampuannya di wilayah lain, seperti matematika.

Tahun 1980-an peneliti Harvard Howard Gardner 1983 mempublikasikan suatu buku yang menyatakan bahwa kecerdasan bukan merupakan suatu konsep. Karena manusia memiliki setidaknya tujuh kecerdasan, dan setiap orang diasumsikan akan mengembangkan setiap kecerdasan itu hingga tingkat kompetensi yang berbeda.

Bagi Gardner, kecerdasan menampilkan cara untuk mengolah informasi dan berpikir. Dia juga menyatakan kecerdasan adalah produk dari interaksi antara kecenderungan genetik dan lingkungan, suatu jenis kombinasi nature-nurture yang bukan suatu pertanyaan tentang ini atau itu, tetapi tentang keduanya. Dia memilih suatu kecerdasan bila hal itu memenuhi delapan kriteria berikut:

1. Isolasi yang mungkin terjadi karena kerusakan otak
2. keberadaan, genius, dan individu luar biasa lainnya
3. Suatu sejarah perkembangan yang unik, bersama dengan kumpulan prestasi para ahli yang dapat didefinisikan
4. suatu sejarah dan hal masuk akal yang evolusioner
5. dukungan dari tugas psikologis eksperimental
6. dukungan dari temuan psikometris
7. keterbukaan untuk mengartikan sistem simbol.

Menurut Gardner, kecerdasan tidak sama dengan gaya berpikir, yang cenderung tetap konsisten dan terpisah dalam mengolah jenis informasi. Malahan individu pada waktu kapanpun menggunakan kecerdasan yang akan memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah spesifik, menghasilkan

masalah baru, atau menciptakan produk atau layanan nilai untuk budaya tertentu mereka. Ketika informasi dan tugas berubah, kecerdasan lain diminta untuk bereaksi. Salah satu warisan Gardner adalah aforisme yang sering dikutip” Jangan tanyakan seberapa cerdas anak itu, tetapi bagaimana anak itu cerdas”. Gardner menyatakan keberbakatan bisa didefinisikan sebagai individu yang sangat kompeten di dalam satu atau lebih kecerdasan.⁴

Jenis kecerdasan yang menempati wilayah otak kiri dan depan adalah kecerdasan linguistik, wilayah otak kanan dan depan adalah kecerdasan interpersonal, wilayah otak kanan ialah kecerdasan spasial dan kecerdasan musikal, wilayah otak kiri adalah kecerdasan naturalis, wilayah otak kanan dan kiri adalah kecerdasan matematis-logis.⁵

Teori kecerdasan majemuk atau multiple intelegensi adalah validasi tertinggi gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting. Pemakaiannya dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara siswa belajar, disamping pengenalan, pengakuan dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing pembelajar. Teori *multiple intelegences* bukan hanya mengakui perbedaan individual ini untuk tujuan-tujuan praktis, seperti pengajaran dan penilaian, tetapi juga menganggap serta menerimanya sebagai sesuatu yang normal, wajar, bahkan menarik dan sangat berharga.

Howard Gardner, yang namanya sinonim dengan teori KM ini mengisyaratkan bahwa mungkin ada lebih banyak lagi kecerdasan daripada

⁴ David A. Sousa, *Bagaimana Otak yang Berbakat Belajar* (Jakarta:Indeks,2012),18.

⁵ Al Ihwanah dan Andree Tiono Kurniawan, *Otak tengah dan Prestasi Belajar* (Yogyakarta: UIN Suka Press, 2012), 29.

tujuh kecerdasan yang telah didefinisikannya, khususnya dalam budaya-budaya lain. Kecerdasan majemuk dimana individu dihargai dan keragaman dibudayakan.

Ketujuh kecerdasan yang diidentifikasi oleh Gardner adalah:

1. Kecerdasan linguistik (berkaitan dengan bahasa)
2. Kecerdasan logis-matematis (berkaitan dengan nalar-logika dan matematika)
3. Kecerdasan spasial (berkaitan dengan ruang dan gambar)
4. Kecerdasan musikal (berkaitan dengan musik, irama dan bunyi atau suara)
5. Kecerdasan badani-kinestetik (berkaitan dengan badan dan gerak tubuh)
6. Kecerdasan interpersonal (berkaitan dengan hubungan antarpribadi, sosial)
7. Kecerdasan intrapersonal (berkaitan dengan hal-hal yang sangat mempribadi)

Kecerdasan Linguistik yang disebut sebagai kecerdasan verbal yaitu setiap orang yang mampu bertutur dan berkata-kata yang akan dinilai. Menurut Armstrong linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan misalnya sebagai seorang orator, pendongeng, atau politisi. Maupun tulisan sebagai penyair, penulis naskah drama, editor atau jurnalis. Kecerdasan ini meliputi semantik, fonologi dan sebagainya untuk meyakinkan orang lain, menggunakan bahasa untuk mengingat informasi.⁶

Kecerdasan Logis-Matematis mencakup kemampuan ilmiah. Orang dengan kecerdasan ini gemar bekerja dengan data: mengumpulkan dan

⁶ Thomas Armstrong, *Kecerdasan Multiple di dalam Kelas* (Jakarta: Indeks, 2013), 6.

mengorganisasi, menganalisis serta menginterpretasikan, menyimpulkan kemudian meramalkan. Mereka melihat dan mencermati adanya pola serta keterkaitan antar data. Mereka suka memecahkan problem atau soal matematis dan memainkan permainan strategi seperti buah dam dan catur. Mereka cenderung menggunakan berbagai grafik baik untuk menyenangkan diri sebagai kegemaran maupun untuk menyampaikan informasi kepada orang lain

Kecerdasan Spasial yang disebut kecerdasan visual adalah kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental (gardner). Orang yang mempunyai kecerdasan ini cenderung berpikir dalam atau dengan gambar dan cenderung mudah belajar melalui sajian-sajian visual seperti film, gambar, video, dan peragaan yang menggunakan model dan slaid. Mereka gemar menggambar, melukis atau mengukir gagasan-gagasan yang ada dikepala dan sering menyajikan suasana serta perasaan hatinya melalui seni. Mereka sangat bagus dalam membaca peta dan diagram serta memasang puzzle. Kecerdasan spasial dengan berimajinasi dan berperan.

Kecerdasan Musikal ini sangat peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Mereka sering bernyanyi, bersiul atau bersenandung ketika melakukan aktifitas lain. Mereka bisa bergerak secara ritmis ketika mengiringi suatu musik atau aktifitas untuk membantunya mengingat fakta dan informasi lain. Seorang siswa ini menggunakan earpon untuk mendengarkan musik ketika sedang membaca dan mengerjakan soal matematika.

Kecerdasan Badani atau Kinestetik Orang dengan kecerdasan ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tak suka diam dan bergerak terus mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya dan berusaha menyentuh orang yang diajak bicara dan menyukai aktifitas fisik dan olahraga. Mereka lebih nyaman mengkomunikasikan informasi dengan peragaan (demonstrasi) atau pemodelan.

Kecerdasan Interpersonal ditunjukkan dengan kegembiraan berteman dan berbagai macam aktifitas sosial serta ketaknyamanan dari kesendirian. Kecerdasan ini menikmati bekerja secara berkelompok, belajar sambil berinteraksi dan bekerjasama serta empati. Inilah kecerdasan orang ekstrovet.

Kecerdasan Intrapersonal yang memungkinkan seseorang memahami diri sendiri, kemampuan dan pilihannya sendiri. Orang dengan kecerdasan intrapersonal cenderung mandiri, yakin terhadap pendapat diri yang kuat terhadap hal yang kontroversial. Mereka memiliki rasa percaya diri yang besar dan senang bekerja berdasar pogram sendiri dan dilakukan sendirian dan ini adalah orang introvet.⁷

Aktifitas linguistik suka membaca, menulis atau bercerita bahkan permainan kata-kata. karya yang diaktualisasikan dari kemampuan linguistik yaitu novel, cerpen, puisi, surat kabar, majalah, buku dan sebagainya. Memanfaatkan potensi dengan melibatkan diri sebagai politisi, orator, jurnalis, penulis pidato dan lain-lain.

⁷ Julia Jasmine, *Multiple Intelligences* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012), 28.

Suka mengotak-atik komputer, suka permainan yang menuntut untuk berpikir, karya yang bisa dihasilkan oleh logis-matematis yaitu program komputer, rancangan mesin, bidang kimia dan fisika.

Visual intellegences cara berpikirnya dengan menggunakan gambar dan sketsa daripada kata-kata. Kita memerlukan kecerdasan ini dalam hal menghias rumah, merancang taman, melukis dan fotografer.⁸

Matematis tentang gagasan sistem angka, tehnik berjalan melintasi budaya, seperti pola. Pertimbangan tentang bagaimana penemuan telah mempengaruhi orang dalam berbagai situasi sosial. Bekerja secara tematis membuat anak-anak memperoleh pemahaman konsep yang luas.⁹

Kecerdasan yang majemuk ini mengarah suatu bidang yang ditekuni. Kecerdasan linguistik yaitu menjadi penulis, orator dan sebagainya. Logis matematis basicnya komputer dan ahli ilmu eksak, matematika. Spasial artis, arsitek. Kinestetik atlet, dancer. Musikal DJ, komposer, pengarang lagu. Interpersonal konselor, pemimpin politik. Intrapersonal psikoterapis, pemuka agama. Naturalis biologi, aktifis animal.¹⁰

Walaupun ada berbagai kecerdasan, Gardner mengklasifikasikan tujuh kecerdasan. Kecerdasan lain yang berperan lain yaitu emmotional intelligence. Jauh kita sadari pertemuan kita dengan orang dalam kehidupan kita membentuk otak kita dan mempengaruhi sel-sel tubuh kita sampai pada

⁸ Muhammad Musrofi, *Melejitkan Potensi Otak* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 146.

⁹ Florence Beetlestone, *Creative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2011, 37.

¹⁰ Thomas Amstrong, *Multiple Intelligences* (USA: Association for Supervision and Curriculum Development, 2000), 4.

tingkat gen-gen kita secara baik atau buruk sampai pada tingkat kekebalan tubuh kita dalam membentuk vitamin atau racun bagi tubuh kita.¹¹

Permainan edukatif dalam buku Al-Al'ab bertujuan untuk mengatasi kebosanan murid, Permainan bahasa merupakan cara baru yang banyak digunakan dalam program-program pembelajaran bahasa. Manfaat dari permainan bahasa ini telah banyak dirasakan oleh guru-guru bahasa asing di berbagai negara. Kegiatan permainan yang dimaksud tentu bukan asal main-main sembarangan, melainkan bermain yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Istilah “permainan” dalam pembelajaran bahasa ini digunakan agar dapat memberikan sudut pandang yang berbeda dalam kegiatan-kegiatan di kelas, dan memberikan kesan kepada guru dan siswa tentang adanya cara belajar yang menyenangkan dan senantiasa ditunggu-tunggu untuk melatih dan mengembangkan kemampuan semua unsur-unsur kebahasaan.

Nashif Musthafa Abdul Aziz menjelaskan bahwa proses pembelajaran hendaklah dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan. Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa, apalagi biasanya keinginan untuk berlomba dan berkompetisi diantara para siswa sangat tinggi. Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran Bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi tersebut sangat berdampak positif dalam penguasaan ketrampilan bahasa, karena pada dasarnya pada

¹¹ Daniel Goleman, *Social Intelligence* (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama, 2007).

proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan ini adalah:

- a. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
- b. Mendorong pebelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
- c. Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
- d. Belajar untuk berkerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Pada dasarnya permainan itu mengajarkan adanya unsur kerjasama atau kerja team yang satu sama lain harus saling memahami. Sebuah kerja tim yang bertujuan bersama. Di samping itu belajar memahami makna sportivitas.

Proses belajar memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pencapaian hasil belajar. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan tepat dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Seperti halnya teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sekedar sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Terkadang permainan bisa menarik, menyenangkan dan sangat memikat, akan tetapi tidak memberikan hasil yang berarti dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mampu memanfaatkan teknik permainan ini dengan strategi yang tepat dan tau gaya belajar siswa sehingga efektif untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metodologi penelitian dengan menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu jenis penelitian dengan cara mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku, jurnal, kitab, artikel dan tulisan-tulisan tertentu.

2. Sumber Data

Sumber yang digunakan adalah:

- a. Sumber Primer, yaitu sumber utama dan pokok dalam penelitian. Peneliti menggunakan buku “Al Al’ab Al Lughowiyah fi Ta’limi Lunggoh Al Ajnabiyah” karya Nasif Mustofa Abdul Azis, Riyadh yang berisi tentang permainan-permainan dalam belajar ketrampilan bahasa asing yaitu bahasa Arab
- b. Sumber sekunder, yaitu sumber pendukung dalam penelitian. Sumber ini yaitu buku Thomas Amstrong, *Multiple Intelligences in the class* dan buku-buku lainnya yang terkait dengan permainan bahasa Arab dan *multiple intelligences*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mengumpulkan data dengan teknik dokumentasi karena termasuk penelitian pustaka. Peneliti Membaca buku sumber primer tersebut secara menyeluruh serta mengidentifikasi data-data sesuai tema teori *multiple intelligences* dan menganalisis dengan rujukan yang terkait lainnya.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan.

Analisis data dengan metode deskriptif analitis dalam pemikiran dan gambaran yang sistematis yang dimulai dari pengumpulan data dan dianalisis isinya dengan teori yang dibahas kemudian diinterpretasikan dan diberi kesimpulan.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab, antara lain:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori dan metode penelitian.

Bab II berisi penjelasan tentang teori *Multiple Intelligences* Howard Gardner.

Bab III merupakan pembahasan gambaran umum mengenai buku Al-al'ab al-lungowiyah dalam ketrampilan belajar bahasa Arab meliputi tema-tema ataupun topik pembahasannya secara terstruktur dan sistematis secara keseluruhan.

Bab IV dibahas analisis data yang berfokus pada buku *Al-al'ab al-lungowiyah* berdasarkan teori *multiple intelligences* Howard Gardner

Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian dan saran-saran kepada berbagai pihak stakeholder pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gambaran umum buku Al Al'ab Al Lughowiyah tersebut menerangkan bahwa dalam buku karya Nasif itu memuat Ta'limu ar rumzun as shorfiah, Wadhoif Kalamiah dan 'Amalul Kalam serta Al-Al'ab ittisoliah yang mengarah pada komunikatif permainan bahasa. Buku ini diterbitkan oleh Da'arul Muriyah Fakultas Bahasa dan Budaya di Riyad pada tanggal 9- 3- 1401 H. merupakan salah satu buku yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. sekaligus sebagai acuan para guru bahasa arab untuk meningkatkan kualitas mengajar bahasa arab terhadap peserta didik. Karena telah dilengkapi dengan media permainan bahasa untuk menunjang proses pembelajaran bahasa arab serta berbagai aspek penilaiannya. Di dalam buku itu dicantumkan strategi- strategi permainan edukatif. Yang cocok digunakan sesuai dengan tingkat usia perkembangan belajarnya. Strategi yang tepat digunakan untuk sd, smp, sma maupun umum.

Bentuk-bentuk permainan di dalamnya seperti Kegunaan benda, Pertanyaan dan jawaban, Benarkanlah bila salah, Katakan apa yang kamu pikirkan, Berbicaralah dengan pertanyaan-pertanyaan, Apakah kamu mengetahui sebabnya, Apakah yang kamu tahu dari beberapa gambar ini, Apakah mungkin kamu mencontohkan dengan gambar, Dengar apa yang dinyanyikan dengan gambar, Apakah kamu tau suara ini, Carilah perbedaan,

Rumah yang mana yang dibangun oleh ahmad. Permainan tersebut sebagian permainan yang terdapat dalam buku Al Al'ab Al Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al-Ajnabiyah dan tidak semuanya dibahas dalam tulisan ini tetapi sudah menunjukkan delapan kecerdasan majemuk Howard Gardner dengan deskripsi durasi, persiapan, cocok digunakan untuk pelajar tingkat apa, serta langkah-langkah permainan secara jelas dan cocok digunakan untuk materi apa dalam maharoh tertentu. Permainan-permainan didalamnya sangat menarik dengan diselingi gambar dan contoh-contoh yang aplikatif.

Sebagaimana *Multiple Intelligences* ini cocok terkait dengan buku karya Nasif Mustofa Abdul Azis “ Al Al'ab Al-Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al-Ajnabiyah” karena di dalamnya banyak permainan dan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan penerapan eksplorasi delapan kecerdasan yang telah dikemukakan oleh Howard Gardner. Didalamnya terdapat permainan qiro'ah dan kitabah serta kalam yang mengacu pada kecerdasan linguistik, maharoh istima' yang berkaitan dengan kecerdasan musikal serta permainan yang banyak seperti mencari perbedaan diantara kedua gambar, kosakata dengan simbol saja menunjukkan banyak sekali kecerdasan visual-spasial. Denah jalan dan peta mencari harta karun merupakan kecerdasan logis matematis. Permainan dari yang individu, berpasangan serta berkelompok menunjukkan adanya pembelajaran intrapersonal dan interpersonal. Serta tempat pembelajaran tidak hanya di kelas melainkan di alam dan tempat-tempat tertentu sesuai dengan materi merupakan eksplorasi kecerdasan naturalis.

B. Saran

1. Bagi Guru hendaknya menerapkan permainan dengan efektif dan efisien agar mencakup semua kecerdasan siswa
2. Bagi Siswa agar optimis bahwa dirinya itu cerdas dan perlu menggali kemampuan lebih banyak lagi agar mempunyai keahlian dalam bidang tertentu
3. Bagi Peneliti Pendidikan seharusnya mengolah kecerdasan itu menjadi eksplorasi-eksplorasi dalam masyarakat yang nyata dengan melibatkan stakeholder sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Indragiri, *Kecerdasan Optima: Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: STARBooks, 2010.
- A. Sousa, David, *Bagaimana Otak yang Berbakat Belajar* Jakarta: Indeks, 2012.
- Abdul Azis, Nasif Mustofa, Al'ab Al-Lughowiyah fi Ta'limi Lughoh Al Ajnabiyah. Riyadh: Fakultas Ilmu Bahasa dan Budaya, 1401 H.
- Al Ihwanah, Andree Tiono Kurniawan, *Otak tengah dan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: UIN Suka Press, 2012.
- Amstrong, Thomas, *Kecerdasan Multiple di dalam Kelas*. Jakarta: Indeks, 2013.
- Amstrong, Thomas, *Multiple Intelligences*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development, 2000.
- Amstrong, Thomas, *Setiap Anak Cerdas (Panduan membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligencinya)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Anwar, Saifuddin, *Psikologi Intelligensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Asnawir, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Beetlestone, Florence, *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2011.
- Campbell, Linda, dkk. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press, 2004.
- Dryden, Gardon, *The Power of Learning Styles*, Terj. Nina Fauziah. Bandung: PT. Mizan Pustaka.

Gardner, Howard, *Intelligence Reframed Multiple intelligences for 21 st Century*.
New York: Basic Book, 1999.

Goleman, Daniel, *Social Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007.

Hamid, Abdul, *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

[Http// kecerdasan-majemuk-pemikiran-howard-gardner](http://kecerdasan-majemuk-pemikiran-howard-gardner) diakses pada 12 Desember
2015.

https://id.wikipedia.org/wiki/Howard_Gardner#cite_note-Gardner_2-3

Huda, Miftahul, *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Jasmine, Julia, *Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2012.

Mahmudah, Ibnu dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam
Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press, 2008.

Makruf, Imam, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's
Press, 2009.

Meier, Dave, *The Accelerated Learning*. Bandung: Mizan, 2002.

Muijs, Daniel dan David Reynolds, *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar, 2008.

Mujid, Fathul dan Nairul Rahmawati, *Metode Permainan –Permainan Edukatif
Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press 2011.

Musrofi, Muhammad, *Melejitkan Potensi Otak*. Yogyakarta: Pustaka Insan
Madani, 2008.

Rose, Colin dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa,
2012.

Suparno, Paul, *Teori Intelligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta:
Kanisius, 2008.

- Suyadi dan Dahlia, *Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syurfah, Ariani, *Multiple Intelligences for Islamic Teaching (Panduan Melejitkan Kecerdasan Majemuk Anak Melalui Pengajaran Islam)*. Bandung: Syaamil Publishing, 2007.
- Tarigan, Jago dan Henry Guntur Tarigan, *Tekhnik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1987.
- Tesis Asrul Faruq, *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences (Studi Kasus di TK Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang)* UIN Yogyakarta: 2014.
- Tesis Katni, *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ponorogo*. UIN Yogyakarta: 2012.
- Tesis Windisyah Putra, *Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak Usia Dini Berbasis Edutainment di TK Inklusi Aba Nitikan Umbulharjo*. Yogyakarta: 2012.
- Zaenudin, Radliyah, dkk, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005.
- Zaini, Hisyam dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.





محتوى الكتاب

٥	تقديم
٧	١٠٠ - المقدمة
٩	١١٠ - أهمية الألعاب في دروس اللغة
١٢	٢٠٠ - اللعبة اللغوية:
١٢	٢١٠ - تعريف اللعبة اللغوية
١٤	٢٢٠ - الروح الحقيقية للألعاب
١٥	٢٣٠ - خصائص اللعبة الجيدة
١٨	٣٠٠ - مجالات الألعاب اللغوية:
١٩	٣١٠ - الألعاب والمهارات اللغوية
١٩	٣١١ - الألعاب الشفهية
٢٠	٣١٢ - ألعاب التطقن
٢٣	٣١٣ - ألعاب القراءة
٢٥	٣١٤ - ألعاب الكتابة
٢٦	٣٢٠ - الألعاب الاتصالية:
٢٦	٣٢١ - سمات الألعاب الاتصالية وأهدافها
٢٦	٣٢١ - تنمية المهارات الاتصالية
٢٨	ب) التأكيد على التعاون أكثر من المنافسة
٢٨	ج) الأداء في أزواج أو في مجموعات

٢٩ ألعاب تبادل المعلومات	٣٢٢
 سمات الموضوعية فيها	٣٢٢
 مناسبتها للدارسين المبتدئين	٣٢٢
٣١ أنواع الألعاب اللغوية :	٤١٠
٣١ الألعاب اللغوية وأعمار الدارسين	٤١٠
٣٢ العفات التي تواجه الدارسين الكبار	٤١١
٣٣ أساليب تنظيم الفصل	٤١٢
٣٥ دور المعلم	٤١٣
٣٧ الألعاب اللغوية ومستويات الدارسين	٤٢٠
٣٨ تصنيف الألعاب من حيث مهارات اللغة وعناصرها	٤٣٠
٣٩ تصنيف الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها	٤٤٠
٤٠ استخدام الألعاب في دروس اللغة	٥٠٠
٤٠ كيفية استخدام الألعاب	٥١٠
٤١ تنظيم اللعبة (كيف يُنظَّم الفصل)	٥٢٠
٤٢ العمل الصفّي الجماعي والفردى	٥٢١
٤٢ العمل الزوجى	٥٢٢
٤٣ العمل بالمجموعات	٥٢٣
٤٥ الفرق المتنافسة	٥٢٤
٤٦ أسلوب إجراء اللعبة	٥٣٠
٤٨ معايير (شروط) إجراء الألعاب في فصول اللغة	٥٤٠
٥١ جمع الألعاب الجديدة	٥٥٠
٥٣ غرفة الألعاب اللغوية	٥٦٠
٥٤ لغة تنظيم الألعاب وإدارتها:	٦٠٠
٥٤ أوامر عامة وتعليمات	٦١٠
٥٥ التنظيم:	٦٢٠
٥٥ أشياء مطلوبة للدرس	٦٢١
٥٧ ترتيبات غرفة الدراسة	٦٢٢

أنواع الألعاب:

٣	الذاكرة	١١- رسالة بالتم. ١٢- ماذا تتذكر من هذه الأشياء؟ ١٣- البطاقات الملصقة. ١٤- البيت الذي بناه أحد. ١٥- هل أنت قوي للاحظة؟ ١٠- الأشياء الضائعة.	١- اخزن من الخطأ. ٢- أعد الجملة إن كانت صحيحة. ٣- ضحكي إن اخطأ.
٤	التخمين	٤- الصندوق. ٥- غم يحدث؟ ٦- وأخيراً انتهت. ٧- ابحث... واغش. ٨- قيم أفكار؟ ٩- هل تعرف السب؟ ١٠- الأشياء الضائعة.	١٦- نصف الصف يعرف. ١٧- اختبر معلوماتك. ١٨- تكلم بالأسئلة. ١٩- عشرون سؤالاً.

٣

٤

١

٦	الصوت	٢٩- هل تعرف صوتي؟ ٣٠- مسجل المجانب.	١٦- نصف الصف يعرف. ١٧- اختبر معلوماتك. ١٨- تكلم بالأسئلة. ١٩- عشرون سؤالاً.
٥	الصورة	٢٠- هل تعرف ما أرى؟ ٢١- هل يمكنك أن ترسم مثل؟ ٢٢- ما أنظر هذا النظر. ٢٣- الصور الترفقة. ٢٤- التوائم السعيدة. ٢٥- استمع إلى الوصف وارسم. ٢٦- ابحث عن الاختلافات. ٢٧- هل أنت شامد جيد؟ ٢٨- صيف لي الطريق.	١٦- نصف الصف يعرف. ١٧- اختبر معلوماتك. ١٨- تكلم بالأسئلة. ١٩- عشرون سؤالاً.

٦

٥

٤

٩	الحفلات	٤٠- متنوع للمس. ٤١- عليه الكبيرت.	٣١- الكلمة الغريبة تخرج. ٣٢- سلسلة الكلمات. ٣٣- كل ثلاثة معا. ٣٤- من أنا؟ ٣٥- أضف كلمة. ٣٦- خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.
٨	القصص	٣٧- القصص الخيالية. ٣٨- أكمل القصة. ٣٩- بالرموز فقط.	٣١- الكلمة الغريبة تخرج. ٣٢- سلسلة الكلمات. ٣٣- كل ثلاثة معا. ٣٤- من أنا؟ ٣٥- أضف كلمة. ٣٦- خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.

٧

٨

٩

١٢	الألعاب المتنوعة	٤٦- فكرة... بدون كلام ٤٧- قيم يستخدم؟ ٤٨- بطبخ / شمام. ٤٩- البحث عن الكلمة. ٥٠- الأوراق المعزقة ٥١- شامد بأصابعك	٤٢- القياس بسجود النظر. ٤٣- الفتاة الشابة والسيدة العجوز. ٤٤- هل ترى بسرعة؟
١١	الحظ	٤٥- أنا الأول.	٤٢- القياس بسجود النظر. ٤٣- الفتاة الشابة والسيدة العجوز. ٤٤- هل ترى بسرعة؟
١٠	الألعاب النفسية		٤٢- القياس بسجود النظر. ٤٣- الفتاة الشابة والسيدة العجوز. ٤٤- هل ترى بسرعة؟

١٢

١١

١٠

ماخص اللغويين

ماخص اللغويين

الألعاب	المهارات	درجة التحكم	المستوى	الوقت بالدقائق	التنظيم	الإعداد الصفحة
١- صحيح وخطأ ١- احترس من الخطأ	استماع كلام بمراه	حر	الجميع	٢٠ - ١٥	جماعي مجموعات أزواج	٦٩ نعم
٢- أعدد الجملة إن كانت صحيحة	استماع كلام	المعلم	مبتدئون	١٠ - ٥	جماعي	٧١ نعم
٣- صححي إن أخطأت	استماع كلام قراءة	قائد	الجميع	١٠	جماعي مجموعات أزواج	٧٣ نعم

رابعاً - مهارات اللغة وعناصرها:

نذكر هنا أهم المهارات والعناصر اللغوية التي تتناولها الألعاب -
 (الأرقام التالية هي أرقام الألعاب وليست أرقام الصفحات):

١ - الألعاب الشفهية	٢ - القراءة	٣ - الكتابة	٤ - النطق	٥ - الفردات	٦ - التراكيب
٢	٩	١	١٠	٤	٥
٣	١٣	٩	١٢	٨	١٠
٤	١٧	١١	١٦	١١	١١
٦	٣٧	٢٨	١٩	١٥	٢١
١١	٣١	٣١	٢٠	٢٢	٢١
٢٤	٤٥	٣٩	٣١	٢٣	٢٢
٢٧	٥٥	٤٥	٣٤	٣٣	٣٢
٢٨	٥٠	٤٩	٤٧	٤٤	٤٣
٢٩	٥٠	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٠	٥٠	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٣٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٤٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٥٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٦٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٧٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٨٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩١	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٢	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٣	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٤	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٥	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٦	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٧	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٨	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
٩٩	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١
١٠٠	٥١	٤٩	٥١	٥١	٥١

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Zetty Arifah
Alamat : Kebonagung, Pacitan Jawa Timur
Tempat/ Tanggal lahir : Pacitan, 16 Oktober 1992
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum Menikah
Kebangsaan : Indonesia
Agama : Islam
No. Telepon/ HP : 085643157461
Email : zetty_arifah@yahoo.com
Nama Ayah : Misdi
Nama Ibu : Katirah

Riwayat Pendidikan

SD : SD Kalipelus lulus tahun 2004
SMP : MTs Kebonagung lulus tahun 2007
MA : MAN Pacitan lulus tahun 2010
S1 : STAIN Ponorogo lulus tahun 2014
S2 : UIN Sunan Kalijaga lulus tahun 2016

Pengalaman Kerja

- a. Tahun 2013 sebagai guru Madrasah Diniyah Kebonagung Pacitan sampai sekarang
- b. Tahun 2013 sebagai guru baca tulis Al-Qur'an di SMPN 5 Ponorogo
- c. Tahun 2014 sebagai surveyor quick count pemilu presiden di pacitan (kompas)

Pengalaman Organisasi

UKM Olahraga
Karang Taruna
UKM Beladiri