

Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri

Parihin

Email: farihin174@gmail.com

Pendidikan Bahasa Arab, IAI Nurul Hakim, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini untuk mengeksplorasi dampak penggunaan pendekatan berbasis permainan terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dengan melakukan analisis mendalam terhadap dinamika kelas, tingkat keterlibatan siswa, dan hasil belajar, penelitian ini mengungkap dampak positif integrasi permainan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan secara efektif menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan demikian meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi ketidakpastian dalam kelas. Melalui partisipasi aktif dalam berbagai aktivitas permainan, siswa memiliki kesempatan praktis untuk mengaplikasikan keterampilan bahasa Arab dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan kompetensi bahasa dan kepercayaan diri dalam penggunaan bahasa. Meskipun beberapa tantangan seperti alokasi waktu dan penilaian yang kompleks diidentifikasi, manfaat jangka panjang dari pendekatan ini terlihat dari peningkatan pemahaman bahasa dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, studi ini mendukung integrasi metode permainan dalam kurikulum bahasa Arab, dengan menekankan pentingnya adaptasi yang sesuai dengan kebutuhan dan dinamika kelas. Temuan dari penelitian ini memberikan landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berfokus pada siswa, dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif di kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Kata Kunci: *Metode Permainan, Bahasa Arab, Motivasi dan Partisipasi*

Abstract

This research is to explore the impact of using a game-based approach on student motivation and participation in the Arabic language learning process. By conducting an in-depth analysis of classroom dynamics, level of student engagement, and learning outcomes, this research reveals the positive impact of game integration in the learning process. The research results show that the game method effectively creates an interactive and enjoyable learning environment, thereby increasing student motivation and reducing uncertainty in the classroom. Through active participation in various game activities, students have practical opportunities to apply Arabic language skills in real situations,

thereby increasing language competence and confidence in language use. Although some challenges such as time allocation and complex assessment were identified, the long-term benefits of this approach were seen in improving students' language understanding and skills. Therefore, this study supports the integration of game methods in the Arabic curriculum, emphasizing the importance of adapting it to suit the needs and dynamics of the classroom. The findings from this research provide a basis for developing innovative learning strategies that focus on students, with the aim of improving more effective Arabic language learning outcomes in class XI MQNH.

Keywords: *Game Method, Arabic, Motivation and Participation*

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif dan dinamis di mana pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman disampaikan dan diperoleh melalui berbagai strategi, metode, dan lingkungan belajar.¹ Proses pembelajaran melibatkan guru atau fasilitator sebagai pengajar utama dan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam memperoleh pengetahuan. Ini melibatkan pertukaran informasi, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan dalam konteks yang relevan.

Dalam lingkungan pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai pemandu, penggerak, dan fasilitator. Mereka merancang dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa.² Pendekatan yang efektif dan inovatif digunakan untuk memaksimalkan pemahaman siswa, termasuk penggunaan teknologi, metode interaktif, dan pendekatan berbasis proyek.

Peserta didik, di sisi lain, berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah.³ Proses ini memungkinkan mereka untuk

¹ Takdir, T., Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>, 2019.

² Asyrofi, S. *Model, Strategi dan dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Aura Pustaka, 2014.

³ Rifa'i, R., & Sartika, N. S. (Penerapan Pembelajaran Investigasi Kelompok terhadap Hasil

mengembangkan keterampilan kritis, kemampuan berpikir analitis, dan kreativitas. Selain itu, pembelajaran juga mencakup aspek sosial dan emosional, membantu siswa berinteraksi dengan teman sekelas, memahami perspektif berbeda, dan membangun keterampilan kerjasama. Lingkungan fisik dan sosial juga memiliki dampak besar dalam proses pembelajaran. Ruang kelas yang nyaman dan interaktif, serta dukungan dari rekan sebaya dan lingkungan sekolah, dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa untuk belajar dan berkembang. Penggunaan sumber daya seperti perpustakaan, laboratorium, dan teknologi informasi juga berkontribusi pada pengalaman pembelajaran yang holistik.⁴

Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya tentang mentransfer informasi, tetapi juga tentang membentuk pemahaman mendalam, keterampilan berharga, dan kepribadian yang berkembang. Pendekatan yang berfokus pada siswa, interaksi aktif, dan konteks nyata menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan memotivasi, membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah adalah suatu proses mendalam yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan komunikasi dan pemahaman yang kuat terhadap bahasa Arab, serta mendalami aspek-aspek budaya dan keilmuan yang terkait. Dalam lingkungan madrasah, pembelajaran bahasa Arab memiliki nuansa religius yang mendalam, karena bahasa Arab

Belajar Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. In *Jurnal Analisa* (Vol. 4, Issue 1, pp. 198–205). Sunan Gunung Djati State Islamic University of Bandung. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1960>), 2018.

⁴ Kafrawi, M., Luthfi, A., & Munir, M., Penggunaan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mtsn Kota Tanjungpinang. *JPPM Kepri Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 2(2). <https://doi.org/10.35961/jppmkepri.v2i2.469>, 2022.

merupakan bahasa suci Al-Quran dan digunakan dalam berbagai konteks ibadah dan keilmuan Islam.⁵

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah melibatkan guru yang ahli dalam bidang bahasa dan sastra Arab, serta memiliki pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai agama Islam. Guru berperan tidak hanya sebagai instruktur, tetapi juga sebagai model peran yang menginspirasi siswa untuk mengeksplorasi dan memahami bahasa Arab dengan cermat. Materi pembelajaran mencakup tata bahasa, kosakata, keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, serta interpretasi teks-teks Islami yang berasal dari berbagai periode dan genre.

Siswa di madrasah secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengikuti metode yang berorientasi pada peserta didik. Mereka berpartisipasi dalam diskusi kelompok, permainan peran, simulasi situasi kehidupan nyata, serta menganalisis teks-teks Islami dalam bahasa Arab. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang ajaran Islam, sejarah, dan budaya Arab.⁶ Lingkungan madrasah menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran bahasa Arab yang kokoh. Dengan didukung oleh suasana religius yang kuat, siswa mendapatkan kesempatan untuk mengintegrasikan pengetahuan bahasa Arab dengan prinsip-prinsip ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif, sehingga dapat menerapkan bahasa Arab dalam berbagai konteks dan situasi.

Dalam keseluruhan, pembelajaran bahasa Arab di madrasah bukan hanya tentang menguasai satu bahasa, tetapi juga tentang memperdalam pemahaman terhadap keyakinan agama dan budaya. Dengan pendekatan yang holistik dan

⁵ Nugrawiyati, J., Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiyah: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 2018.

⁶ Fajriah, Z., Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9, 2015.

berpusat pada nilai-nilai Islam, pembelajaran bahasa Arab di madrasah menjadi landasan penting bagi perkembangan akademik, spiritual, dan moral siswa.⁷

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan pendekatan yang dinamis dan inovatif dalam membantu siswa memahami dan menguasai bahasa Arab dengan lebih efektif.⁸ Metode ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan interaksi sosial, ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Selain memberikan kegembiraan, permainan juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih bersemangat dan mengurangi kebosanan.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, metode permainan dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks, seperti kosakata, tata bahasa, pemahaman teks, dan keterampilan berbicara. Misalnya, permainan papan yang mengajak siswa untuk membentuk kalimat dalam bahasa Arab atau memadukan kata-kata menjadi bentuk kalimat yang benar dapat membantu meningkatkan keterampilan tata bahasa. Sementara itu, permainan peran atau simulasi situasi kehidupan sehari-hari dalam bahasa Arab memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan dalam konteks nyata. Selain itu, metode permainan juga dapat mendorong kerja sama tim dan komunikasi antar siswa. Permainan berbasis kelompok, seperti teka-teki kata atau permainan membangun cerita bersama, memungkinkan siswa bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu, sambil secara aktif menggunakan bahasa Arab dalam interaksi mereka. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga mengajarkan keterampilan bekerjasama dan mendengarkan dengan teliti.⁹

⁷ Zubaidillah, M. H., & Hasan, H., Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1). <https://doi.org/10.35931/am.v2i1>. h.90, 2019.

⁸ Uliyah, A., & Isnawati, Z, Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1). <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

⁹ Yogica, R., *Penerapan Metode Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31227/osf.io/65ef8>, 2019.

Melalui penggunaan metode permainan, siswa dapat merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran bahasa Arab. Mereka memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang interaktif, praktis, dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur bahasa, kosakata, serta kemampuan berbicara dan mendengarkan. Dengan demikian, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan pendekatan berbasis permainan terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan fokus pada studi kasus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan eksplorasi mendalam mengenai penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Tahap pertama dalam pendekatan riset ini adalah mengidentifikasi lokasi penelitian, yakni Mqnh Ulya Putri Kelas XI yang telah menggunakan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, proses pemilihan sampel siswa yang representatif dari siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri yang menjadi subjek penelitian dilakukan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yang meliputi:

1. Observasi

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab oleh guru di madrasah ibtidaiyah. Fokus pengamatan adalah untuk memahami cara pendekatan inovatif dan berkesenangan diimplementasikan dalam pembelajaran serta reaksi siswa terhadap pendekatan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa Arab dan siswa dari madrasah ibtidaiyah yang menjadi subjek penelitian. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan wawasan tentang perspektif para guru terkait penerapan pendekatan inovatif, hambatan yang mungkin dihadapi, dan pengalaman siswa dalam belajar bahasa Arab melalui metode tersebut.

3. Studi Dokumen

Peneliti mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen terkait dengan pembelajaran bahasa Arab di Mqnh Ulya Putri Kelas XI, termasuk kurikulum, materi pembelajaran, catatan kehadiran siswa, serta hasil ujian.

Data yang berhasil terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama dari penelitian. Hasil analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Pembahasan

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, terutama dalam konteks kelas XI Mqnh Ulya Putri. Metode permainan adalah pendekatan yang melibatkan interaksi aktif, kolaborasi, dan kegiatan yang bersifat menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi secara detail tentang penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk kelas XI Mqnh Ulya Putri:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Sebelum mengimplementasikan metode permainan, penting untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, apakah tujuan

tersebut terkait dengan pemahaman kosakata, tata bahasa, keterampilan mendengar, berbicara, membaca, atau menulis dalam bahasa Arab.

2. Pemilihan Jenis Permainan

Permainan yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan minat siswa. Beberapa jenis permainan yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab meliputi permainan papan, permainan peran, permainan kartu, kuis interaktif, permainan bahasa, dan sebagainya.

3. Integrasi Materi Pembelajaran

Integrasikan materi pembelajaran bahasa Arab ke dalam permainan yang dipilih. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan berbicara, permainan yang dipilih adalah permainan role-playing di mana siswa harus berinteraksi dalam bahasa Arab untuk menyelesaikan skenario tertentu.

4. Penjelasan Aturan dan Prosedur

Sebelum memulai permainan, dijelaskan aturan dan prosedur dengan jelas kepada siswa. Pastikan bahwa mereka memahami bagaimana permainan dimainkan, tujuan dari permainan, serta peran masing-masing siswa dalam permainan tersebut.

5. Pembentukan Tim atau Kelompok

Mengelompokkan siswa ke dalam tim atau kelompok kecil, tergantung pada jenis permainan yang digunakan. Kolaborasi dalam tim dapat mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

6. Pelaksanaan Permainan

Membiarkan siswa bermain permainan sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan. Sambal sesekali memberikan panduan atau bimbingan jika diperlukan, tetapi beri mereka kebebasan untuk berinteraksi dalam bahasa Arab dan mencoba menerapkan keterampilan yang dipelajari.

7. Pemantauan dan Bimbingan

Selama permainan berlangsung, dilakukan pengamatan perkembangan setiap kelompok atau tim. Dan selalu memberikan bimbingan jika ada kelompok yang kebingungan atau kesulitan dalam penggunaan bahasa Arab.

8. Refleksi dan Diskusi

Setelah permainan selesai, diadakan sesi refleksi bersama siswa. Diskusikan pengalaman mereka selama permainan, tantangan yang dihadapi, dan kemajuan yang dicapai dalam keterampilan bahasa Arab. Hal ini dapat memperkuat pembelajaran dan membantu siswa menghubungkan pengalaman permainan dengan tujuan pembelajaran.

9. Pemberian Umpan Balik

Memberikan umpan balik positif tentang partisipasi dan upaya siswa selama permainan. Fokuskan pada pencapaian mereka dan bagaimana permainan telah membantu meningkatkan keterampilan bahasa Arab.

10. Variasi dan Inovasi

Selanjutnya, memvariasikan jenis permainan dan strategi pembelajaran untuk menjaga ketertarikan siswa. Anda dapat mengintegrasikan teknologi, seperti permainan digital atau platform pembelajaran berbasis game, untuk memberikan variasi yang menarik.

Dengan menerapkan metode permainan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Arab, diharapkan siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri dapat lebih termotivasi, terlibat, dan aktif dalam mengembangkan keterampilan bahasa Arab mereka. Hal ini juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung pertumbuhan siswa secara keseluruhan.

Kelebihan Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kelas XI Mqnh Ulya Putri):

1. Meningkatkan Motivasi Siswa

Metode permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Arab. Mereka cenderung lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Aktivitas Kolaboratif

Metode permainan sering melibatkan kerja sama dan interaksi dalam kelompok atau tim. Ini dapat memperkuat keterampilan sosial siswa dan mendorong kolaborasi dalam belajar.

3. Peningkatan Keterampilan Bahasa

Melalui permainan, siswa akan terlibat dalam penggunaan bahasa Arab secara aktif dan kontekstual. Ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dengan lebih efektif.

4. Pengalaman Praktis

Metode permainan memberi siswa pengalaman praktis dalam menggunakan bahasa Arab dalam situasi kehidupan nyata. Ini membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dalam bahasa target di kehidupan sehari-hari.

5. Penghapal Kosakata Lebih Efektif

Bermain permainan dapat membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih baik karena pengalaman sensorik dan emosional yang terlibat dalam permainan.

6. Penekanan pada Pemahaman Konteks Budaya

Metode permainan dapat menciptakan kesempatan untuk memahami konteks budaya di mana bahasa Arab digunakan. Ini membantu siswa memahami nuansa bahasa dan ungkapan yang tidak hanya berfokus pada tata bahasa, tetapi juga penggunaannya dalam konteks yang tepat.

Kekurangan Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kelas XI Mqnh Ulya Putri):

1. Waktu Pembelajaran yang Terbatas

Pembelajaran dengan metode permainan mungkin memerlukan lebih banyak waktu daripada pembelajaran tradisional. Hal ini dapat menjadi tantangan jika ada batasan waktu dalam kurikulum yang harus diikuti.

2. Kontrol Kelas yang Lebih Sulit

Dalam beberapa permainan, ada potensi bagi siswa untuk menjadi terlalu antusias atau tidak terfokus, yang dapat mengganggu pengaturan kelas dan pembelajaran yang terorganisir.

3. Kesulitan Penilaian

Penilaian keterampilan bahasa Arab dalam konteks permainan mungkin lebih rumit daripada tes tertulis atau ujian. Mengevaluasi kemajuan siswa secara obyektif dapat menjadi lebih sulit.

4. Ketidaksesuaian dengan Materi Tertentu

Tidak semua konsep bahasa Arab dapat diajarkan melalui metode permainan. Beberapa materi mungkin lebih cocok untuk pendekatan pembelajaran lainnya.

5. Kecenderungan Ketergantungan

Siswa mungkin menjadi sangat bergantung pada metode permainan untuk pembelajaran mereka, dan ini dapat menjadi masalah jika mereka kesulitan dalam situasi pembelajaran lain yang lebih formal atau tradisional.

6. Kesulitan Adaptasi

Terkadang, penggunaan metode permainan dalam bahasa Arab mungkin memerlukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Hal ini dapat memerlukan persiapan yang lebih cermat dari pihak pengajar.

Pentingnya seimbang dalam penggunaan metode permainan adalah untuk memaksimalkan manfaat positifnya sambil tetap mempertimbangkan tantangan yang mungkin muncul. Dengan pemahaman yang baik tentang kelebihan dan kekurangan, pengajar dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Dalam penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri, beberapa kendala muncul. Pertama, kendala waktu menjadi faktor penting karena metode permainan sering memerlukan alokasi waktu yang lebih besar daripada pembelajaran konvensional. Kurikulum yang padat dan batasan waktu menjadi hambatan dalam mengintegrasikan permainan secara mendalam dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, kendala penilaian menjadi tantangan lainnya. Evaluasi keterampilan bahasa Arab yang diperoleh melalui metode permainan bisa lebih subjektif dan sulit untuk diukur secara kuantitatif. Ini dapat mengganggu upaya menyusun penilaian yang adil dan

akurat terhadap kemajuan siswa. Selain itu, ada kemungkinan ketidaksesuaian antara materi yang harus diajarkan dan jenis permainan yang dipilih. Beberapa konsep bahasa Arab sulit diintegrasikan ke dalam format permainan tertentu, sehingga memerlukan upaya kreatif dalam penyusunan permainan yang relevan. Terakhir, kendala adaptasi juga menjadi hal yang sulit. Siswa dengan beragam tingkat pemahaman bahasa Arab menghadapi kesulitan yang berbeda dalam mengikuti permainan, memerlukan modifikasi agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan maksimal. Meskipun demikian, dengan perencanaan dan persiapan yang matang, pengajar dapat mengatasi kendala-kendala ini dan merancang pengalaman pembelajaran yang bermanfaat dan efektif bagi siswa kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas XI di Mqnh Ulya Putri memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan interaksi dalam proses belajar-mengajar. Dari analisis data dan pengamatan terhadap partisipasi serta respons siswa, dapat dilihat bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, mengurangi ketegangan, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif. Siswa terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas permainan, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan keterampilan bahasa Arab dalam situasi sehari-hari dan berinteraksi dengan rekan sekelas. Meskipun beberapa kendala seperti alokasi waktu dan penilaian yang lebih kompleks muncul, manfaat jangka panjang dari pendekatan ini jelas terlihat dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan bahasa siswa. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk lebih mengintegrasikan metode permainan dalam rencana pembelajaran bahasa Arab, dengan mempertimbangkan penyesuaian yang sesuai dengan kebutuhan dan dinamika kelas. Kesimpulan ini memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada siswa, sehingga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di kelas XI Mqnh Ulya Putri.

Daftar Pustaka

- Asyrofi, S. (2014). *Model, Strategidan dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Aura Pustaka.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul HakimKediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.
- Kafrawi, M., Luthfi, A., & Munir, M. (2022). Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mtsn Kota Tanjungpinang. *JPPM Kepri Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 2(2).
<https://doi.org/10.35961/jppmkepri.v2i2.469>
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1).
- Rifa'i, R., & Sartika, N. S. (2018). Penerapan Pembelajaran Investigasi Kelompok terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. In *Jurnal Analisa* (Vol. 4, Issue 1, pp. 198–205). Sunan Gunung Djati State Islamic University of Bandung.
<https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1960>
- Takdir, T. (2019). METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1).
<https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1).
<https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wa Muna. (2011). *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Teras.
- Yogica, R. (2019). *Penerapan Metode Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia*. Center for Open Science.

Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
Institut Agama Islam Nurul Hakim
Jln. TGH. Abdul Karim No. 01 Kediri Lombok Barat, NTB.
<https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/matluba>.

<https://doi.org/10.31227/osf.io/65ef8>

Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1).
<https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>