

TESIS

**STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN
METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL-
KHAIRAAT SAKITA**



**RISNA BACO
NIM : 21502300272**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024/1445**

**STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN
METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL-
KHAIRAAT SAKITA**

TESIS

**Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam
dalam Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam
Sultan Agung**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024 M/1445**

LEMBAR PERSETUJUAN

TESIS

STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL KHAIRAAT SAKITA

Oleh:

RISNA BACO
21502300272

Pembimbing I Pembimbing II

Dr. Much. Hasan Darajat Drs. Asmaji Muchtar, Ph. D

UNISSULA
جامعة سلطان أبوبوع الإسلامية
Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung

Dr. Agus Irfan, MPI
210513020

LEMBAR PENGESAHAN

STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL-
KHAIRAAT SAKITA

Oleh:
Risna Baco
NIM : 21502300272

Tesis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Magister
Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang

Tanggal: 30 Januari 2025

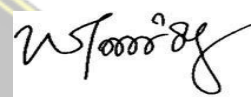
Dewan Penguji Tesis

Penguji I



Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.Pd

Penguji II



Dr. Warsiyah., M.S.I

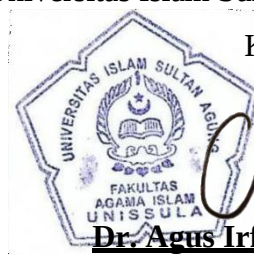
Penguji III



Dr. Toha Makhsun, S.Pd.I., M.Pd.I

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Ketua,



Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.Pd.
NIK. 210513020

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risna Baco

NIM : 21502300272

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Alamat Asal : Perumahan Cahaya Darussalam 2, RT.04/RW.18, Desa Jejalen

Raya, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat

Nomor HP/Email : 081335358586/ risnabaco96@gmail.com

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Tesis dengan judul:

**STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN
EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL-KHAIRAAT SAKITA**

Pernyataan ini Saya buat dengan sungguh-sungguh dan dengan ini Saya menyatakan bahwa karya tulis ini adalah benar karya tulis saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan Tindakan Plagiasi atau mengambil alih seluruh atau Sebagian besar karya orang lain tanpa menyebut sumbernya. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran hak cipta atau plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Jakarta, 28 Januari 2025

Yang menyatakan,



Risna Baco

ABSTRAK

Risna Baco, 2024. Strategi Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita, Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Dr. Much. Hasan Darajat, dan Drs. Asmaji Muchtar, Ph. D.

Proses pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairat Sakita berlangsung dengan menggunakan metode hafalan kosakata dan metode permainan tebak gambar. Penerapan metode ini belum menunjukkan hasil yang maksimal dan masih kurang efektif, karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang semangat dalam belajar. Sehingga siswa kurang dalam menguasai dan memahami kosakata bahasa Arab yang telah diberikan oleh guru dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pengumpulan datanya dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun informan penelitian ini adalah Kepala Madrasah, Guru Pengajar Bahasa Arab, Guru Pengajar Bahasa Indonesia, dan Siswa kelas 4 sampai kelas 6 MIS Al-Khairaat Sakita.

Hasil penelitian ini adalah: penggunaan strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui metode permainan edukatif (permainan menggunakan media edukasi konvensional), terdiri dari : *pertama*, permainan tebak gambar yang dilakukan secara berkelompok, guru menunjukkan gambar dan siswa menjawabnya dengan bahasa Arab. *Kedua*, permainan menyusun kata dilakukan secara berkelompok, guru memberikan soal yang dibuat secara acak dan siswa harus menyusunnya hingga menjadi satu kata yang benar. *Ketiga*, permainan berburu kata yang dilakukan secara berkelompok, dan siswa diminta untuk menemukan kosakata yang tepat dari kotak berisikan huruf-huruf hijaiyyah. *Keempat*, permainan komunikata dilakukan secara individu. Siswa harus menjawab kosakata yang diberikan dengan baik dan benar berdasarkan huruf akhir yang sesuai dengan kosakata sebelumnya. Strategi pembelajaran melalui metode permainan edukatif ini terbukti efektif dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di MIS Al-Khairaat Sakita. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar.

Kata Kunci: Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Bahasa Arab, Metode Permainan Edukatif

ABSTRACT

Risna Baco, 2024. The Vocabulary Mastery Strategies in Arabic Language Learning Through the Application of Educational Game Methods at MIS Al-Khairaat Sakita, Master's Program in Islamic Religious Education, Sultan Agung Islamic University Semarang, Dr. Much. Hasan Darajat, and Drs. Asmaji Muchtar, Ph.D.

The process of learning Arabic vocabulary at MIS Al-Khairaat Sakita is conducted using vocabulary memorization and picture guessing game methods. However, the implementation of these methods has not yet yielded optimal results and remains less effective, as students tend to lack enthusiasm during lessons. Consequently, students struggle to master and comprehend the Arabic vocabulary taught by the teacher in class. This research aims to develop vocabulary mastery strategies in Arabic language learning through the implementation of educational game methods.

This study employs a qualitative descriptive method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research informants include the Madrasah Head, Arabic Language Teacher, Indonesian Language Teacher, and students from grades 4 to 6 at MIS Al-Khairaat Sakita.

The findings of this study indicate that the use of Arabic vocabulary learning strategies through educational game methods (utilizing conventional educational media) consists of: *The First*, Picture Guessing Game conducted in groups, where the teacher shows an image, and students respond with the corresponding Arabic word. *Second*, Word Arrangement Game conducted in groups, where the teacher provides scrambled words, and students must rearrange them into the correct word. *Thirth*, Word Hunting Game conducted in groups, where students are required to find the appropriate vocabulary from a box containing Hijaibyah letters. *Fourth*, Communicata Game conducted individually, where students must correctly answer a vocabulary question based on the final letter of the previous word.

The vocabulary learning strategy through educational game methods has proven effective in improving students' vocabulary mastery at MIS Al-Khairaat Sakita. This is evident from the increasing number of students who can correctly answer questions or complete exercises given by the teacher.

Keywords: Vocabulary Mastery, Arabic Language Learning, Educational Game Method

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm

Alḥamdulillāhi rabbil alamīn, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Salawat dan salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad Saw, sebagai prnyampai risalah dan suri tauladan yang sangat patut kita jadikan panutan.

Tesis dengan judul “Strategi Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita” disusun untuk memenuhi salahh satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung (UNISSULA) Semarang.

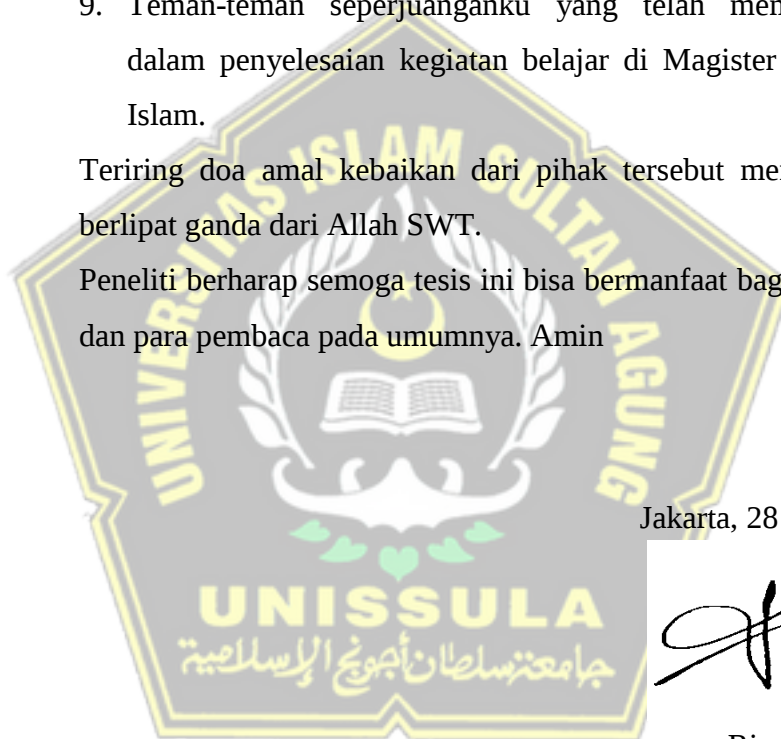
Dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada semuapihak, yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan dan arahan serta dorongan selama peneliti studi di Universitas Islam Sultan Agung. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Bedjo Santoso, M.T., Ph.D. selaku rector Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang.
2. Bapak Dr. Much. Hasan Darojat selaku pembimbing I dan Drs. Asmaji Muchtar., Ph. D. selaku pembimbing II. Beliau berdua dengan sabar dan bijak telah membimbing peneliti selama penyusunan tesis.
3. Bapak Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I. sebagai Ketua Program dan Ibu Dr. Muna Yastuti Madrah, MA. Sebagai Sekretaris Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, mereka yang telah banyak memberikan motivasi.
4. Tim dosen penguji dan dosen-dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, yang telah banyak mencurahkan ilmu kepada peneliti.

5. Seluruh staf Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, yang telah memberikan pelayanan yang sangat baik kepada peneliti.
6. Kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Orang tua tercinta, yang selalu mendoakan, menyayangi, membimbing, dan memotivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini.
8. Suami tersayang, yang selalu mendoakan, dan selalu menjadi penyemangat bagi peneliti.
9. Teman-teman seperjuanganku yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian kegiatan belajar di Magister Pendidikan Agama Islam.

Teriring doa amal kebaikan dari pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Peneliti berharap semoga tesis ini bisa bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amin



Jakarta, 28 Januari 2025

Risna Baco
NIM. 21502300272



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Penelitian yang Relevan/Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Pengertian Strategi.....	16
2.2.2 Pengertian Kosakata	19
2.2.3 Pembelajaran Bahasa Arab	21
2.2.4 Pengertian dan Manfaat Permainan Bahasa.....	27
2.2.5 Permainan Edukatif	28
2.2.6 Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa	31
2.3 Kerangka Berpikir	32
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34

3.2	Subjek Penelitian	35
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	36
3.5	Keabsahan Data	40
3.6	Teknik Analisis Data	41
BAB IV		44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Hasil Penelitian.....	44
4.1.1	Gambaran Umum MIS Al-Khairaat Sakita.....	44
4.1.2	Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	50
4.1.3	Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	64
4.1.4	Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru dan Siswa Ketika Proses Penerapan Strategi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	69
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	72
4.2.1	Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	72
4.2.2	Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	73
4.2.3	Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru dan Siswa Ketika Proses Penerapan Strategi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita	75
BAB V		77
PENUTUP		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN-LAMPIRAN		85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konsep Berpikir	32
Gambar 4.1 Proses Penerapan Metode Permainan Edukatif	51
Gambar 4.2 Proses Penerapan Metode Permainan Gelinding Botol	63
Gambar 4.3 Hasil Latihan Melalui Metode Permainan Edukatif	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Timeline Penelitian	36
Tabel 4.1. Keadaan Pendidik dan Karyawan MIS Al-khairaat	47
Tabel 4.2. Keadaan Peserta Didik MIS Al-Khairaat Sakita	49
Tabel 4.3. Keadaan Sarana Prasarana MIS Al-Khairaat Sakita	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Struktur Organisasi	84
Lampiran 2. Pedoman Wawancara	85
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	88
Lampiran 4. Instrumen Observasi	106
Lampiran 5. Instrumen Dokumentasi	107
Lampiran 6. Dokumentasi Foto	108
Lampiran 7. SK Pembimbing	114
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 9. Biodata Peneliti	116













BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, strategi adalah pilihan metode atau aktivitas dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien. Dalam pelajaran bahasa Arab, penguasaan mufrodat sangat penting karena mendukung kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan baik dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, pemilihan strategi yang tepat dalam pembelajaran mufrodat sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan. (Aulia et al., 2021: 160)

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sering ditemukan oleh masyarakat Indonesia, terutama oleh umat Muslim yang menggunakannya dalam shalat. Oleh karena itu, Bahasa Arab juga termasuk bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia dan menempati posisi penting di Indonesia, khususnya untuk umat Islam, karena kedudukan bahasa Arab sebagai bahasa agam umat Islam.

Menurut Surastina didalam bukunya bahasa adalah alat komunikasi dan informasi yang dipakai oleh masyarakat, dengan memperhatikan kebijakan-kebijakan yang dirancang untuk menstandarisasikan dan mempermudah penggunaan bahasa oleh masyarakat. Kebijakan ini juga mempertimbangkan aspek konseptual untuk memberikan perencanaan, arahan, dan ketentuan yang menjadi dasar dalam mengelola berbagai masalah kebahasaan. (Aulia et al., 2021: 159)

Menurut Syaiful Mustopa *Mufrodat* adalah salah satu elemen bahasa yang paling penting untuk dikuasai saat belajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab. (Aulia et al., 2021: 160)

Perbendaharaan kosakata Bahasa Arab yang memadai akan sangat mendukung seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dalam bahasa tersebut. Pada kenyataannya semakin sedikit perbendaharaan kata seorang siswa, maka akan semakin menghambat perkembangan bahasa siswa tersebut. Oleh karena itu, berbicara dan menulis dapat dianggap sebagai kemahiran berbahasa yang didukung terutama oleh pengalaman dan penguasaan kosakata yang kaya dan produktif. Penambahan kosakata dianggap penting baik dalam proses pembelajaran suatu bahasa maupun dalam pengembangan kemampuan seseorang dalam bahasa yang sudah dikuasai.

Menurut penjelasan Warsita pembelajaran adalah Upaya yang terencana dalam mengelola sumber-sumber pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Pembelajaran, yang juga dikenal sebagai kegiatan instruksional, adalah usaha untuk mengatur lingkungan secara sengaja sehingga individu dapat berkembang secara positif dalam kondisi tertentu. Dengan kata lain, inti dari pembelajaran adalah semua usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar pada peserta didik. Adapun tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi langsung menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi nyata atau situasi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa yang efektif dilakukan secara sistematis, yaitu mengikuti langkah-langkah logis berdasarkan tingkat pemahaman materi, berbagai gaya belajar, usia, dan motivasi peserta didik. (Syahid et al., 2020: 8) Maka hasil pembelajaran bahasa akan optimal jika prosesnya mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditetapkan dengan baik.

Metode pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan akan lebih mudah diingat oleh peserta didik. Salah satu contohnya seperti metode permainan edukatif, yang bias digunakan oleh pendidik sebagai pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada umumnya, permainan menarik minat banyak orang, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme dalam proses belajar.(Asrori, 2018: 2)

Metode permainan adalah salah satu pendekatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab, seperti yang diungkapkan oleh Hisyam Samir Duwaikat.(Maulana Maslahul Adi, 2020: 24)

“Permainan itu dapat meningkatkan kemampuan mental dan meningkatkan bakat kreatif anak-anak, terjalin komunikasi di antara anak-anak di dalam kelas, menjembatani perbedaan antara individu dan mengatur pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik, membantu anak belajar dan menjelajahi dunia di mana ia tinggal, mengembangkan berbagai aspek pengetahuan anak dan sebagainya.”

Pembelajaran dengan menerapkan metode ini diharapkan mampu meningkatkan kembali minat belajar siswa terutama dalam pelajaran bahasa Arab sehingga siswa diharapkan akan dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, proses pembelajaran di sekolah ini berlangsung dengan menggunakan metode hafalan kosakata dan metode permainan tebak gambar, yang mana guru menyampaikan kosakata secara berulang yang tertera pada buku dan siswa menyimak. Kemudian siswa melafalkan hasil yang ia simak. Pada metode permainan guru menunjukkan kepada siswa sebuah gambar dan menunjuk salah satu siswa untuk dapat menjawabnya. Guru mengungkapkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas siswa kurang semangat dalam belajar. Guru mencoba untuk mendorong siswa agar terlibat aktif dengan menerapkan metode permainan tebak gambar, namun penerapan metode ini

belum menunjukkan hasil yang maksimal dan masih kurang efektif. Pada kasus seperti ini seorang guru bahasa Arab yang profesional dituntut untuk menguasai penggunaan media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru harus memahami dan menguasai tentang media pendidikan dan pengajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil dan efektif. (NH, Wawancara, 08 Oktober 2024)

Hal inilah yang menjadi salah satu tugas bagi peneliti untuk mengubah strategi pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dengan pembelajaran kosa kata bahasa Arab yang menyenangkan, yang bisa menimbulkan kesan di benak para peserta didik bahwa belajar bahasa Arab sangat *have fun* dan menghibur, sehingga mereka senang dalam belajar kosa kata bahasa Arab yang salah satunya melalui penerapan metode permainan edukatif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah metode pembelajarannya dengan beberapa metode permainan edukatif, karena peneliti menganggap bahwa perlu adanya sebuah inovasi agar pembelajaran tidak membosankan, menarik perhatian dan membuat siswa berperan aktif d dalamnya.

Salah satu cara untuk mengatasi keadaan tersebut ialah dengan memilih dan menggunakan metode yang baik dan sesuai dalam proses pembelajaran agar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengatasi penggunaan metode konvensional dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Dengan demikian, maka secara langsung minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab juga akan meningkat dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan latar belakang masalah ini maka peneliti ingin menerapkan “*Metode belajar sambil bermain*” berarti harus memahami dan memperhatikan tehnik, prinsip- prinsip, langkah, dan peraturan-peraturan dalam bermain. Dengan judul penelitian

“Strategi penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode Permainan Edukatif di MIS Al-Khairat Sakita”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru pengajar bahasa Arab kurang efektif dalam penerapan metode pembelajaran bahasa Arab
2. Siswa kurang menguasai kosakata yang telah diberikan oleh guru di kelas
3. Guru kurang kreatif menerapkan metode permainan dalam menyampaikan materi kosakata bahasa arab

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al- Khaairaat Sakita, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita
2. Dampak penerapan metode permainan edukatif dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita
3. Kendala yang dihadapi guru dan siswa ketika proses penerapan strategi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, peneliti telah merumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan menjadi objek kajian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pelaksanaan strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita ?
2. Bagaimanakah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita?
3. Apakah kendala-kendala yang dihadapi guru dan siswa ketika proses penerapan strategi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya aspek kemanfaatan yang dapat berguna bagi dunia pendidikan. Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengamati proses pelaksanaan strategi pembelajaran kosa kata bahasa Arab menggunakan metode permainan-permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairat Sakita.
2. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa setelah diterapkan metode permainan edukatif di Sekolah MIS Al-Khairat Sakita.
3. Untuk menganalisa kendala-kendala yang di hadapi guru dan siswa ketika proses pembelajaran unsur kosa kata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-Khairat Sakita.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pendidikan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

2. Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai Referensi dalam menggunakan media pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan aktif.
- 2) Sebagai inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu dalam menguasai dan menghafalkan kosa kata baru dalam bahasa Arab.
- 2) Meningkatkan minat dan merangsang siswa untuk lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

1.7 Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini di bagi menjadi 5 bab, setiap bab terdiri dari sub bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang pemikiran serta gambaran dari penulisan tesis yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan umum tentang pelaksanaan strategi penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif, dan menguraikan dampak dari penerapan metode permainan edukatif.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Fokus pembahasan ditujukan untuk menghubungkan data dan hasil analisis dengan permasalahan atau tujuan penelitian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan akhir dari sebuah penelitian yang peneliti lakukan, keterbatasan penelitian dan juga saran agar menghasilkan penelitian yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Penelitian yang Relevan/Terdahulu

Melalui penelitian yang relevan, peneliti dapat mengeksplorasi letak perbedaan dan kesamaan dengan studi-studi sebelumnya, menghindari pengulangan topik yang sudah dipelajari sebelumnya, dan menempatkan penelitian mereka dalam konteks yang lebih luas.

Dengan demikian, pemahaman terhadap kontribusi penelitian dengan bidang studi yang sedang diteliti dapat membantu menunjukkan arah penelitian serta memperkaya wawasan akademis yang diperoleh. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini peneliti merujuk pada beberapa penelitian yang relevan dengan tema yang dibahas, seperti penelitian yang dilakukan oleh Qamarudin Dwi Antoro Tahun 2013 yang berjudul *“Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di SDIT Al Husna Klaten, Tahun 2013”* Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Dalam penelitian ini yang dibahas yaitu tentang pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian ini permainan edukatif memberikan pemahaman kosakata Bahasa Arab kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar berdasarkan hasil nilai ulangan harian dan proses tanya jawab dalam permainan, permainan edukatif memberikan daya rangsang terhadap anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran berdasarkan hasil nilai ulangan harian dan proses tanya jawab dalam permainan, meningkatkan kualitas dan minat siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Relevansi

persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada penguasaan kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif, sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian sebelumnya fokus pada penguasaan kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di SDIT Al-Husna Klaten tahun 2013, sedangkan penelitian kali ini fokus pada penguasaan kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di MIS Al-Khairaat Sakita.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah tahun 2016 yang berjudul *“Pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble (Studi eksperimen pada siswa kelas II semester II DI MI Sultan Agung Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”*. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble di MI Sultan Agung dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif. Hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada pembelajaran kosakata bahasa Arab, sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian sebelumnya membahas tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble dengan cara studi eksperimen, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan edukatif (komunikata, susun kata, berburu kata, dan sebut kata).

3. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nur Hayati 2017 yang berjudul *“Efektivitas penggunaan media kartu untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam memahami teks qiro’ah bahasa Arab siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Paron Ngawi Jawa Timur Tahun Pelajaran 2015-2016”*. Penelitian ini menjelaskan mengenai pengaruh penggunaan media kartu untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam memahami teks qiro’ah bahasa Arab pada siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasai dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufradat* siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media kartu atau *flashcard* dengan penguasaan *mufradat* siswa yang tidak menggunakan media kartu atau *flashcard* dalam proses pembelajaran tersebut.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media kartu, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini dan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian sebelumnya membahas tentang peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media kartu, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan edukatif (komunikata, susun kata, berburu kata, dan sebut kata).

4. Zhul Fahmi Hasani 2017 melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab kartu Domira untuk meningkatkan penguasaan kosakata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang”*. Dalam penelitian ini menerangkan tentang kelayakan penggunaan media

pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil yang didapatkan dari analisis ini menunjukkan bahwa aspek penggunaan media kartu domira berkategori sangat baik, sehingga media kartu domira dapat meningkatkan gairah belajar anak dan dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada peningkatan kosakata bahasa Arab, sedangkan perbedaan penelitian ini dan penelitian yang terdahulu yaitu pada penelitian sebelumnya membahas tentang peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media kartu, sedangkan penelitian kali ini penulis lebih fokus pada strategi penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui metode permainan edukatif (komunikata, susun kata, berburu kata, dan sebut kata).

5. Yulni Tilawasi 2023 melakukan penelitian yang berjudul *“Desain pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam kemampuan berbicara siswa kelas VII di MTS Masmur Pekanbaru”*. Penelitian ini menerangkan tentang penerapan desain pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam kemampuan berbicara siswa kelas VII di MTS. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil yang terdapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang didesain oleh peneliti dapat digunakan secara efektif untuk proses pembelajaran kosakata dalam kemampuan berbicara siswa.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada pembelajaran kosakata bahasa Arab, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang desain pembelajaran bahasa Arab dalam kemampuan berbicara siswa, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi

penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan edukatif (komunikata, susun kata, berburu kata, dan sebut kata).

6. Penelitian yang berjudul *“Upaya meningkatkan penguasaan mufrodat melalui penerapan metode permainan edukatif di kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta”* Penelitian ini di susun oleh Arif Rahman Faqihuddin pada tahun 2014, didalamnya menerangkan tentang upaya meningkatkan penguasaan mufrodat melalui penerapan metode permainan edukatif di kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta, analisis data yang digunakan peneliti secara deskriptif kualitatif dan analisis data secara kuantitatif. Hasil penelitian yang didapatkan adalah menunjukkan bahwa permainan-permainan edukatif bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan aspek kosakata kelas VII MTs Hidayatullah Sleman Yogyakarta.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada upaya meningkatkan penguasaan mufrodat melalui penerapan metode permainan edukatif. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang upaya meningkatkan penguasaan mufrodat melalui penerapan metode permainan edukatif di kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-khairaat Sakita.

7. Penelitian yang berjudul *“Penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma’arif singosaren ponorogo tahun ajaran 2018/2019”* Penelitian ini di susun oleh Alif Chuntari pada tahun 2019, didalamnya menerangkan tentang penerapan

permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif singosaren ponorogo tahun ajaran 2018/2019, Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian yang didapatkan adalah penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo dengan penerapan permainan bahasa tusuk kata mengalami peningkatan yang baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi hanya 5 dengan presentase 35,7% dan pada siklus II siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi mengalami peningkatan mencapai 11 siswa dengan presentase 78,5%..

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada peningkatan penguasaan kosakata melalui penerapan metode permainan bahasa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif singosaren ponorogo tahun ajaran 2018/2019, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-khairaat Sakita.

8. Penelitian yang berjudul *“Penggunaan media gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Arab di Pesantren moderen ta'dib al-syakirin kelas VII”* penelitian ini di susun oleh Nadilah Adha Purba pada tahun 2023, didalamnya menerangkan tentang penggunaan media gambar untuk

meningkatkan penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Arab di Pesantren moderen ta'dib al-syakirin kelas VII, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Pondok Pesantren moderen Ta'dib Al-Syakirin.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada upaya meningkatkan penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Arab. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang upaya meningkatkan penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media gambar di pondok pesantren moderen Ta'dib Al-Syakirin kelas VII, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-khairaat Sakita.

9. Penelitian yang berjudul *“Pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif sebagai peningkatan penguasaan mufradat siswa kelas VIII (Studi eksperimen di MTsN 5 sleman yogyakarta tahun ajaran 2018/2019)”* Penelitian ini di susun oleh Zaidatur Rizkiyah pada tahun 2019, didalamnya menerangkan tentang pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif sebagai peningkatan penguasaan mufradat siswa kelas VIII (Studi eksperimen di MTsN 5 sleman yogyakarta tahun ajaran 2018/2019), analisis data yang digunakan peneliti dengan penelitian kuantitatif, adapun jenis penelitiannya dengan cara eksperimen. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan mufradat kelas control dengan kelas eksperimen, hasil ini dapat

dilihat dari rata-rata hasil pretest siswa kelas control sebesar 53,00 dan kelas eksperimen sebesar 53,70. Rata-rata hasil posttest kelas control sebesar 64,83 dan kelas eksperimen sebesar 75,70, terdapat perbedaan sebesar 10,87.

Relevansi persamaan dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian pada peningkatan penguasaan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang pada peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif, sedangkan penelitian kali ini lebih fokus pada strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif di sekolah MIS Al-khairaat Sakita.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Strategi

Istilah strategi berasal dari bahasa Latin "strategia," yang berarti seni dalam menggunakan rencana untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Frelberg & Driscoll, strategi pembelajaran dapat diterapkan untuk mencapai berbagai tujuan dalam penyampaian materi pelajaran di berbagai tingkat, untuk siswa yang berbeda, dan dalam konteks yang beragam. (Sri Anitah W, 2019: 12)

Menurut Gerlach dan Ely, strategi pembelajaran merupakan berbagai metode yang dipilih untuk menyampaikan materi pengajaran tertentu, mencakup karakteristik, cakupan, serta urutan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa. (Maulana, 2023: 12)

Pernyataan Gerlach & Ely menekankan pentingnya strategi pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi secara efektif. Strategi ini tidak hanya mencakup metode pengajaran, tetapi juga bagaimana materi disusun dan disampaikan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Dalam konteks ini, strategi pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan lingkungan di mana pembelajaran berlangsung. (Sri Anitah W, 2019: 13)

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai pola aktivitas yang dipilih dan diterapkan oleh guru secara kontekstual, berdasarkan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Strategi ini meliputi metode, teknik, dan prosedur yang dirancang untuk memastikan bahwa siswa benar-benar mencapai tujuan pembelajaran. Istilah metode dan teknik sering kali digunakan secara bergantian. (Nasution, 2017: 3)

Menurut Miarso, strategi pembelajaran merupakan pendekatan komprehensif dalam sistem pembelajaran, yang berfungsi sebagai pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas, berdasarkan pandangan filsafat atau teori belajar tertentu. Seels dan Richey, berpendapat bahwa strategi pembelajaran merinci pemilihan dan urutan peristiwa serta aktivitas dalam proses belajar, yang mencakup berbagai metode, teknik, dan prosedur yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. (Nasution, 2017: 3)

Strategi pembelajaran memiliki sejumlah manfaat dan kegunaan, di antaranya membantu siswa memenuhi kebutuhan mereka dalam mempelajari cara berpikir yang baik. Selain itu, strategi ini juga memandu guru dalam merancang cara yang efektif untuk mendukung proses belajar siswa. Lebih dari itu, strategi pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. (Maulana, 2023: 12)

Strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Strategi ini terdiri dari lima komponen utama, yaitu: (Syahril et al., 2023: 48)

- 1) Kegiatan mempersiapkan siswa sebelum pembelajaran
- 2) Penyampaian informasi
- 3) Melibatkan siswa dalam proses belajar
- 4) Evaluasi atau tes, dan
- 5) Kegiatan tindak lanjut untuk memperkuat pemahaman.

Mustofa dan Hamid menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana yang mencakup aturan, langkah-langkah, serta media yang akan digunakan, yang diterapkan dari awal hingga akhir dalam proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hadi (dalam Yusraini) berpendapat bahwa pemilihan strategi pembelajaran bahasa Arab dapat didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: (Khansa, 2016: 83)

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Materi atau konten pelajaran
- 3) Karakteristik peserta didik
- 4) Kondisi pendidikan yang ada
- 5) Waktu yang tersedia
- 6) Sarana yang digunakan, dan
- 7) Anggaran biaya.

Menurut Solahuddin Mahmud, penerapan strategi pembelajaran seharusnya mampu memberikan dampak positif pada siswa, di antaranya: (Maulana, 2023: 13)

1. Memperoleh pengetahuan yang lebih luas dibandingkan sebelumnya.
2. Memahami hal-hal yang sebelumnya belum dipahami.
3. Mengalami pengalaman baru melalui strategi yang digunakan, berbeda dari metode sebelumnya.
4. Meningkatkan rasa penghargaan dan kekaguman terhadap pembelajaran dibandingkan sebelumnya.

5. Mengembangkan keterampilan siswa lebih baik daripada sebelumnya.

2.2.2 Pengertian Kosakata

Menurut Horn, kosakata adalah kumpulan kata-kata yang menyusun suatu bahasa. Penguasaan kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemahiran berbahasa, seperti yang dikemukakan oleh Vallet yaitu kemampuan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa sangat bergantung pada seberapa baik seseorang menguasai kosakata. (Abdurochman, 2017: 69)

Penggunaan bahasa tidak pernah terlepas dari kosakata (*mufradat*), karena kosakata menjadi salah satu unsur bahasa paling penting yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Adapun unsur-unsur bahasa terdiri dari suara/pelafalan (fonologi), kosakata (leksikon), dan struktur kalimat (sintaksi). Dengan demikian ketika seseorang belajar bahasa Arab, maka yang terlebih dahulu harus dipelajari adalah kosakata, karena tidak memungkinkan seseorang dapat menguasai bahasa Arab tanpa terlebih dahulu belajar kosakata bahasa Arab. (Nur Azizah, 2018: 2)

Pembelajaran kosakata adalah interaksi antara guru dan siswa untuk mempelajari makna kata dalam bahasa Arab dengan tujuan agar siswa dapat menguasai mufradat tidak hanya sekedar menghafal kosa kata tetapi mampu menggunakannya dalam berkomunikasi, menulis, dan menerjemahkan.

Dalam pembelajaran kosakata, ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan oleh guru dalam mengajarkan kosakata kepada siswa agar pembelajaran tersebut berjalan efektif. Hendri mengungkapkan agar kosakata diajarkan melalui tahapan berikut: pertama, dengan cara menunjuk langsung pada benda yang terkait dengan kosakata yang diajarkan; kedua, dengan menghadirkan miniatur dari benda yang dimaksud; ketiga, dengan memberikan gambar yang mewakili kosakata yang ingin diajarkan; dan keempat, dengan memperagakan kosakata

tersebut.(Purba & Jamil, 2023: 3)

Dalam pengajaran kosa kata ada beberapa teknik yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:(Oensyar, 2015: 27)

1) Mendengarkan kata

Teknik pertama ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kosa kata yang diucapkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam kalimat. Setelah unsur bunyi kata tersebut dikuasai oleh siswa, dalam dua atau tiga kali pengulangan, siswa telah mampu mendengarkannya dengan benar.

2) Mengucapkan kata

Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kosa kata yang telah mereka dengarkan. Mengucapkan kosa kata baru membantu siswa untuk mengingatnya lebih lama.

3) Mendapatkan makna kata

Memberikan penjelasan arti kosa kata kepada siswa sebisa mungkin tanpa menggunakan terjemahan, kecuali jika tidak ada alternatif lain yang memungkinkan. Cara lain yang dapat digunakan yakni dapat memberikan kata sinonim, antonym, gambar, dramatisasi (gerakan), real objek (penunjukan suatu benda) dll.

4) Membaca kata

Setelah siswa mendengarkan, mengucapkan, dan memahami arti kosa kata baru, guru kemudian menuliskannya di papan tulis. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk membaca kata-kata tersebut.

5) Menulis kata

Teknik ini sangat membantu siswa dalam penguasaan kosa kata. Siswa menulis di buku masing-masing sesuai contoh yang telah ditulis oleh guru di papan

tulis.

6) Membuat kalimat

Ini merupakan tahap terakhir dari teknik pengajaran kosa kata yaitu mempergunakan kosa kata baru dalam sebuah kalimat yang sempurna, secara lisan ataupun tulisan.

Menurut Rusydi Ahmad Thu'aimah, dalam konteks penguasaan kosakata, ia menyatakan bahwa seseorang tidak akan bisa menguasai bahasa jika ia belum menguasai kosakata dari bahasa tersebut. (Takdir, 2020: 42)

Kewajiban dalam pengajaran kosakata tidak hanya sebatas mengajarkan cara pengucapan, pemahaman makna, derivasi (*isytiqaq*), atau penggunaannya dalam struktur kalimat yang benar. Lebih dari itu, standar kompetensi (*kafaah*) dalam pengajaran kosakata adalah memastikan siswa dapat memahami semua aspek tersebut secara menyeluruh, sehingga mereka mampu menggunakan kata-kata tersebut dengan tepat sesuai dengan situasi dan kondisi. (Zuhdy, 2017: 3)

2.2.3 Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. (Nurdiansyah et al., 2022: 19)

Menurut Takdir, pembelajaran adalah suatu proses interaktif dan dinamis di mana pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman disampaikan dan diperoleh melalui berbagai strategi, metode, serta lingkungan belajar. (Parihin, 2023: 137)

Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tentang bahasa

Arab secara efektif sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai. (Sanwil & Utami, 2021: 14)

Dalam proses pembelajaran ini, guru atau fasilitator berperan sebagai pengajar utama, sementara peserta didik bertindak sebagai subjek yang aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran penting sebagai pemandu, penggerak, dan fasilitator. Guru bertugas merancang dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan tingkat perkembangan peserta didik. (Asyrofi, 2014: 59)

Killen berpendapat bahwa setiap guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih strategi yang tepat sesuai dengan kondisi di lapangan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi di kelas. (Hestiyani, 2020: 149)

Bahasa dapat dijelaskan dalam berbagai pengertian, salah satunya menyatakan bahwa bahasa merupakan kumpulan kata-kata yang diucapkan atau ditulis. Adapun fungsi bahasa adalah (Izzan, 2015: 4)

1. Bahasa digunakan oleh individu untuk memahami kebutuhan dasar mereka serta untuk mencapai tujuan dan berbagai kepentingan dalam proses aktualisasi diri.
2. Bahasa digunakan oleh seseorang untuk mengungkapkan atau menyampaikan perasaan, emosi, harapan, keinginan, cita-cita, dan pemikirannya
3. Bahasa merupakan sarana berpikir ketika ide atau gagasan telah disusun dan diorganisir dalam urutan kata atau kalimat yang diucapkan secara lisan atau dituliskan. Gagasan ini dapat dianggap sebagai bahasa karena telah memiliki bentuk yang nyata
4. Bahasa merupakan sarana untuk meyakinkan orang lain atau masyarakat, baik melalui diskusi formal, pertukaran gagasan, karya ilmiah, maupun siaran radio atau televisi.

5. Bahasa adalah sarana komunikasi antara individu dan juga berperan sebagai penghubung antar masyarakat dari berbagai bangsa.
6. Bahasa adalah salah satu simbol dari agama.
7. Bahasa berperan sebagai unsur utama dalam menyampaikan seluruh pengetahuan manusia.
8. Bahasa adalah dasar untuk semua bentuk kerja sama antarmanusia, karena tanpa bahasa, peradaban tidak akan dapat berkembang.
9. Bahasa memiliki potensi untuk menjadi sarana pemersatu. Sebuah bangsa yang terdiri dari berbagai kelompok masyarakat yang berbeda dalam hal ras, etnis, agama, dan status sosial ekonomi hanya dapat bersatu dan solid jika terikat oleh kesatuan bahasa.
10. Bahasa menjadi alat yang digunakan oleh gerakan subversif untuk menyebarkan propaganda demi kepentingan mereka, termasuk oleh kalangan intelijen untuk melemahkan atau menghancurkan kekuatan musuh.

Menurut Al-Ghalayain, Bahasa Arab merupakan rangkaian kalimat yang digunakan oleh orang Arab untuk menyampaikan tujuan-tujuan mereka, baik berupa pikiran maupun perasaan. (Furoidah, 2020: 70)

Bahasa Arab memiliki peran yang sangat penting bagi umat Islam dalam memahami ajaran agama, seperti yang disampaikan oleh Ibnu Taimiyah berikut:

Allah menurunkan Alquran dalam bahasa Arab dan menjadikan rasul-Nya menyampaikan isi Alquran dan hikmah dengan bahasa Arab. Orang-orang generasi pertama berbicara dengan bahasa Arab, sehingga tidak ada jalan untuk memperkukuh diri dalam beragama dan memahami agamanya dengan baik kecuali dengan bahasa Arab. Dengan demikian bahasa merupakan bagian dari agama. Orang yang biasa berbahasa ini akan lebih mudah memahami agama Allah dan lebih mendekatkan usahanya menegakkan syi'ar agama. Juga dapat

lebih mendekati para pendahulunya dari golongan Muhajirin dan Anshar dalam mengintegrasikan urusan-urusan mereka.” Bahasa Arab dapat menjadi pengantar bagi hal-hal lain, seperti ilmu dan akhlak.(Suherman et al., 2023: 273)

Keutamaan mempelajari bahasa Arab menjadi jelas ketika bahasa tersebut sangat dibutuhkan untuk memahami Alquran dan Hadits. Alquran diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. dalam bahasa Arab agar beliau dan umatnya dapat memahaminya dengan lebih mudah. Allah Swt. berfirman dalam Alquran Surah Yusuf ayat 2:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: Sesungguhnya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Alquran berbahasa Arab agar kamu mengerti.(Suherman et al., 2023: 274)

Metode pembelajaran dalam bahasa Arab adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Teknik-teknik ini terdiri dari berbagai macam jenis dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut Behaviorisme Albert Bandura dalam teorinya adalah Program pembelajaran observasional (modeling), yang dikenal juga sebagai teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) dan psikologi kepribadian (*personality psychology*), serta program-program yang berlandaskan konsep stimulus-respons, yang memiliki implementasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang dapat digunakan diantaranya: penyajian materi yang kaya dengan *hiwār* (dialog), peniruan idiom, dan pembiasaan, tanpa mengajarkan *qawā'id* (kaidah) secara terpisah.(Maulana Maslahul Adi, 2020: 23)

Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat beberapa keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa untuk menguasai bahasa Arab dengan baik. Keterampilan tersebut meliputi: (Ibnu Mas'ud Luthfi, 2023: 25)

1. Kemahiran mendengarkan (*Maharah Istima'*)
2. Kemahiran berbicara (*Maharah Kalam*)
3. Kemahiran membaca (*Maharah Qiro'ah*) dan
4. Kemahiran menulis (*Maharah Kitabah*)

Keempat keterampilan berbahasa ini memerlukan penguasaan kosakata dan ungkapan-ungkapan sederhana yang memungkinkan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan efektif.

Tujuan pembelajaran bahasa Arab sebagai sarana komunikasi sangat terkait dengan tujuan yang ingin dicapai serta cakupan materi ajar, urutan penyampaian, sistem, dan metode yang diterapkan. (Izzan, 2015: 76)

Bahasa Arab bukan sekadar “ilmu pengetahuan (*science*)” yang dapat dipindahkan hanya dengan memberikan pemahaman mengenai kosakata atau struktur tata bahasanya kepada siswa, tetapi juga merupakan “Keterampilan (*Skill*)” yang memerlukan latihan intensif untuk menggunakan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, berbagai metode pembelajaran yang variatif diperlukan. Saat ini, terdapat berbagai metode pembelajaran yang dikembangkan, seperti metode gramatika-terjemah (*tarīqah al-qawā'id wa al-tarjamah*), metode langsung (*tarīqah al-mubāsyarah*), dan metode audiolingual (*tarīqah al-sam'iyyah al-shafāhiyyah*). (Makmun, 2019: 46)

Sebelum melaksanakan pembelajaran bahasa Arab, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip yang harus diterapkan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (Sanwil & Utami, 2021: 15-18)

a) Prinsip Pembelajaran Kebermaknaan

Pembelajaran harus memiliki nilai guna yang dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan mereka. Prosesnya tidak hanya sebatas menghafal materi, tetapi juga memastikan

siswa memahami dan dapat memanfaatkan pengetahuan yang dipelajari secara bermakna.

b) Prinsip Pujian atau Imbalan

Penghargaan atas prestasi dan kemajuan belajar siswa merupakan salah satu faktor penting untuk memotivasi mereka belajar lebih baik. Pemberian reward, baik berupa pujian maupun bentuk penghargaan lainnya, dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

c) Prinsip Komunikatif

Pembelajaran bahasa bertujuan untuk membentuk kompetensi komunikatif. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, sesuai dengan konteks yang relevan.

d) Prinsip Kooperatif

Pembelajaran bahasa sebaiknya memberikan peluang bagi siswa untuk bekerja sama dan saling berinteraksi dalam proses belajar. Aktivitas kooperatif ini membantu siswa mempraktikkan bahasa Arab secara langsung melalui interaksi dengan teman sebaya.

e) Prinsip Integratif

Pembelajaran bahasa Arab bukanlah suatu bidang yang berdiri sendiri, melainkan memiliki keterkaitan dengan pelajaran lainnya. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, seperti Al-Qur'an dan Hadits, Akidah Akhlak, atau mata pelajaran keislaman

lainnya, untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa.

2.2.4 Pengertian dan Manfaat Permainan Bahasa

Takdir menyatakan Permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Jika keterampilan yang diperoleh terkait dengan bahasa, maka aktivitas tersebut disebut permainan bahasa. Belajar sambil bermain bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa dengan penuh semangat. Keterampilan berbahasa yang dimaksud oleh Takdir mencakup: *al-kalām* (berbicara), *al-istimā'* (mendengar), *al-qirā'ah* (membaca), dan *al-kitābah* (menulis). (Suherman et al., 2023: 276)

Permainan adalah kebutuhan yang secara alami muncul pada diri manusia. Setiap individu mempunyai naluri agar bisa mendapatkan kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan dalam hidupnya. Permainan juga merupakan sarana pembelajaran yang sangat penting untuk proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, dan sekaligus memperkenalkan individu pada dunia yang lebih luas.

Permainan bahasa bukan sekadar aktivitas tambahan untuk hiburan, tetapi dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan bahasa yang telah mereka pelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas pembelajaran yang secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan materi pelajaran. (Rahmawati et al., 2022: 5)

Maka yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah metode pembelajaran bahasa yang melibatkan permainan. Aktivitas ini tidak hanya sekadar untuk hiburan, tetapi bertujuan memberikan siswa kesempatan untuk menerapkan keterampilan bahasa yang telah mereka pelajari. (Umi Hanifah, 2016: 311)

Tujuan utama pembelajaran bahasa asing adalah agar siswa menguasai keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, dalam praktiknya, seringkali terdapat kendala baik internal maupun eksternal. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penerapan permainan harus didasarkan pada prinsip-prinsip permainan edukatif. Dalam permainan bahasa, prinsip-prinsip yang harus diterapkan meliputi interaksi, kompetisi, kerja sama, aturan permainan, dan batas akhir permainan. (Asyrofi, 2014: 165-166)

Adapun manfaat dalam permainan bahasa sebagai berikut (Uliyah & Isnawati, 2019: 36):

- a) Mengurangi “keseriusan” yang menghalangi proses pembelajaran
- b) Mengurangi stres dalam suasana belajar
- c) Mendorong keterlibatan aktif siswa
- d) Meningkatkan efektivitas pembelajaran
- e) Mengembangkan kreativitas pribadi
- f) Mencapai tujuan secara tidak langsung
- g) Memahami makna pembelajaran melalui pengalaman
- h) Menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar

2.2.5 Permainan Edukatif

Kata "permainan" berasal dari kata "main" yang berarti aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan, baik dengan menggunakan alat atau tanpa media. Secara umum, permainan merujuk pada situasi atau kondisi di mana seseorang mencari kepuasan atau hiburan melalui suatu kegiatan bermain. Permainan adalah sarana yang efektif, efisien, dan penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, serta membentuk karakter individu. Menurut Parten dalam Dockett dan Fler, kegiatan bermain juga dipandang sebagai media untuk sosialisasi. Melalui permainan, diharapkan peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk

berekplorasi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.(Nihayati & Agustriasih, 2021: 428)

Vygotsky membagi permainan menjadi tiga jenis utama. *Pertama*, permainan bebas (*free play*), yaitu aktivitas bermain yang tidak terikat aturan tertentu dan memberikan kebebasan penuh kepada anak. *Kedua*, permainan dengan benda mainan (*game play*), yang melibatkan penggunaan objek tertentu dalam bermain. *Ketiga*, permainan teatrikal atau pertunjukan (*theatrical play or performance*), yang melibatkan peran dan skenario, memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan berimajinasi. (Saiful & Bashori, 2024: 113)

Metode permainan edukatif menjadi salah satu pilihan yang dijadikan rujukan oleh guru karena metode ini termasuk salah satu metode pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan. Hal ini menyatakan setiap aktivitas yang melibatkan permainan akan disukai oleh banyak orang.

Sebagaimana didalam Al-qur'an Surat Al-An'am ayat 32 :

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ ۖ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya “Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampong akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?” (Asrori, 2018: 88)

Permainan edukatif merupakan aktivitas yang melibatkan tindakan tertentu dengan aturan-aturan tertentu yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan kognitif, emosional, dan pendidikan. Permainan ini dirancang untuk mendukung siswa dalam mempelajari keterampilan sambil bermain, sekaligus membantu meningkatkan pemikiran, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam menyimpan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.(Lestari et al., 2023: 97)

Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab adalah metode pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga secara bertahap ketidaksukaan mereka terhadap pelajaran bahasa Arab akan berkurang dan bisa berubah menjadi suka seiring dengan berjalannya pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan siswa.(Uliyah & Isnawati, 2019: 35)

Permainan edukatif termasuk permainan yang mengandung unsur pendidikan yang berasal dari elemen-elemen yang ada dan melekat dalam permainan itu sendiri.(Asyrofi & Pransiska, 2019: 147)

Permainan ini juga memberi respon positif terhadap indera pemainnya. Indera yang dimaksud meliputi penglihatan, pendengaran, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan motorik (keseimbangan gerak, kekuatan, dan ketangkasan), dan spiritual (cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan ini yang dirancang agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, dan karakter, hingga mencapai pendewasaan diri.

Permainan yang edukatif apabila berada ditangan orang yang tidak tepat, akan berdampak buruk terhadap perkembangan siswa, dan akan berdampak buruk juga terhadap psikis maupun fisik siswa. Maka permainan tersebut harus memiliki latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik.

Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan tersebut memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini bisa tercapai jika permainan dalam pengawasan dan dapat digunakan dengan tepat. Inti permainan yang hakiki adalah sebagai media yang didalamnya mengandung efek kesenangan dan mendukung atas terwujudnya motivasi positif pada siswa.

2.2.6 Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa

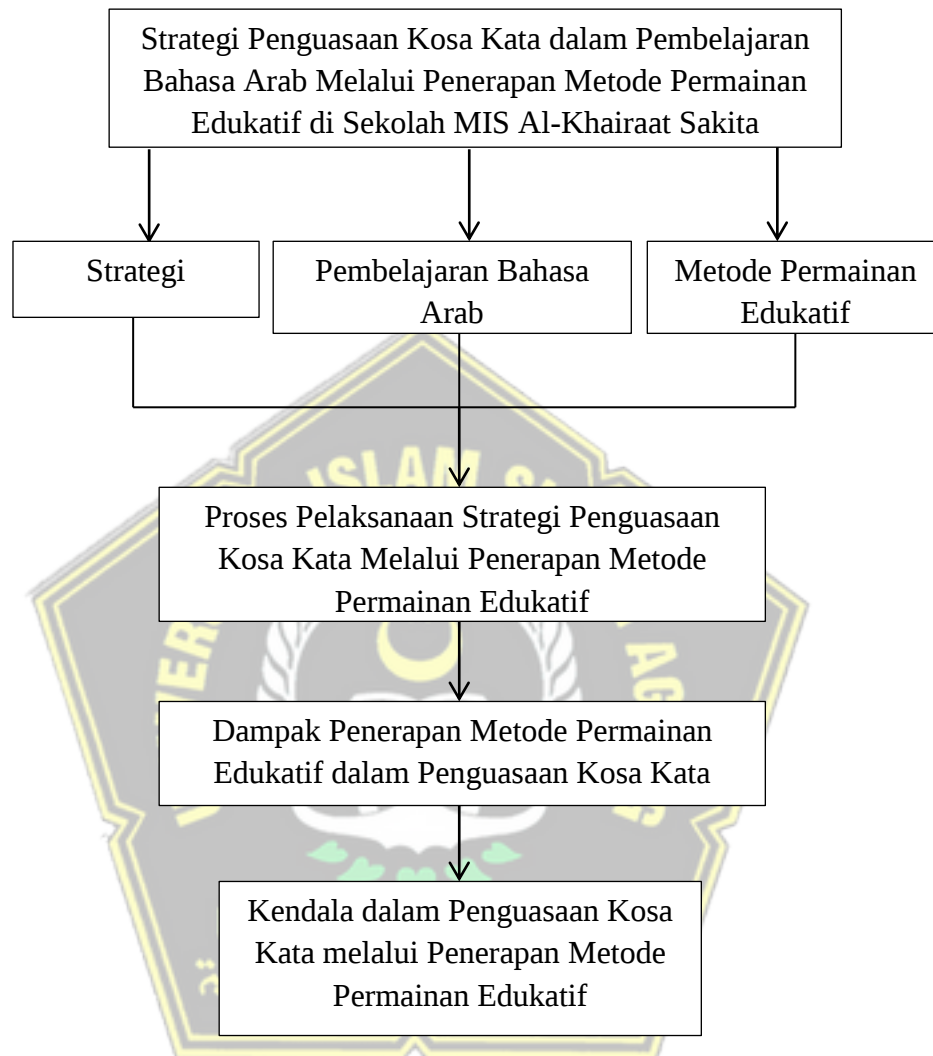
Dalam Penerapannya, permainan bahasa memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Adapun kekurangan dalam penerapannya sebagai berikut:(Asyrofi & Pransiska, 2019: 16)

- a) Jumlah siswa yang banyak dapat menyebabkan kesulitan untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
- b) Pelaksanaan permainan bahasa sering disertai dengan tawa dan sorak-sorakan siswa, yang dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas lain.
- c) Tidak semua materi pelajaran bahasa Arab dapat disampaikan melalui permainan bahasa.
- d) Permainan bahasa umumnya belum dapat dianggap sebagai program pembelajaran bahasa utama, akan tetapi hanya sebagai kegiatan tambahan.

Berikut beberapa kelebihan permainan bahasa:

- a) Permainan bahasa adalah salah satu metode pembelajaran yang sangat mendukung pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif).
- b) Permainan bahasa dapat mengurangi rasa bosan dan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran di kelas.
- c) Dengan adanya kompetisi antar siswa, permainan bahasa dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan maju.
- d) Permainan bahasa dapat mempererat hubungan antar kelompok dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.
- e) Materi yang disampaikan melalui permainan bahasa dapat meninggalkan kesan mendalam pada siswa, dan membuat keterampilan yang dipelajari sulit dilupakan.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1.

Kerangka Konsep Berpikir

Keterangan:

Pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang kaidah atau aturan gramatikal bahasa Arab dan keterampilan untuk menggunakannya dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.

Pada pembelajaran bahasa Arab peserta didik dituntut untuk mencapai kompetensi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. metode permainan edukatif dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab dapat dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek penting untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. (Qomaruddin, 2017)

Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita adalah salah satu sekolah yang menerapkan metode permainan edukatif dalam penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif. Untuk mengkaji dampak metode permainan edukatif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, maka peneliti melakukan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif.

Strategi ini dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan interaktif. Proses pembelajaran bahasa Arab dipadukan dengan metode permainan edukatif, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Tahapan utama dimulai dengan perencanaan strategi, diikuti oleh pelaksanaan pembelajaran melalui permainan edukatif.

Selanjutnya dampak dari penerapan metode ini di analisis untuk melihat eektivitasnya terhadap penguasaan kosakata siswa. Di akhir proses, kendala atau hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan strategi juga diidentifikasi, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan ke depannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara yang dipakai dalam penelitian guna mencapai penyelesaian masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian yang tepat dan relevan.

3.1 Jenis Penelitian

Sebelum peneliti memulai semua kegiatannya, maka peneliti harus terlebih dahulu membuat suatu perencanaan yaitu: perencanaan dalam menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara selaras dengan tujuan penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif, mengingat data yang akan diperoleh di lapangan lebih banyak berupa informasi atau keterangan-keterangan bukan dalam bentuk simbol atau angka-angka.

Penelitian kualitatif sendiri merupakan data yang disajikan atau dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, ungkapan narasi, dan gambar. (Fattah, 2023: 3)

Penelitian kualitatif adalah jenis riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan pendekatan analisis. Penelitian ini berfokus pada proses penemuan dan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Menurut Danin, penelitian kualitatif meyakini bahwa kebenaran bersifat dinamis dan hanya dapat ditemukan melalui pengamatan serta penelaahan terhadap individu dalam interaksi mereka dengan situasi sosialnya. (Handayani, 2020: 34)

Penerapan pendekatan kualitatif dipilih dengan pertimbangan bahwa data yang diperoleh di lapangan kemungkinan besar berupa fakta yang memerlukan analisis mendalam. Pendekatan kualitatif ini akan lebih mendorong pencapaian data yang bersifat mendalam, terutama dengan keterlibatan langsung peneliti di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti akan menjadi instrumen utama dalam pengumpulan data, yang

memungkinkan adanya hubungan langsung dengan objek penelitian.(Gunawan, 2014: 87)

Dengan demikian peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk mengamati secara langsung bagaimana penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di Sekolah MI Al-Khairat Sakita.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan yang dilakukan oleh peneliti, dan diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hal-hal yang diteliti. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kepala sekolah dapat memberikan pandangan tentang dukungan dan kebijakan sekolah terkait penerapan metode pembelajaran bahasa Arab.
- 2) Guru bahasa Arab yang secara langsung menerapkan metode pembelajaran di kelas, termasuk metode permainan edukatif, sehingga pendapat dan pengalaman mereka akan sangat berharga.
- 3) Peserta didik di Sekolah MIS Al-Khairat Sakita yang menjadi peserta pembelajaran bahasa Arab, karena mereka dapat memberikan pandangan tentang pengalaman belajar mereka dengan metode yang diterapkan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat di mana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah MI Al-Khairat Sakita yang bertempat di Jalan Fafontorika, Desa Sakita, Kecamatan Bungku Tengah, Kabupaten Morowali, Provinsi Sulawesi Tengah.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al-Khairat Sakita adalah sebuah lembaga pendidikan Islam yang setara dengan sekolah dasar. MIS Al-Khairat Sakita merupakan bagian dari sistem pendidikan madrasah di Indonesia yang berada di bawah pengawasan Kementerian Agama dan Yayasan Al-Khairat.

2. Waktu penelitian

Penelitian yang berjudul Strategi penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode Permainan Edukatif di MIS Al-Khairat Sakita akan dilaksanakan antara bulan Juli 2024 sampai dengan bulan Januari 2024. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menganalisis secara rinci dan akurat mengenai judul yang akan diteliti, sehingga analisis yang dibuat dapat dipahami dengan baik.

Tabel 3.1.
Timeline Penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1	Observasi Awal	Mei 2024
2	Penyusunan Proposal	Mei-Juni 2024
3	Seminar Proposal	11 Juni 2024
4	Revisi Proposal	Juni 2024
5	Instrumen Penelitian	Oktober 2024
6	Penelitian	Oktober-Desember 2024

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian kualitatif dapat diperoleh melalui berbagai sumber data dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Penelitian kualitatif umumnya dilakukan di lingkungan alami, menggunakan sumber data primer, dan mengandalkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara mendalam (in-depth interview), dan dokumentasi.(Fiantika, 2022: 50) Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah upaya mengumpulkan data secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. (Robby Kayame, 2019: 69) Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Teknik ini sangat bermanfaat untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam mengenai perilaku, interaksi, serta kondisi lingkungan dari subjek penelitian.

Menurut Sudaryono, observasi adalah proses pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memeriksa secara mendetail aktivitas yang terjadi. Jika objek penelitian melibatkan perilaku, tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian di sekitar), atau proses kerja, observasi dapat dilakukan dengan dua pendekatan: partisipasi dan non-partisipasi. Pada observasi partisipasi, pengamat terlibat langsung dalam kegiatan yang berlangsung, sementara dalam observasi non-partisipasi, pengamat hanya mengamati tanpa terlibat dalam kegiatan tersebut. (Fiantika, 2022: 105) Dalam pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non-participant observation*. Namun, dari segi instrumentasi, observasi dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. (Fiantika, 2022:107)

1. Observasi berperan serta (*participant observation*) adalah proses observasi melibatkan peneliti yang langsung terlibat dalam aktivitas orang yang diamati atau sumber data penelitian. Peneliti tidak hanya mengamati, tetapi juga ikut melakukan kegiatan tersebut, sehingga dapat merasakan apa yang dirasakan oleh sumber data, baik suka maupun duka. Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh menjadi lebih lengkap, tajam, dan mendalam, memungkinkan peneliti memahami makna dari setiap perilaku yang terlihat.

2. Observasi non-partisipan (*non participant observation*) adalah melibatkan pengamat yang hanya mengamati tanpa terlibat dalam aktivitas yang diteliti. Pengamat hanya melihat, mendengar, dan mencatat informasi dari sumber data, berbeda dengan observasi partisipan yang melibatkan keterlibatan langsung dalam kegiatan.

Dari segi instrumentasi, observasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Observasi terstruktur, merupakan observasi yang dirancang secara sistematis dengan menentukan secara jelas apa yang akan diamati, waktu, dan tempat observasi. Observasi ini dilakukan ketika peneliti sudah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diamati.
- b) Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis dan dilakukan ketika peneliti belum mengetahui dengan pasti apa yang akan diamati. Dalam proses ini, belum ada instrumen baku sebagai panduan dalam pengamatan.

2. Wawancara

Deddy Mulyana menjelaskan dalam bukunya bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, di mana satu orang berusaha mendapatkan informasi dari orang lain dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. (Mulyana, 2013: 180)

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Pada hakikatnya

wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Wawancara akan menjadi efektif jika peralatan atau perlengkapan yang diperlukan sudah direncanakan dan tersedia. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan untuk wawancara meliputi: buku catatan, tape recorder, dan kamera.(Fattah, 2023: 105)

Menurut Rowley, wawancara dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data dan pemahaman mengenai opini, sikap, pengalaman, proses, perilaku, atau prediksi.(Fattah, 2023: 102)

Maka tujuan penggunaan metode wawancara pada penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi sebagai penguat dari hasil pengamatan serta sebagai pendukung penjelasan terhadap permasalahan yang terjadi di MIS Al-Khairat Sakita.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan informasi, baik dalam bentuk visual, lisan, maupun tulisan. Menurut Zuriah, dokumentasi melibatkan pengumpulan data melalui berbagai peninggalan tertulis seperti arsip, buku yang memuat teori, pendapat, dalil, atau hukum, serta materi lain yang relevan dengan topik penelitian.(Fiantika, 2022: 14)

Dokumen adalah rekaman dari peristiwa yang telah terjadi. Bentuk dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting dari individu. Sebagai contoh, buku harian adalah dokumen dalam bentuk tulisan. Dokumen juga bisa mencakup sejarah pribadi, biografi, peraturan, kebijakan, dan cerita-cerita. Dokumentasi juga berfungsi sebagai pelengkap di antara dua metode lainnya, yaitu observasi dan wawancara, dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian akan menjadi lebih kredibel jika didukung oleh foto-foto atau karya seni yang relevan.(Fiantika, 2022: 60)

Teknik dokumentasi digunakan untuk mempelajari berbagai sumber dokumentasi. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mengungkapkan peristiwa, objek dan tindakan-tindakan yang dapat menambah pemahaman peneliti terhadap gejala-gejala masalah yang diteliti. (Rukajat, 2018: 47)

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memverifikasi data yang diperoleh dari narasumber serta hasil wawancara atau observasi. Bukti tersebut dapat berupa foto dari observasi selama penelitian di MIS Al-Khairat Sakita. Selain itu, dokumentasi juga bisa berasal dari data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran bahasa Arab, seperti buku pelajaran dan data lain yang mendukung kegiatan penelitian ini.

3.5 Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat diperoleh melalui triangulasi. Triangulasi dalam penelitian kualitatif adalah aspek penting untuk menghasilkan data yang reliabel dan valid. Beberapa peneliti mungkin salah paham tentang triangulasi, yang sebenarnya melibatkan pengumpulan data dari berbagai perspektif yang berbeda. (Sulistyawati, 2023: 207)

Menurut Sarantakos, validitas mengacu pada sejauh mana data yang dikumpulkan sesuai dengan teori atau konsep yang diperlukan oleh penelitian dan mencerminkan realitas sebenarnya. Sementara itu, reliabilitas berhubungan dengan konsistensi data, yang dalam penelitian kualitatif dicapai melalui pengumpulan data dari berbagai perspektif. Pertanyaan mengenai reliabilitas meliputi apakah data tetap konsisten di setiap partisipan, lokasi, atau waktu yang berbeda. (Sulistyawati, 2023: 208)

Triangulasi adalah metode yang menggabungkan berbagai teknik dan sumber dalam pengumpulan data. Ketika seorang peneliti menggunakan triangulasi, mereka tidak hanya mengumpulkan data tetapi juga memverifikasi kredibilitas dari setiap teknik yang digunakan. Hal ini menghasilkan data yang lebih lengkap, konsisten, dan akurat.(Fiantika, 2022: 61)

Ada berbagai macam triangulasi, diantaranya :

- 1) Triangulasi Teknik: Metode ini menggabungkan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.
- 2) Triangulasi Sumber: Dalam metode ini, satu teknik pengumpulan data diterapkan pada tiga sumber berbeda. Misalnya, dalam wawancara mendalam terkait orang dengan HIV/AIDS (ODHA), informasi dapat diperoleh dari pasien itu sendiri, anggota keluarga terdekat (seperti pasangan), serta tenaga kesehatan yang merawatnya.
- 3) Triangulasi teori ; Pendekatan ini didasarkan pada pemahaman bahwa suatu fenomena tidak dapat dijelaskan hanya dengan satu teori. Oleh karena itu, digunakan beberapa teori sebagai pembanding (rival explanation) untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif. Contohnya, dalam penelitian mengenai kepatuhan ibu terhadap program pencegahan penularan HIV dari ibu ke bayi, dapat digunakan tiga teori berbeda, seperti teori kebidanan, sosiologi, dan psikologi.

3.6 Teknik Analisis Data

Bogdan menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain secara sistematis, sehingga lebih mudah dipahami dan temuan-temuannya

dapat diinformasikan kepada orang lain. Dan menurut Sugiyono teknik analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis yang didasarkan pada data yang diperoleh, kemudian dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Selanjutnya, berdasarkan hipotesis tersebut, data dicari kembali secara berulang-ulang hingga dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak.(Fattah, 2023: 131)

Menurut Miles dan Huberman mereka mengemukakan bahwa metode atau teknik pengolahan data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: *data Reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.(Fattah, 2023: 132)

1) Reduksi data (Data Reduction)

Data yang diperoleh dari lapangan umumnya dalam jumlah yang cukup banyak dan berbentuk tidak terstruktur seperti data kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan proses reduksi data, yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada aspek-aspek penting, mencari tema dan pola, serta mengeliminasi informasi yang tidak diperlukan agar mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai data tambahan atas data sebelumnya yang diperoleh jika diperlukan.

2) Penyajian data (Data Display)

Setelah proses reduksi data, tahap berikutnya adalah menampilkan atau menyajikan data agar memiliki visibilitas yang lebih jelas. Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk yang sederhana seperti tabel dengan format yang rapi, grafik, chart, piktogram, dan sejenisnya, sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu data dengan data lainnya.

3) Penarikan kesimpulan (conclusion drawing/verification)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika bukti yang valid dan konsisten diperoleh saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan menjadi lebih kredibel.

Langkah ini juga termasuk menyimpulkan dan melakukan verifikasi atas data-data yang sudah diproses dan ditransfer ke dalam bentuk-bentuk yang sesuai dengan pola pemecahan permasalahan yang dilakukan. (Pahleviannur, 2022: 30)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum MIS Al-Khairaat Sakita

4.1.1.1 Letak dan Sejarah Berdirinya MIS Al-Khairaat Sakita

Lokasi MIS Al-Khairaat yang tepatnya di jalan Fafontorika desa Sakita, Kecamatan Bungku Tengah, Kabupaten Morowali, Provinsi Sulawesi Tengah. Daerah ini berada di wilayah pesisir Kabupaten Morowali, yang berbatasan dengan Teluk Tolo di sebelah selatan.

Desa sakita merupakan lokasi yang bertanah datar dan berupa perbukitan rendah, menjadikan daerah ini sebagai lokasi pemukiman yang cukup nyaman dan aman untuk ditinggali atau melakukan aktivitas.

Dengan demikian, MIS Al-Khairaat Sakita memiliki akses yang strategis di wilayah pesisir, yang dapat mendukung proses pendidikan dan interaksi sosial dengan komunitas sekitar. (Dokumen sekolah, 2024)

MIS Al-Khairaat Sakita berdiri Tahun 2003, di desa Sakita. Pendirian Madrasah ini di prakarsai oleh:

1. H. Burhanudin H. Sultan (Kepala Kantor Kemenag Kab. Morowali)
2. Ustadz H. Nusa Pundu (Tokoh Agama Sekaligus Tokoh Alkhairaat Morowali)
3. H. Damran Kubu (Tokoh Pendidikan di Desa Sakita)
4. Majmun (Kepala Desa Sakita Tahun 2003)
5. Nurhayati (Tokoh Wanita Islam ALkhairaat Sakita)

Lokasi MIS Al-Khairaat Sakita berdiri diatas tanah waqaf yg diikrarkan oleh pemilik tanah bapak jusman, dengan luas awal 2.500 M2 beralamat di Jalan. Fafontorika, Kecamatan Bungku Tengah, Kabupaten Morowali, Provinsi Sulawesi Tengah. Awal mula didirikan MIS Al-Khairaat Sakita

bernama MI Al-Ikhlas Sakita, dibawah binaan kementerian agama, tetapi pada tahun 2007 atas desakan pengurus Al-Khairaat Kabupaten Morowali dan tokoh Al-Khairaat di desa Sakita, maka sekolah ini berganti nama menjadi MIS Al-Khairaat Sakita sejak tahun 2007 sampai sekarang dibawah naungan yayasan PB Al-Khairaat Pusat Palu. Hal tersebut diakibatkan gedung yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar adalah gedung Madrasah Diniyah Awaliyah milik Organisasi Al-Khairaat dan pemilik tanah waqaf mewaqafkan tanahnya ke Al-Khairaat.

Awal mula berdiri madrasah ini memiliki 2 gedung, dan 3 org guru, adapun siswanya adalah siswa yang belum dapat diterima di sekolah SD Negeri yang berjumlah 16 orang, tetapi seiring perkembangannya MIS Alkhairaat Sakita mengalami peningkatan pesat pada 2013 dimana jumlah siswa baru mengalahkan jumlah siswa baru di SD Negeri.

Sejak 2013 MIS Alkhairaat Sakita dipimpin oleh Bapak Rusli Baco, S.Pd.I menggantikan Ibu H. Kurnia Sanusi, S.Pd.I yang Telah Meninggal. Peningkatan tersebut diakibatkan banyaknya prestasi yang diperoleh Madrasah maupun siswa MI Alkhairaat Sakita. Saat ini MIS Alkhairaat Sakita Memiliki 167 Siswa, 17 Guru 9 Kelas, 1 Kantor, 4 WC , 1 Perpustakaan. MIS Alkhairaat Sakita telah 2 kali diakreditasi dan meraih akreditasi B.

4.1.1.2 Visi dan Misi Sekolah

A. VISI SEKOLAH

Visi dari MI Alhhairaat Sakita adalah: "MEWUJUDKAN PESERTA DIDIK YANG BERPRESTASI, KREATIF, DAN MANDIRI DENGAN BERLANDASKAN IMTAQ DAN IPTEK"

B. MISI SEKOLAH

Misi MIS Al-Khairaat Sakita :

1. Menumbuh kembangkan sikap dan amaliah keagamaan Islam
2. Menumbuhkan dan meningkatkan minat baca dan tulis

3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Meningkatkan pencapaian rata-rata nilai Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN)
5. Mengembangkan kemampuan berbahasa arab dan berbahasa inggris untuk anak-anak
6. Meningkatkan sarana prasarana untuk meningkatkan pencapaian prestasi akademik dan non akademik
7. Memberdayakan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar
8. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh stakeholder sekolah dan komite sekolah
9. Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat
10. Menciptakan lingkungan madrasah yang aman, sehat, bersih dan indah

4.1.1.3 Struktur Organisasi Sekolah

Dalam sebuah organisasi perlu memiliki struktur organisasi yang disusun dalam bentuk bagan. Bagan ini menggambarkan alur wewenang dan tanggung jawab, sekaligus menunjukkan jalur komunikasi formal dalam menjalankan tugas masing-masing untuk mencapai tujuan bersama dan untuk mendukung kelancaran kegiatan pendidikan, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan optimal.

Sebagai lembaga pendidikan formal, MIS Al-Khairaat Sakita juga memiliki struktur organisasi yang terorganisir dengan baik. Hal ini dapat dilihat sebagaimana yang terlampir. (Lampiran 1)

4.1.1.4 Keadaan Pendidik, Karyawan dan Peserta Didik

a) Keadaan Pendidik dan Karyawan

Pendidik di sekolah adalah pilar utama dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas. Mereka tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu, tetapi juga membimbing, mendidik, dan menginspirasi siswa untuk mengembangkan potensi terbaik mereka. Dalam lingkup sekolah, pendidik memainkan peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, dan teladan.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara umum. Diharapkan pendidik dapat menjalankan tugasnya dengan baik melalui kemampuan, keterampilan, dan profesionalisme dalam proses pembelajaran. Selain itu, karyawan juga memegang peran yang signifikan sebagai pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Adapun pendidik di MIS Al-khairaat Sakita tahun ajaran 2024/2025 adalah sebanyak 17 orang dan karyawan sebanyak 2 orang. Adapun keadaan pendidik dan karyawan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1.
Keadaan Pendidik dan Karyawan MIS Al-khairaat Sakita
DAFTAR PENDIDIK DAN KARYAWAN TAHUN AJARAN
2024/2025

NO.	NAMA GURU	JABATAN
1.	RUSLI BACO, S.Pd.I	KEPALA MADRASAH
2.	MARDAWATI, U, S.Pd.I	GURU KELAS
3.	NADRAN, S.Pd.I	GURU KELAS
4.	MUNAWAR LANI, S.Pd.I	GURU PAI
5.	ASKIA, S.Pd.I	GURU KELAS
6.	JALMIA DULLAH, S.Pd	GURU KELAS
7.	HALIM JADAH, S.Pd	GURU KELAS
8.	SUPRIATI, S.Pd.I	GURU PAI
9.	SITI ALWIAH RONE, S.Pd.I	GURU KELAS
10.	FATMA, S.Pd.I	GURU PAI
11.	ROYANI HADAYONG, S.Pd	GURU MAPEL

12.	SARFA, S.Pd	GURU MAPEL
13.	NUR AISYAH, S.Pd	GURU MAPEL
14.	SITI SUMARNI, S.Pd	GURU MAPEL
15.	NURHAFISAH	GURU PAI
16.	ASMIN, S.Pd	GURU KELAS
17.	RESKI UTAMI, S.Pd	GURU KELAS
18.	RISKA	KARYAWAN
19.	SUPRIATI	KARYAWAN

(Sumber: Dokumentasi MIS Al-Khairaat Sakita Tahun 2024/2025)

b) Keadaan Peserta Didik

Peserta didik adalah pusat dari proses pendidikan, di mana guru dan berbagai elemen pendukung lainnya bekerja sama untuk mengembangkan potensi mereka. Peserta didik merupakan salah satu komponen utama dalam proses belajar mengajar. Mereka tidak hanya berperan sebagai objek pembelajaran, tetapi juga sebagai subjek yang aktif terlibat dalam proses tersebut.

Setiap peserta didik membawa keunikan masing-masing, baik dari segi karakter, kemampuan, minat, hingga latar belakang. Di sekolah, mereka tidak hanya belajar tentang ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membangun nilai-nilai moral, sosial, dan emosional. Melalui berbagai kegiatan, seperti pembelajaran di kelas, ekstrakurikuler, dan interaksi dengan teman sebaya, peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang lebih matang dan siap menghadapi tantangan kehidupan.

Sekolah menjadi tempat yang tidak hanya mendidik peserta didik secara akademik, tetapi juga menjadi ruang untuk membentuk karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Dalam lingkungan ini, peserta didik diajarkan untuk menghargai keberagaman, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Tabel 4.2.
Keadaan Peserta Didik MIS Al-Khairaat Sakita
Keadaan Peserta Didik MIS Al-Khairaat Sakita Tahun Ajaran
2024/2025

NO.	KELAS	L	P	JUMLAH
1	1	12	12	24
2.	2	12	9	21
3.	3	12	8	20
4.	4	12	7	19
5.	5 A	9	10	19
6.	5 B	10	7	17
7.	6 A	9	10	19
8	6 B	6	12	18
Jumlah		82	75	157

(Sumber: Dokumentasi MIS Al-Khairaat Sakita Tahun
2024/2025)

4.1.1.5 Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana merupakan elemen penting dalam mendukung berbagai aktivitas dan menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita memiliki sarana dan prasarana yang memadai dengan kondisi yang baik dan nyaman. Secara umum, fasilitas di MIS Al-Khairaat Sakita serupa dengan sekolah pada umumnya. Setiap ruang kelas dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti meja, kursi, papan tulis (whiteboard), serta sarana lainnya yang mendukung proses belajar mengajar.

Tabel 4.3.
Keadaan Sarana Prasarana MIS Al-Khairaat Sakita
Keadaan Sarana Prasarana MIS Al-Khairaat Sakita Tahun Ajaran
2024/2025

NO	NAMA BARANG	JUMLAH	KET.
1	RUANGAN KANTOR	1	BAIK
2	RUANG GURU	1	BAIK
3	RUANG KELAS	8	BAIK
4	PERPUSTAKAAN	0	BAIK
5	KANTIN	2	BAIK
6	GUDANG	1	BAIK
7	TOILET	5	BAIK
8	KURSI GURU	17	BAIK
9	MEJA GURU	14	BAIK
10	LEMARI KELAS	8	BAIK

(Sumber: Dokumentasi MIS Al-Khairaat Sakita Tahun 2024/2025)

4.1.2 Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

1. Proses Pembelajaran di MIS Al-Khairaat Sakita

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas, sudah mulai menggunakan salah satu metode permainan edukatif selain dengan cara menghafalkan kosakata untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, seperti guru telah menggunakan permainan "Tebak Gambar", sebelum peneliti menerapkan permainan tambahan dari metode permainan edukatif. Akan tetapi hasil dari penerapan strategi pembelajaran ini belum berjalan efektif dan siswa belum antusias dalam belajar. Maka dengan ini guru menerapkan metode permainan edukatif yang bervariasi dan menyenangkan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan dapat memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata. Hal ini telah diakui siswa MIS Al-Khairaat Sakita, ia menyatakan:

Saya dikelas selain disuruh menghafal kosakata, saya juga dapat permainan dipelajaran bahasa Arab seperti tebak gambar yang paling sering kami lakukan tapi kemudian ada permainan baru seperti Susun kata dan Berburu kata. (Wawancara: AA siswa kelas 5 B, 21 Januari 2025)

Hal ini juga dikuatkan oleh guru bahasa Arab, beliau menyatakan:

Permainan yang kami telah ajarkan dipelajaran bahasa Arab awalnya hanya permainan tebak gambar saja, kemudian setelah itu kami memberikan permainan baru seperti menyusun kata, komunikata, dan berburu kata. Dengan tujuan agar pembelajaran kosakata semakin berkembang. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)



Gambar 4.1.
Proses Penerapan Metode Permainan Edukatif

Dalam Pembelajaran bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita, kepala Madrasah menekankan pentingnya peran guru dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sesuai dengan muatan kurikulum dan prinsip PAIKEM (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan). Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat lebih termotivasi dan berhasil mencapai kompetensi yang diharapkan. Seperti penjelasan yang diungkapkan oleh kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita, beliau mengungkapkan:

Proses pembelajarannya, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan muatan kurikulum di MI yang mana pelajaran bahasa Arab ini diajarkan 2 jam pelajaran perminggu. Pelajaran bahasa Arab dipelajari oleh siswa kelas 3 sampai dengan kelas 6. Pembelajaran dikelas kami menuntut guru untuk bisa melaksanakan pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan). (Wawancara: RB Kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita , 23 Januari 2025)

Peran siswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap aktif dan positif dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh guru pengajar bahasa Arab:

Mereka menunjukkan keaktifan dalam berkomunikasi dengan teman lainnya, mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami dan memperhatikan arahan guru dengan baik. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Tujuan pembelajaran bahasa Arab disekolah ini untuk pengembangan keterampilan berbahasa Arab pada siswa, yaitu menulis, membaca, dan berbicara. Dengan tujuan ini, pembelajaran bahasa Arab di sekolah tidak hanya menjadi mata pelajaran wajib, tetapi juga sarana untuk membentuk kemampuan dasar siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab, yang merupakan bahasa Al-Qur'an dan bagian dari identitas pendidikan Islam. Sebagaimana yang dinyatakan oleh kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita, beliau mengatakan:

Tujuan adanya pembelajaran disekolah ini tidak lain untuk melatih, mengajarkan, memahami, kepada siswa cara menulis, membaca dan berbicara menggunakan bahasa Arab. (Wawancara: RB Kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita , 23 Januari 2025)

MIS Al-Khairaat Sakita melakukan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab didalam kelas. Belajar di dalam kelas memberikan lingkungan yang terkontrol dan terstruktur untuk

pembelajaran bahasa Arab. Namun, untuk meningkatkan pengalaman dan motivasi siswa, pembelajaran bisa diperkaya dengan aktivitas yang lebih variatif, seperti simulasi, penggunaan teknologi, atau sesekali belajar di luar kelas. Hal ini akan membantu siswa merasa lebih tertarik, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa Arab dalam berbagai konteks.

Penjelasan diatas telah diakui oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita, ia menyatakan:

Tempat belajarnya kami hanya didalam kelas, kalau belajar bahasa Arab. (Wawancara: AA siswa kelas 5 B, 21 Januari 2025)

2. Penyampaian Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, langkah awal yang telah dilakukan oleh guru di MIS Al-Khairaat Sakita ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah melakukan proses pengulangan kosakata yang sebelumnya telah diberikan kepada siswa. Pengulangan kosakata sebelum memperkenalkan kosakata baru adalah strategi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan ini membantu siswa memperkuat pemahaman, menciptakan keterkaitan antar kosakata, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pengulangan, siswa lebih siap untuk mempelajari kosakata baru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan terstruktur. Hal ini diakui oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita, ia menyatakan:

Untuk pengulangan kosakata biasanya dilakukan sebelum kami diberi kosakata baru, supaya kami selalu ingat dengan kosakata yang sudah diajarkan. (Wawancara: AN siswa kelas 6 A, 21 Januari 2025)

Proses pengulangan ini yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan cara proses tanya jawab untuk keseluruhan dan individu. Pernyataan ini seperti yang dikatakan oleh guru pengajar bahasa Arab, beliau mengatakan:

Iya ada, jadi sebelum kami absen mereka, kami memberikan evaluasi pembelajaran sebelumnya terlebih dahulu, kemudian guru melakukan pengulangan kosakata sebelumnya dengan proses tanya jawab secara berjamaah dan individu, jika ada siswa yang belum dapat menjawab soal tersebut akibat lupa, maka siswa tersebut harus membuka kembali buku catatan dan menjawab soal dari guru. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Penyampaian kosakata bahasa Arab dilakukan guru dengan memberikan arahan di awal pembelajaran dan memanfaatkan media visual dalam pengenalan kosakata baru, guru tidak hanya membuat pembelajaran lebih terstruktur, tetapi juga membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penjelasan ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh guru pengajar bahasa Arab, beliau mengungkapkan:

Sebelum pelajaran di mulai kami beri arahan terlebih dahulu yang mengaitkan hubungan antara pembelajaran sekarang dan sebelumnya. Adapun pendekatan yang dilakukan guru dalam memperkenalkan kosakata baru yakni Harus menunjukan sesuatu gambar yang telah diprint atau benda yang sesuai dengan kosakata yang diajarkan, agar dapat mengasah pola pikir mereka. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Dalam proses penyampaian kosakata ini guru memanfaatkan buku tambahan, internet, dan YouTube sebagai pelengkap materi pembelajaran utama, guru memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi, agar dapat membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran bahasa Arab, dan juga meningkatkan motivasi serta minat mereka untuk belajar secara mandiri. Hal ini diakui oleh guru pengajar bahasa Arab bahwa:

Selain buku pelajaran, ada buku lain yang kami gunakan untuk memudahkan mereka memahami Pelajaran Bahasa arab seperti buku yang berjudul, “Cara Cepat Memahami bahasa Arab”,

kami juga mengambil dari internet dan youtube yang sesuai dengan materi pembelajaran. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

3. Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di MIS Al-Khairaat Sakita

Pelaksanaan strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan penerapan metode permainan edukatif di MIS A-l-Khairaat Sakita, sudah mulai diterapkan sebelum peneliti menerapkan berbagai permainan edukatif lainnya pada penelitian ini. Adapun permainan yang sebelumnya sudah diterapkan oleh guru dikelas adalah permainan “Tebak Gambar”. Sekarang berkembang dengan permainan baru yang interaktif dan menyenangkan seperti permainan “Susun Kata”, “Berburu Kata” dan “Komunikata”. Hal ini tentu memberikan variasi dan manfaat yang lebih luas dalam proses pembelajaran. Karena dengan penerapan strategi sebelumnya belum cukup untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosakata siswa, serta keaktifan siswa dalam belajar. Sebagaimana dikatakan oleh siswa MIS A-l-Khairaat Sakita:

Kami dikelas awalnya paling sering mendapatkan permainan tebak gambar, kemudian ada tambahan permainan baru seperti:

1. Menyusun kata
2. Berburu kata
3. Menyambungkan kata (komunikata)

(Wawancara: NS siswa kelas 6 B, 21 Januari 2025)

Teknis pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab: (Asyrofi & Pransiska, 2019: 19-25)

1) Komunikata Cepat

a. Tujuan

Agar siswa dapat memperkaya kosakata serta memproduksi kata dengan cepat, logis dan tepat atau benar

b. Alat yang diperlukan

Permainan ini memerlukan alat seperti telinga (untuk mendengar), penglihatan, pikiran, dan mulut (untuk pengucapan atau pelafalan). Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk cermat dan teliti mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh teman sebelumnya. Selanjutnya, siswa harus merespons dengan memikirkan dan melanjutkan "huruf" terakhir dari kata sebelumnya untuk membentuk kata berikutnya.

c. Prosedur Permainan

- Siswa diajak bermain dengan menyambungkan huruf akhir dari sebuah kata untuk membentuk kata baru
- Kata kunci permainan ini adalah menggunakan suku kata terakhir sebagai awal dari kata berikutnya.
- Siswa berikutnya tidak diperbolehkan mengulangi kata yang sudah disebutkan oleh teman sebelumnya. Misalnya jika ضرب telah disebutkan, berarti kata tersebut tidak boleh digunakan kembali.
- Permainan dapat dimulai dengan kata umpan yang diberikan oleh guru, kemudian dilanjutkan oleh siswa secara bergantian.
- Untuk mempermudah, permainan ini bisa dilakukan secara berurutan berdasarkan posisi tempat duduk siswa.
- Siswa yang tidak bisa melanjutkan kata dari teman sebelumnya bisa diberi hukuman ringan, seperti berdiri sejenak atau lainnya yang mendukung pembelajaran.

Contoh:

Guru memulai dengan kosakata قلم (pena). Huruf terakhir dari kata ini adalah “م”. Kemudian siswa berikutnya harus meneruskan kosakata dengan huruf yang awalnya “م”, siswa selanjutnya menyebutkan kata “مسكن” Demikian seterusnya.

2) Tebak Gambar

a. Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk memudahkan ingatan siswa dalam menghafal kosakata melalui gambar yang sudah dibuat dan disajikan.

b. Alat yang diperlukan

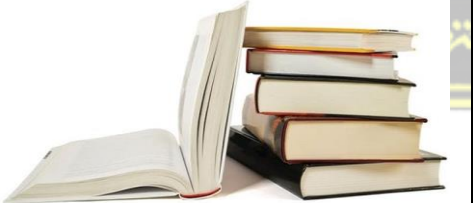
Ada beberapa alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain kertas, spidol dan gambar benda. Bisa juga menggunakan LCD/laptop/computer (gambar *power point*).

c. Prosedur Permainan

- Carilah karton atau kertas, kemudian bentuk seperti persegi. Atau guru membuat gambar menggunakan computer, dan ditayangkan melalui LCD/proyektor.
- Ketika guru menunjukkan gambar, siswa menunjukkan kata yang mewakili gambar tersebut.
- Diusahakan sebaiknya gambar-gambar yang dibuat (ditampilkan) berkaitan dengan materi bacaan yang sedang dibahas.

- Misalkan, guru menyediakan gambar-gambar lewat kertas yang dibuat atau melalui power point/LCD/proyektor yang ditampilkan.
- Kemudian, guru meminta siswa tertentu untuk melihat gambar tersebut, kemudian menjawabnya dalam bahasa Arab.
- Guru dapat menggunakan kalimat perintah: lihatlah gambar berikut, kemudian sebutkan kosakata yang sesuai. Seperti contoh berikut:

Contoh Permainan Tebak Gambar

SOAL GAMBAR	JAWABAN
	?
	?
	?

(Sumber buku: (Asyrofi & Pransiska, 2019: 20)

3) Menyusun Kata

a. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat menyusun kata dengan cepat, dan untuk menambah perbendaharaan kata.

b. Alat yang diperlukan

Alat yang diperlukan antara lain kertas berbentuk kotak-kotak yang telah didesain dengan dituliskan huruf-huruf Arab Hijaiyyah secara acak. Kemudian, disamping huruf/kotak tersebut dilengkapi gambar-gambar yang menunjukkan kata yang dimaksud.

c. Prosedur Permainan

- Guru membuat daftar sejumlah kata yang akan diacak perkata (huruf-hurufnya dipindahkan)
- Siswa menyusun kata tersebut berdasarkan petunjuk gambar. Seperti contoh berikut:

Contoh Permainan Menyusun Kata

ي	س	ر	ك
كُرْسِي			
ل	ن	ع	
نَعْل			
ا	ب	ب	ب
بَاب			

4) Berburu Kata

a. Tujuan

Tujuan permainan ini siswa dapat menemukan kata-kata dengan menggabungkan huruf-huruf yang telah disusun secara acak dalam satu tabel (kotak). Permainan ini dapat melatih para siswa untuk mengenal kembali kosakata yang sebelumnya sudah dikenal, juga memacu siswa menuju belajar bacaan. Selain itu, juga melatih mengembangkan kosakata

melalui imajinasi dengan menggabungkan huruf yang satu dengan yang lain.

b. Alat yang diperlukan

Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah tabel sebanyak dua buah yang dibuat dalam satu kertas. Tabel pertama berisi desain yang dibuat oleh guru. Tabel ini berisi huruf-huruf hijaiyyah yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk kata. Sedangkan tabel kedua berisi jawaban siswa. Selain itu, sediakan pulpen atau pensil. Jangan lupa untuk menentukan tema yang diacak tersebut.

c. Prosedur Permainan

- Siswa berburu kata dengan cara melingkari kata, baik secara horizontal, vertical maupun silang. Contoh sebagai berikut:

Contoh Permainan Berburu Kata

ع	ن	ح	أ	خ	ض	ر	ث	ص	س
ب	ل	م	خ	س	ر	ن	ف	ء	لا
خ	د	ث	غ	لا	ة	أ	ر	م	د
ج	و	د	ة	أ	و	س	ط	ض	ق
و	س	ز	ص	ص	ض	ش	ل	ج	ك
ل	أ	ق	غ	ف	ح	ث	ظ	ص	ذ
ة	ث	ش	ي	ر	م	ق	ه	ح	ى
ض	ب	ن	ف	س	ج	ي	ش	د	ط

(Sumber buku: (Asyrofi & Pransiska, 2019: 21)

Contoh Permaian Berburu Kata

ع	ن	ح	أ	خ	ض	ر	ث	ص	س
ب	ل	م	خ	س	ر	ن	ف	ء	لا
خ	د	ث	غ	لا	ة	أ	ر	م	د
ج	و	د	ة	أ	و	س	ط	ض	ق
و	س	ز	ص	ص	ض	ش	ل	ج	ك
ل	أ	ق	غ	ف	ح	ث	ظ	ص	ذ
ة	ث	ش	ي	ر	م	ق	ه	ح	ى
ض	ب	ن	ف	س	ج	ي	ش	د	ط

Permainan ini bisa dilakukan dengan melingkari kotak huruf ke beberapa huruf, dari sudut ke sudut (kanan, bawah, miring atau *cross*). Permainan ini dapat dimainkan dalam kelompok besar/kecil.

- Guru membagi kelompok tertentu yang berjumlah beberapa siswa dan mengadu kecepatan antara kelompok satu dengan yang lainnya.
- Selain tugas kelompok, melalui permainan ini, guru dapat memberikan tugas pribadi kepada

siswa unruk menulis atau mencatat di bukunya masing-masing.

Penjelasan diatas seperti yang nyatakan oleh guru pengajar bahasa Arab, beliau menyatakan:

Teknis pelaksanaannya secara singkat:

TEBAK GAMBAR: kami bagi mereka menjadi beberapa kelompok, lalu saya siapkan gambarnya yang sudah kami print, selanjutnya misal kelompok 1 kami berikan mereka waktu jika urutan pertama atau yang paling depan tidak bisa menjawab maka langsung bilang pass beralih ke belakang terus sampai seterusnya

SUSUNAN KATA: Saya berikan kosakata yang pernah saya berikan kepada mereka di kelas supaya mereka lebih mudah untuk mengingat lalu saya acak katanya agar mereka bisa menemukan kata kata tersebut, lalu saya berikan waktu kepada mereka siapa yang lebih cepat selesai bisa mengumpulkan, diakhir kami memeriksa hasil dari jawaban mereka.

BERBURU KATA: Permainan ini dilakukan dengan cara kami membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menentukan kosakata yang tepat dalam kotak yang berisi huruf-huruf hijaiyyah, lalu saya berikan waktu kepada mereka siapa yang lebih cepat selesai bisa mengumpulkan, diakhir kami memeriksa hasil dari jawaban mereka.

KOMUNIKATA: Pelaksanaannya secara individu, mereka kosakata yang kami berikan dengan baik dan benar berdasarkan huruf akhir yang sesuai dengan kosakata tersebut. Seperti ini sampai seterusnya. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode permainan yang kreatif, juga dilakukan oleh guru lain yang mengadakan metode permainan “gelinding botol”. Permainan ini menimbulkan rasa penasaran siswa, sehingga seluruh siswa sangat antusias dan aktif dikelas. Adapun teknis pelaksanaannya yakni guru terlebih dahulu menyampaikan materi, lalu memberitahukan kepada seluruh siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan latihan terkait materi tersebut dengan mengadakan permainan. Alat yang diperlukan: 1 botol, 3 lembar kertas HVS bertuliskan "hukuman," "hadiah," dan "soal," beberapa kertas kecil berisi daftar

soal yang digulung, serta hadiah seperti permen. Cara bermain: Permainan dilakukan secara individu. Siswa maju ke depan sesuai urutan absen untuk menggulirkan botol di atas kertas HVS yang bertuliskan ‘hukuman’, ‘hadiah’, dan ‘soal’. Siswa harus menjalankan tugas sesuai tempat botol berhenti. Jika botol berhenti di ‘soal’, siswa akan mengambil salah satu gulungan kertas soal dan menjawabnya. Apabila siswa tidak dapat menjawab, mereka akan diberi kesempatan berikutnya untuk mencoba lagi. Penjelasan ini diakui oleh guru pengajar bahasa Indonesia, beliau mengatakan:

Terlebih dahulu saya menjelaskan materinya, kemudian saya menginfokan kepada seluruh siswa bahwa di pertemuan selanjutnya akan diadakan latihan untuk materi ini, dengan menggunakan permainan. Alat yang diperlukan: 1 botol, tulisan dikertas HVS (3 lembar) yang bertuliskan hukuman, hadiah, dan daftar soal dikertas kecil yang digulung, dan hadiah seperti permen. Cara bermain: permainan ini dilakukan secara individu. Siswa maju kedepan sesuai urutan absen dikelas untuk menggelindingkan botol diatas 3 kertas HVS bertuliskan hukuman, hadiah, selanjutnya siswa melakukan tugas sesuai tempat botol tersebut berhenti. Jika siswa mendapatkan tugas menjawab soal, maka siswa harus mengambil salah satu kertas soal yang telah digulung dan menjawabnya. Kalau siswa tidak mampu menjawabnya maka akan diberikan kesempatan selanjutnya untuk maju kedepan. (Wawancara: RU Guru pengajar bahasa Indonesia, 26 Januari 2025)



Gambar 4.2.
Proses Penerapan Metode Permainan Gelinding Botol

Dengan ini guru bahasa Arab dapat merancang strategi yang kreatif dengan menggunakan metode permainan seperti yang dilakukan guru pengajar bahasa Indonesia atau bisa dengan metode permainan yang lainnya sesuai dengan materi yang akan diberikan, agar proses pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita dapat menjadi lebih berkembang dan lebih menyenangkan.

4.1.3 Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

1. Proses Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pemahaman kosakata siswa di MIS Al-Khairaat Sakita masih perlu ditingkatkan, karena metode pembelajaran yang monoton, seperti hanya menghafal kosakata tanpa variasi, dapat memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga menimbulkan rasa bosan dan mengantuk yang siswa rasakan dapat berdampak pada hasil pembelajaran, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti menggunakan permainan edukatif, yang akan membuat siswa lebih antusias, fokus, dan mampu memahami kosakata dengan baik. Hal ini diakui oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita, ia mengatakan:

Kalau belajar tidak sambil bermain saya merasa bosan, dan saya juga jadi merasa mengantuk. (Wawancara: MS siswa kelas 4, 21 Januari 2025)

Dalam upaya peningkatan pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita, guru menerapkan berbagai permainan edukatif yang bervariasi dan menyenangkan. Dengan ini dapat menimbulkan pengaruh dalam peningkatan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa dikelas. Seperti yang dikatakan oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita:

Saya merasa ada perubahan, saya merasa lebih baik dan jadi semangat terus saya jadi lebih suka dengan pelajaran bahasa

Arab karena saya tambah paham kosakatanya. (Wawancara: NS siswa kelas 6 B, 21 Januari 2025)

Pernyataan ini juga diakui oleh guru pengajar bahasa Arab, beliau menyatakan:

Dengan penerapan metode permainan dalam pembelajaran, siswa dapat menunjukkan banyak perubahan. Mereka menjadi antusias dalam belajar, semangat belajar mereka semakin meningkat contohnya dalam menjawab soal latihan yang guru berikan, dan merasa senang dalam belajar. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Guru lain yang menerapkan metode permainan dalam pembelajaran seperti permainan gelinding botol, juga diakui bahwa Proses pembelajaran dengan metode permainan ini mampu meningkatkan semangat siswa, karena semua siswa terlibat secara aktif. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan atau kehilangan energi. Sebagaimana ungkapan beliau:

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ini menimbulkan rasa semangat siswa, karena semua siswa aktif dalam mengikutinya, karena dengan metode ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa akhirnya tidak merasa bosan dan lemas. (Wawancara: RU Guru pengajar bahasa Indonesia, 26 Januari 2025)

Strategi pembelajaran dengan Metode permainan edukatif ini selain dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab, strategi ini juga dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa. Dengan strategi ini, pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. penjelasan ini juga diakui oleh kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita, beliau mengatakan:

Strategi pembelajaran dengan metode permainan ini sangat mendukung peningkatan penguasaan dan pemahaman kosakata bahasa Arab disekolah, karena dengan dibuat menyenangkan, yang awalnya siswa tidak menyukai bahasa Arab karena dengan metode menghafal, bisa berubah menjadi suka belajar

bahasa Arab dan mudah belajar bahasa Arab. (Wawancara: RB Kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita , 23 Januari 2025)

Belajar kosakata bahasa Arab dengan permainan edukatif bukan hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Guru yang kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran menggunakan permainan seperti ini mampu membuat siswa merasa semangat dan tidak mudah bosan. Penjelasan ini sesuai dengan yang dikatakan oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita:

Iya, Selama belajar dengan memakai permainan saya tidak merasakan kejenuhan apalagi mengantuk, karena permainannya seru dan membuat semangat. (Wawancara: AN siswa kelas 6 A, 21 Januari 2025)

2. Proses Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Penguasaan kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita dengan penerapan permainan seperti “Tebak Gambar”, “Susun Kata”, “komunikata”, dan “Berburu Kata” menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas Anda semakin kreatif dan dinamis. Permainan-permainan tersebut tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung siswa dalam memperkuat penguasaan kosakata, memahami struktur bahasa, mengajarkan cara berpikir untuk mencari kosakata yang tepat dan berlatih komunikasi secara aktif. Dengan variasi ini, pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini diakui oleh guru pengajar bahasa Arab MIS Al-Khairaat Sakita, ia menyatakan:

Pernyataan ini juga dikuatkan oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita, ia berkata:

Permainan yang saya sukai, permainan susun kata karena permainannya mengajarkan cara berfikir untuk menemukan jawabannya. (Wawancara: AN siswa kelas 6 A, 21 Januari 2025)

Penggunaan kosakata bahasa Arab secara langsung menjadi salah satu faktor yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Seperti halnya di MIS Al-Khairaat Sakita, pemanfaatan kosakata yang dipelajari di kelas sebagian kecil siswa ada yang aktif menggunakan kosakata bahasa Arab di luar kelas, mereka adalah siswa yang tinggal di pondok dengan sistem asrama. Pernyataan ini diakui oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita:

Kosakata yang sudah saya pelajari dikelas, saya pakai kosakatanya dipondok, supaya saya tidak mudah lupa. (Wawancara: AA siswa kelas 5 B, 21 Januari 2025)

Selanjutnya upaya guru bahasa Arab dalam penguasaan kosakata bahasa Arab memberikan hukuman atau sanksi yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab seperti menghafal kembali materi kosakata tersebut. Dengan tujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penjelasan ini diakui oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita:

Iya saya pernah tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian saya di perintahkan oleh guru untuk menghafalkan kembali. (Wawancara: MS siswa kelas 4, 21 Januari 2025)

Proses peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dikelas juga mendapat dukungan dari kepala Madrasah dengan memberikan keleluasaan kepada guru untuk mencari sumber belajar lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dikelas. Dengan tujuan agar guru dapat merancang berbagai metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pernjelasan ini sesuai dengan yang dikatakan oleh kepala Madrasah MIS Al-Khairaat Sakita, beliau mengatakan:

Dengan beragam materi yang di berikan guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami dan menguasai kosakata yang diberikan kepada siswa, dalam proses pembelajaran kami

Guru dapat mengukur efektifitas metode permainan edukatif dalam pembelajaran siswa, dari hasil jawaban pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa dan melihat tingkat kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan. Sebagaimana yang diungkapkan guru pengajar bahasa Arab:

3 3

SOAL SUSUN KATA KELAS 4

ب	د	ا	ج
بِسْمِ			
ي	ن	ع	
كَبِيرِ			
ا	س	ر	
رَأْسِ			
ك	ر	د	ج
فَوْقِ			
ن	ر	ا	
نَحْوِ			

3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Partisipasi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui permainan edukatif di MIS Al-Khairaat Sakita menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Pada hasil penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif terhadap siswa yang memberikan respon yang baik, semangat, gembira dan komunikatif. Sebagaimana yang diucapkan guru pengajar bahasa Arab:

Menimbulkan dampak positif dengan memberikan respon yang baik, semangat, gembira dan komunikatif. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Adapun peran guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dilakukan dengan memberikan perhatian yang lebih terhadap siswa dan memberikan metode pembelajaran yang kreatif seperti menerapkan metode permainan edukatif, agar dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar. Pernyataan ini diakui oleh guru pengajar bahasa Arab:

Kami melakukan perhatian yang lebih kepada siswa dan kami harus kreatif dalam proses mengajar. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

4.1.4 Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru dan Siswa Ketika Proses Penerapan Strategi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

1. Faktor Penghambat Proses Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Faktor penghambat yang didapatkan guru pada proses penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah kurangnya kemampuan siswa dalam membaca teks bahasa Arab, dan siswa yang masih kurang dalam memperhatikan guru saat menjelaskan, menjadikan guru harus memberikan

pemahaman yang lebih dan perhatian yang lebih kepada siswa. Pernyataan ini sesuai yang dinyatakan guru pengajar bahasa Arab:

Adanya siswa yang belum lancar mengaji karena masih diiqro, sehingga membutuhkan waktu yang lebih dalam belajar, selain itu adanya siswa yang suka mengobrol dengan teman yang lainnya. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Upaya guru pengajar bahasa Arab dalam mengatasi hambatan psikologis siswa pada proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan guru dan memberikan apresiasi atau pujian kepada siswa tersebut. Sebagaimana yang dikatakan oleh guru pengajar bahasa Arab:

Biasnya anak-anak yang pemalu kami sering menunjuk dia untuk maju ke depan supaya mereka terbiasa dan setelah itu kita berikan apresiasi atau pujian agar mereka tetap percaya diri. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Selain menimbulkan hambatan dalam pembelajaran, siswa juga merasakan adanya tantangan yang menunjukkan betapa pentingnya kerja sama dan mengatur konsentrasi dalam proses pembelajaran, terutama jika belajar dengan metode permainan edukatif dalam bentuk berkelompok. Tantangan ini akan menjadi peluang untuk melatih keterampilan bekerja sama dan konsentrasi siswa. Seperti yang dinyatakan oleh siswa MIS Al-Khairaat Sakita:

Tantangan yang saya rasakan, saya harus fokus dan kompak dengan teman saya yang lainnya. (Wawancara: MS siswa kelas 4, 21 Januari 2025)

Dalam proses peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif, guru merasakan kesulitan dalam penyesuaian waktu dengan permainan akibat keterlambatan siswa masuk kedalam kelas. Sedangkan siswa

mengalami kesulitan dalam berfikir secara cepat. Hal ini diakui oleh guru pengajar bahasa Arab:

Kami sulit dalam menyeuaikan waktu dengan permainan yang diterapkan, karena terkadang siswa ada yang tidak tepat waktu masuk kedalam kelas. Sedangkan siswa sulit memanfaatkan waktu dengan baik, kemudian mereka harus berfikir cepat. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

2. Evaluasi Proses Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita

Dengan adanya kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru, maka guru harus dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dengan cara memperbanyak mencari referensi yang sesuai dan dapat mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dikelas, dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan mengembangkan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab di Arab di MIS Al-Khairaat Sakita. Penjelasan ini dinyatakan oleh guru pengajar bahasa Arab:

Harus banyak mencari referensi yang dapat mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dikelas. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

Untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui metode permainan edukatif, guru dapat melihat hasil dari berbagai tugas yang telah diberikan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab. Seperti yang diungkapkan oleh guru pengajar bahasa Arab.

Kami dapat melihat dari hasil tanya jawab kepada siswa, hasil tugas yang diberikan dikelas, maupun dirumah. Hasil dari latihan ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa karena siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. (Wawancara: NH Guru pengajar bahasa Arab, 22 Januari 2025)

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena merupakan dasar bagi keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar. Di sekolah MIS Al-Khairaat Sakita, salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab adalah melalui metode permainan edukatif. Metode ini efektif karena membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita, kepala madrasah berupaya menegaskan kepada guru akan pentingnya peran guru dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan, selaras dengan muatan kurikulum serta prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Melalui pendekatan yang tepat, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi dan berhasil mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Pendekatan pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita yang mengkombinasikan hafalan dengan permainan seperti "tebak gambar" merupakan metode yang efektif dan menarik. Strategi ini tidak hanya mendukung siswa dalam menguasai kosakata, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih maksimal dan menyenangkan.

Dalam proses penerapannya, guru menggunakan pendekatan dengan cara pengulangan materi kosakata yang sebelumnya, melafalkan kosakata secara berulang, dan diuji dengan cara penggunaan permainan edukatif seperti tebak gambar, susun kata, komunikata, dan berburu kata.

Strategi ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif di MIS Al-Khairaat Sakita telah menunjukkan hasil yang signifikan. Proses pelaksanaannya menerapkan pendekatan dengan cara pengulangan kosakata dikelas, dan menerapkan permainan edukatif yang bervariasi dan menyenangkan siswa.

Dalam proses ini, menunjukkan siswa yang mengikuti pembelajaran kosakata melalui permainan lebih aktif, antusias, menyenangkan dan mampu mengingat kosakata dengan lebih baik, sehingga dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhul Fahmy Hasani (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan gairah belajar anak dan dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab. Sebagaimana juga dikatakan oleh Arif Rahman Faqihuddin (2014) dalam penelitiannya, bahwa pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan edukatif berjalan sangat efektif karena banyaknya siswa yang antusias dengan pembelajaran menggunakan metode ini.

4.2.2 Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

Penguasaan kosakata merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Kosakata yang baik memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita menjadi fokus

utama untuk mendukung kemampuan siswa dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks berbahasa Arab.

Selain itu, permainan yang diterapkan juga menunjukkan pengaruh yang positif terhadap siswa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nur Hayati (2017) dalam penelitiannya bahwa permainan dalam pembelajaran *mufradaat* (kosakata) dapat memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan *mufradaat* (kosakata).

Proses penguatan penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas didukung oleh kepala madrasah, dengan memberikan kebebasan kepada guru untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar tambahan yang mendukung pembelajaran kosakata. Hal ini bertujuan agar guru dapat merancang metode pembelajaran yang beragam, kreatif, dan mampu memotivasi siswa dalam belajar.

Guru berupaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan mengulang kosakata yang telah dipelajari pada awal pembelajaran, kemudian memperkenalkan kosakata baru dengan menunjukkan benda-benda yang relevan dengan kosakata tersebut di hadapan siswa. Selanjutnya, guru melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata yang telah dimiliki oleh siswa.

Uji keberhasilan pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif pada peningkatan penguasaan kosakata siswa, guru dapat mengetahuinya dari hasil latihan tanya jawab secara individu, dan hasil latihan melalui penerapan metode permainan edukatif yang diberikan guru kepada siswa, baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Meskipun pelaksanaan permainan edukatif membutuhkan konsentrasi yang penuh untuk mengingat kembali kosakata-kosakata yang telah diberikan sebelumnya. Seperti yang dinyatakan Qamarudin Dwi Antoro (2013) dalam penelitiannya bahwa permainan edukatif memberikan daya rangsang terhadap anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MIS Al-Khairaat Sakita, dengan banyaknya siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari soal yang diberikan oleh guru.

Penerapan metode permainan edukatif telah menjadi salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa MIS Al-Khairaat Sakita.

4.2.3 Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru dan Siswa Ketika Proses Penerapan Strategi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Permainan Edukatif di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita

Penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan upaya kreatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, dalam praktiknya, terdapat berbagai kendala yang dihadapi, baik oleh guru maupun siswa, yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan strategi ini.

Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses penerapan strategi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif meliputi kurangnya kemampuan guru dalam menyesuaikan waktu dengan permainan yang diterapkan akibat keterlambatan siswa masuk kedalam kelas dan kurangnya kemampuan siswa dalam membaca teks bahasa Arab serta kurang mampunya siswa dalam berfikir secara cepat. Dalam penelitian Arif Rahman Faqihuddin (2014), ia menyatakan bahwa kendala yang dihadapi guru dalam penguasaan *mufrafaat* menggunakan metode permainan edukatif yaitu kurang mampunya guru dalam mengoptimalkan waktu yang ada.

Meskipun terdapat berbagai kendala dalam penerapan metode permainan edukatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIS Al-

Khairaat Sakita, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, kreativitas guru, dan dukungan dari pihak sekolah. Dengan mengelola tantangan ini, metode permainan edukatif tetap menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah peneliti menagadakan penelitian di MIS Al-Khairaat Sakita tentang strategi penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode permainan edukatif, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIS Al-Khairaat Sakita melibatkan tahapan pengenalan, pemahaman, pengulangan, pengaplikasian yang didukung oleh berbagai metode pembelajaran, dan evaluasi. Dengan peran aktif guru, penggunaan media pembelajaran yang kreatif, serta lingkungan yang mendukung, siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata mereka secara signifikan. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga dalam memahami nilai-nilai keislaman yang diajarkan di sekolah.

Pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan edukatif berjalan sangat efektif karena banyaknya siswa yang antusias dengan pembelajaran menggunakan metode ini. Banyak siswa yang aktif dan bersemangat dalam pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif ini.

2. Upaya guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa dengan mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari sebelumnya di awal pembelajaran. Setelah itu, guru mengenalkan kosakata baru dengan menggunakan benda-benda yang sesuai sebagai contoh di depan siswa. Kemudian, guru mengadakan sesi tanya jawab

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui metode permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata

siswa di MIS Al-Khairaat Sakita. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan baik. Guru dapat menilai tingkat penguasaan kosakata siswa dari hasil latihan tersebut, baik yang dilakukan secara individu maupun dalam kelompok, untuk menentukan sejauh mana metode tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

3. Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses penerapan strategi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif meliputi kurangnya kemampuan guru dalam menyesuaikan waktu dengan permainan yang diterapkan akibat keterlambatan siswa masuk kedalam kelas dan kurangnya kemampuan siswa dalam membaca teks bahasa Arab serta kurang mampunya siswa dalam berfikir secara cepat.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari tesis ini, peneliti memberi saran agar penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab melalui metode permainan edukatif dapat meningkat dan berkembang dengan menerapkan berbagai metode yang bervariasi dan menyenangkan. Adapun saran dari peneliti antara lain:

1. Untuk kepala Madrasah diharapkan agar tetap mendukung keaktifan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab
2. Untuk Guru pengajar agar bekerjasama dengan para walikelas dalam proses peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab agar siswa tidak mudah lupa dengan kosakata yang telah dipelajari. Guru diharapkan dapat melakukan proses pembelajaran bahasa Arab diluar kelas sewaktu-waktu.

3. Untuk peserta didik agar selalu menjadi peserta didik yang rajin, semangat dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, dan mengaplikasikan kosakata dikelas atau dilungkungan sekolah dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurochman. (2017). Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. *Jurnal An-Nabighoh*, Vol. 19. N.
- Asrori, I. (2018). *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Bintang Sejahtera.
- Asyrofi, S. (2014). *Model, Strategi, dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Aura Pustaka.
- Asyrofi, S., & Pransiska, T. (2019). *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Pustaka Ilmu.
- Aulia, M., Mahardini, A. P., & Irham, M. (2021). Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang. *Al Mitsali*, 1(2), 158–169.
- Fattah, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (Issue 112). CV. Harfa Creative.
- Fiantika, feni rita. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77.
<https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Gunawan, I. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Hestiyani, Y. (2020). Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(2), 149–161. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.23574>
- Ibnu Mas'ud Luthfi. (2023). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 8–16.
<https://doi.org/10.61181/jilunaarabiyah.v1i1.352>
- Izzan, H. A. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (6th ed.). Humaniora.

- Khansa, H. Q. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Hasna Qonita Khansa. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 53–62. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Makmun, M. (2019). Bahasa Arab. In *Religia*. <https://doi.org/10.28918/religia.v22i2.2065>
- Maulana, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. PT Bumi Aksara.
- Maulana Maslahul Adi, H. (2020). Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.22373/lis.v10i1.7803>
- Mulyana, D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran. In *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* (Vol. 3, Issue 1).
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 423–438. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/view/820>
- Nur Azizah, H. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1, No.
- Nurdiansyah, T., Suhud, & Suhendar, A. (2022). Penerapan Game Edukasi Smart Kids Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Unity3d. *ProTekInfo (Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 9(1), 18–22. <https://doi.org/10.30656/protekinf.v9i1.5064>
- Oensyar, K. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Telaah Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Pahleviannur, M. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Parihin. (2023). Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 136–150.

- Purba, N. A., & Jamil, K. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Modern Ta'dib Al-Syakirin Kelas VII. *Journal of Education Research*, 4(3), 1259–1264. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.335>
- Qomaruddin, A. (2017). *Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bernyanyi*. 1(2), 272–290.
- Rahmawati, S., Yani, A., Hindun, S., & Hakim, L. (2022). Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman*, 03(2723–3995), 1–8. <https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>
- Robby Kayame, A. (2019). *Metode Penelitian : Tradisi Kualitatif*. IN MEDIA.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Deepublish.
- Saiful, M., & Bashori, A. (2024). *Penerapan Language Game Bentuk Permainan Tradisional Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*.
- Sanwil, T., & Utami, R. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sri Anitah W. (2019). Strategi Pembelajaran. *Modul Strategi Pembelajaran PKN*, 1, 13.
- Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 273–298. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>
- Sulistyawati. (2023). Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Equilibrium* (Vol. 5, Issue January). <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Syahid, N., Batmang, B., Morfologi, I., Sintaksis, D. A. N., Indonesia, B., Berbicara, D., Arab, B., Uin, K. A., Dan, I., Bahasa, I., Hardani, H., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Khasanah, N., Astuti, D. W. I., Nurhayati, W., ... Prof.Dr.Sugiyono. (2020). Konsep & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Progresif. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 1). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf) <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf> <http://digitallib.iainkendari.ac.id/id/eprint/107/1/KO>

NSEP STRATEGI__REV.pdf

- Syahril, M., Nurshafnita, P., & Nasution, F. (2023). Metode Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 91–96. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.2869>
- Takdir. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Naskhi*, 2(1), 40–58. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Umi Hanifah. (2016). penerapan model PAIKEM Dengan menggunakan media permainan bahasa arab. *Ilmu Tarbiyah At-Tajdid* 5, 2(October), 302.
- Zuhdy, H. (2017). Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab. *Afshaha*, 1(4), 1–21. http://a-research.upi.edu/operator/upload/t_pd_0908073_chapter3.pdf

