

Learning Arabic Language Skills Based on The Dragon Snake Game in Sidoarjo Junior High School

[Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga di Sekolah Menengah Pertama Sidoarjo]

Aden Imasitha Zamarul Khuluq¹⁾, Eni Fariyatul Fahyuni²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Magister Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : Eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract. *This research explores the use of the "ular naga" game as a strategy for teaching Arabic language skills. Through a descriptive qualitative approach, this study was conducted at SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin. The results show that the "ular naga" game can be used in teaching listening, speaking, reading, and writing skills in Arabic. By actively involving students, a pleasant learning atmosphere is created. This strategy provides a positive contribution to the development of Arabic language learning. From this research, it can be concluded that the "ular naga" game has great potential to be adopted as an effective teaching strategy in the context of Arabic language education.*

Keywords - *Arabic language skills; Dragon snake game ; Language learning*

Abstrak. *Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan permainan ular naga sebagai strategi pembelajaran keterampilan Bahasa Arab. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ular naga dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis bahasa Arab. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif, terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan. Strategi ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga memiliki potensi besar untuk diadopsi sebagai strategi pembelajaran efektif dalam konteks pendidikan Bahasa Arab.*

Kata Kunci - *Keterampilan Bahasa Arab; Permainan Ular Naga; Pembelajaran bahasa*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari bangsa Arab. sebagai bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris,[1] bahasa Arab juga merupakan bidang ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan Agama Islam. Dalam pembelajaran Bahasa Arab terdapat 4 maharah / keterampilan Bahasa Arab yang meliputi *maharah istima'*, *maharah qiroah*, *maharah kitabah*, dan *maharah kalam*. [2] Keempat keterampilan tersebut senantiasa berkesinambungan dalam proses penguasaan keterampilan bahasa Arab. Urutan pemerolehan keterampilan bahasa Arab adalah sebagai berikut : 1) keterampilan mendengar (*maharah istima'*), 2) keterampilan berbicara (*maharah kalam*), 3) keterampilan membaca (*maharah qiroah*), 4) keterampilan menulis (*maharah kitabah*). [3] Keterampilan yang pertama adalah keterampilan mendengar (*maharah istima'*), *Maharah Istima'* adalah kemampuan menangkap dan menafsirkan kata atau kalimat yang diucapkan oleh pembicara / suatu media. [4] Kemudian keterampilan berbicara (*maharah kalam*) yang merupakan kemampuan untuk menyampaikan pesan secara lisan. [5] Diurutan ketiga ada keterampilan membaca (*maharah qiroah*), yang merupakan kecakapan untuk menangkap dan memahami pesan tertulis. [6] Dan yang terakhir keterampilan menulis (*maharah kitabah*) yaitu kemampuan untuk menuangkan informasi, ataupun ide/gagasan dalam bentuk tulisan, misalnya menulis kata / kalimat sederhana, maupun mengarang. [7]

Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan komponen-komponen pengajaran Bahasa Arab, yang meliputi komponen pendekatan, metode, dan strategi / tehnik. [8] Strategi pembelajaran memiliki peran yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Strategi pembelajaran yang konvensional dan monoton akan menyebabkan peserta didik kurang termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran akan semakin sulit dicapai. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk memotivasi peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. [9] Salah satu strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab adalah strategi pembelajaran berbasis permainan. Game atau permainan adalah aktifitas (bermain) yang dilakukan oleh seorang pemain atau lebih, dengan ketentuan atau aturan khusus, untuk menghasilkan pemenang dari seluruh pemain, dengan tujuan untuk bersenang-senang. [10]

Pembelajaran Bahasa Arab berbasis game atau permainan memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai informasi atau materi bahasa Arab dengan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab peserta didik. salah satu game atau permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah permainan ular naga.

Permainan tradisional ular naga mempunyai nama yang beraneka ragam di berbagai daerah di Indonesia seperti sledor, ancak – ancak alis, wak – wak gung, dll. Perbedaan permainan ular naga dari berbagai daerah terletak pada lagu yang dinyanyikan pada permainan tersebut, lagu yang digunakan menggunakan Bahasa daerah masing-masing. Permainan Ular naga dimainkan oleh 5-10 orang atau lebih, kemudian seluruh pemain akan melakukan hompimpah/gambreng, kemudian 2 pemain terakhir yang tersisa setelah melakukan hompimpah / gambreng ditunjuk sebagai induk naga yang bertugas untuk menjadi gerbang , dengan cara mengaitkan kedua tangannya keatas. Kemudian pemain yang lainnya atau disebut anak naga, membentuk barisan panjang berjalan memutar gerbang dengan menyanyikan lagu. Setelah lagu selesai akan ada 1 pemain yang ditangkap. Kemudian pemain tersebut akan disuruh memilih induk kanan / kiri, begitu seterusnya hingga seluruh anak naga berada di belakang induk naga, setelah itu induk naga akan saling memperebutkan anak satu sama lain, bisa dilakukan dengan cara menangkap anak naga atau melakukan suit, sampai salah satu dari kedua induk naga kehabisan anak, dan permainan berakhir. Ada beberapa penelitian yang mengkaji beberapa permainan pada proses pembelajaran keterampilan bahasa Arab, diantaranya adalah penggunaan permainan bisik berantai pada pembelajaran keterampilan mendengar bahasa Arab,[11] permainan *truth or dare* pada pembelajaran keterampilan berbicara,[12] permainan teka-teki silang pada pembelajaran keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab[13] Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwasanya strategi pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu strategi pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan bahasa Arab. Akan tetapi, belum ada penelitian yang secara khusus membahas penggunaan permainan ular naga dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengusulkan sebuah strategi pembelajaran yang berbasis permainan ular naga untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran keterampilan bahasa Arab dengan subjek penelitian peserta didik kelas 8 SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin. Dengan capaian pembelajaran masing-masing keterampilan sebagai berikut : 1) Keterampilan mendengar : Peserta didik dapat mengeksplorasi informasi yang didengar, 2) Keterampilan berbicara : Peserta didik membangun interaksi menggunakan teks sederhana sebagai alat komunikasi global, 3) Keterampilan Membaca : Peserta didik memahami dan merefleksikan paragraf dalam teks visual atau tertulis secara interaktif, 4) Keterampilan menulis : Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat kedalam paragraf dan pada wacana terbatas dan membuat urutan yang terhubung dari dua atau tiga paragraf. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah : “Bagaimana pembelajaran keterampilan bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular naga?, dan penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan ular naga sebagai strategi pembelajaran keterampilan bahasa Arab.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (*descriptive qualitative*), dan merupakan penelitian lapangan (*field research*), Dimana peneliti menggali dan mempelajari gejala, peristiwa atau fenomena sosial dengan turun langsung ke lapangan.[14] Peneliti sebagai *human instrument* berusaha memberikan pandangan yang lengkap mengenai subjek yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8, SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin, yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, wawancara semi terstruktur, dan observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti bisa melakukan pengamatan yang mendalam terhadap respon dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi proses mengumpulkan data, menganalisis, mereduksi, menyajikan, dan menyimpulkan. Konsentrasi penelitian ini adalah pembelajaran keterampilan Bahasa arab dengan model pembelajaran berbasis permainan ular naga. Subyek penelitian ini terdiri dari peserta didik sekolah menengah pertama yang dipilih menggunakan metode purposive sampling yaitu, peneliti mengambil sampel dari kelompok dengan identitas dan kriteria yang cocok dengan tujuan penelitian dengan harapan bisa memenuhi tujuan penelitian.[15] Melalui metode kualitatif deskriptif, peneliti mencoba menguraikan bagaimana proses pembelajaran keterampilan bahasa Arab menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ular naga, dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran keterampilan Bahasa arab yang efektif dan menyenangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Naskah Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin, yang merupakan bagian dari Pondok Pesantren An-Nur Sidoarjo, dan salah satu amal usaha dari Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Sidoarjo melalui Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) "Jabal Nur". Pesantren ini dirintis pada akhir tahun 2013, dan mulai membuka pendaftaran untuk Sekolah Menengah Pertama, pada tahun 2015.[16] Pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan pembelajaran keterampilan bahasa Arab berbasis permainan ular naga pada peserta didik kelas 8, dengan cara berdiskusi dengan peserta didik mengenai pengalaman mereka memainkan permainan tradisional tersebut, di daerahnya masing – masing. Diambil dari hasil observasi dan wawancara Peserta didik merasa sangat senang dan antusias ketika mendengar akan ada pembelajaran berbasis permainan ular naga, karena hal tersebut sangat dekat dengan mereka, serta Sebagian besar peserta didik pernah memainkan permainan tersebut dimasa lampau. Hanya saja terdapat beberapa perbedaan penyebutan nama permainan, dan lirik lagu tergantung asal daerah mereka masing-masing. Peneliti kemudian mengajarkan lagu yang liriknya diubah menjadi berisi materi *mufrodāt* / kosa kata bahasa Arab yang telah ditentukan, untuk menyamakan perbedaan lirik lagu pada permainan ular naga di daerah mereka masing-masing. Peserta didik sangat terbantu dalam menghafal kosa kata bahasa Arab dengan penggunaan teknik bernyanyi.[17]

Peneliti memilih materi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik kelas 8, SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin, yang diajar oleh Ustadzah Zakkiyyatul Aini, S.Pd. Materi yang dipilih adalah materi dengan tema kata sifat (اسم صفة), yang terdapat pada bab 6, pada buku ajar (دروس اللغة) karya dewan pendidik Bahasa Arab Pondok Pesantren An-Nur Sidoarjo , materi dipilih berdasarkan pencapaian pembelajaran peserta didik. Peserta didik sangat antusias Ketika mempelajari dan menyanyikan lagu kosa kata bahasa Arab dengan tema kata sifat (اسم صفة), kemudian peneliti meminta 8 orang peserta didik untuk maju kedepan dan mencoba dan memperagakan pembelajaran keterampilan bahasa Arab dengan permainan ular naga. Dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut :

1. Pemilihan 2 peserta didik yang akan menjadi induk naga, kedua induk naga menautkan kedua tangan mereka keatas membentuk seperti gerbang / terowongan, kemudian menentukan dari kedua induk tersebut yang akan menjadi induk (*shohih* / benar) dan induk (*khoto'* / salah).
2. Peserta didik yang menjadi anak naga berbaris memanjang sambil memegang Pundak belakang temannya, dan berjalan memutar terowongan yang dibuat oleh induk naga, sambil menyanyikan lagu kosa kata bahasa Arab yang telah diajarkan.
3. Ketika lagu habis induk naga menangkap satu anak naga yang tepat berada didalam terowongan.
4. Peserta didik yang tertangkap, akan diberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan mendengar (melalui audio bahasa Arab) / keterampilan berbicara (dengan melafalkan kalimat sederhana bahasa Arab secara spontan, sesuai tema yang didapat) / keterampilan membaca (dengan membaca lantang teks bacaan bahasa Arab yang telah disediakan).
5. Sedangkan peserta didik yang berbaris dibelakang peserta didik yang tertangkap, akan diminta untuk menuliskan 2 kosa kata bahasa Arab yang dia dengar melalui audio, teks bacaan yg dibaca teman didepannya, ataupun tema yang dilafalkan oleh temannya, pada kertas kecil
6. Peserta didik yang berhasil menjawab benar pertanyaan pada materi yang telah disebutkan pada nomor 4, akan diminta berdiri dibelakang induk (*shohih* / benar), dan jika salah akan diminta berbaris dibelakang induk (*khoto'* / salah).
7. Begitu juga peserta didik yang berhasil menulis 2 kosa kata bahasa Arab dengan benar, akan diminta berdiri dibelakang induk (*shohih* / benar), dan jika salah akan diminta berbaris dibelakang induk (*khoto'* / salah).
8. Permainan dilakukan berulang-ulang sampai seluruh anak naga berbaris dibelakang induk naga masing – masing
9. Kemudian kedua induk naga akan diberikan pertanyaan mengenai 4 materi keterampilan bahasa Arab, dengan adu kecepatan. Induk naga yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat akan mendapat 2 tambahan anak dari induk naga yang lain, dan apabila salah maka 2 anak naganya akan diberikan pada induk naga yang lain.
10. Hal tersebut dilakukan, sampai salah satu dari kedua induk naga tidak lagi memiliki anak, dan dinyatakan kalah.

Pada pertemuan kedua peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran keterampilan bahasa Arab berbasis permainan ular naga dengan prosedur yang sudah disebutkan sebelumnya. Peneliti telah menentukan indikator pembelajaran masing-masing keterampilan Bahasa Arab yang akan dicapai, yang meliputi : 1. Indikator Keterampilan mendengar (مهارة الإستماع) (Peserta didik mampu memahami instruksi dalam Bahasa Arab yang dia dengar, Peserta didik mampu menangkap makna dari teks / dialog Bahasa Arab yang dia dengar). 2. Indikator Keterampilan Berbicara (مهارة الكلام) (Peserta didik mampu menggunakan kosa kata dan frasa sederhana dalam Bahasa Arab dengan tepat). 3. Indikator Keterampilan Membaca (مهارة القراءة) (Peserta didik mampu membaca teks / dialog dalam Bahasa Arab dengan benar, Peserta didik mampu menangkap makna dari teks / dialog Bahasa Arab yang dia

baca). 4. Indikator Keterampilan Menulis (مهارة الكتابة) (Peserta didik mampu menulis kata dalam Bahasa Arab dengan benar). Pembelajaran keterampilan bahasa Arab berbasis permainan ular naga berlangsung dengan baik dan lancar, peserta didik sangat antusias mengikuti dan menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan, terdapat interaksi sosial yang sangat baik diantara peserta didik, dan tidak ada hambatan / pelanggaran yang berarti yang mengganggu keberlangsungan proses pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keempat indikator yang juga mencakup capaian pembelajaran keterampilan Bahasa Arab diatas dapat dipenuhi melalui pembelajaran dengan permainan ular naga. Hal ini membuktikan bahwasanya permainan ular naga dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran keterampilan bahasa Arab. Permainan ini melibatkan peserta didik dalam aktivitas interaktif dan kolaboratif, yang meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran menyenangkan, yang mampu memotivasi peserta didik menjadi lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran. [18]. Aktivitas fisik dan sosial ini memfasilitasi pembelajaran keterampilan bahasa Arab melalui konteks yang nyata dan bermakna. Suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan juga meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga mereka lebih cenderung mengingat dan memahami materi yang dipelajari dalam lingkungan yang positif dan kondusif. Terbentuknya suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih dalam, selain itu materi Pelajaran akan lebih mudah dipahami.[19] Permainan ular naga memungkinkan membangun kemampuan keterampilan bahasa Arab peserta didik melalui interaksi dan pengalaman nyata.

Banyak penelitian telah mendukung strategi pembelajaran yang melibatkan permainan sebagai strategi yang efektif digunakan dalam pembelajaran.[20] Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Studi tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab, seperti contoh studi yang mengkaji penggunaan permainan bisik berantai pada pembelajaran keterampilan mendengar bahasa Arab, permainan *truth or dare* pada pembelajaran keterampilan berbicara, dan permainan teka-teki silang pada pembelajaran keterampilan membaca dan menulis Bahasa Arab, penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya, yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab. Penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan fokus pembelajaran keterampilan bahasa Arab berbasis permainan ular naga, menambah literatur yang ada dan menyediakan bukti tambahan tentang efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, adopsi permainan ular naga dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab peserta didik secara keseluruhan.

IV. SIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran keterampilan Bahasa Arab. Melalui strategi ini keempat indikator capaian pembelajaran keterampilan Bahasa Arab yang meliputi, 1. Indikator Keterampilan mendengar (مهارة الإستماع) (Peserta didik mampu memahami instruksi dalam Bahasa Arab yang dia dengar, Peserta didik mampu menangkap makna dari teks / dialog Bahasa Arab yang dia dengar). 2. Indikator Keterampilan Berbicara (مهارة الكلام) (Peserta didik mampu menggunakan kosa kata dan frasa sederhana dalam Bahasa Arab dengan tepat). 3. Indikator Keterampilan Membaca (مهارة القراءة) (Peserta didik mampu membaca teks / dialog dalam Bahasa Arab dengan benar, Peserta didik mampu menangkap makna dari teks / dialog Bahasa Arab yang dia baca). 4. Indikator Keterampilan Menulis (مهارة الكتابة) (Peserta didik mampu menulis kata dalam Bahasa Arab dengan benar) dapat dipenuhi dengan baik, melalui pembelajaran dengan permainan ular naga terlihat bahwa pembelajaran keterampilan bahasa Arab tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yang menekankan pada identifikasi penggunaan permainan ular naga sebagai strategi pembelajaran pada pembelajaran keterampilan Bahasa Arab.

Selanjutnya, peneliti berharap pembelajaran keterampilan Bahasa Arab berbasis permainan ular naga ini, dapat diterapkan di berbagai Tingkat sekolah. Dengan demikian, dapat terbentuk sebuah strategi pembelajaran yang dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lainnya, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia, khususnya dalam hal penerapan strategi pembelajaran yang berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Arab peserta didik. Selanjutnya, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan strategi ini ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran yang lebih luas, serta melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur dampak jangka panjang dari penerapan strategi pembelajaran ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah dan sholawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW. Dengan penuh rasa Syukur peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, kemudian Ustadzah Zakiyyatul Aini, S.Pd., dan seluruh keluarga besar SMP Muhammadiyah Boarding School 9 Tanggulangin. Kedua orang tua, keluarga, teman-teman, dan seluruh pihak yang terlibat, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas seluruh kebaikan kalian dengan sebaik-baik balasan. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Referensi

- [1] A. Kosim, "Nama-Nama Pesantren Di Bandung Raya," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 2, no. 1, pp. 1–23, 2021, doi: 10.52593/klm.02.1.01.
- [2] A. Munip, "Tantangan dan Prospek Studi Bahasa Arab di Indonesia," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 5, no. 2, pp. 303–318, 2020, doi: 10.14421/almahara.2019.052.08.
- [3] M. Taubah, "Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Studi Arab*, vol. 10, no. 1, pp. 31–38, 2019, doi: 10.35891/sa.v10i1.1765.
- [4] U. N. Afifah, "Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Bahasa Arab*, vol. 5, no. 2, pp. 181–188, 2021.
- [5] Mualim Wijaya, Umar Manshur, and Nurul Latifah, "Implementasi Metode Taqdimul Qishoh dalam Meningkatkan Maharah Kalam di Lembaga Al-Wafiyah Kitab dan Bahasa Arab (AWKIBA)," *Jurnal Mu'allim*, vol. 4, no. 2, pp. 220–235, 2022, doi: 10.35891/maullim.v4i2.3148.
- [6] D. Mustika, E. N. Fitriyanti, and I. Azizah, "Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab," *Prosiding Semnasbama IV UM JILID 1*, no. 1, pp. 62–67, 2020.
- [7] F. H. Putra, B. U. Kalsum, H. Haryati, R. Usmandi, and S. Suparmanto, "Strategi Pembelajaran Maharah Kitabah di Ma'had al-Jami'ah UIN Mataram," *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, vol. 2, no. 1, p. 79, 2023, doi: 10.31000/al-muyassar.v2i1.7311.
- [8] L. F. Aziza and A. Muliansyah, "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, vol. 19, no. 1, pp. 56–71, 2020, doi: 10.20414/tsaqafah.v19i1.2344.
- [9] A. S. Savitri, D. Sallamah, N. A. Permatasari, and P. Prihantini, "PERAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, vol. 13, no. 2, p. 505, Oct. 2022, doi: 10.26418/j-psh.v13i2.54825.
- [10] A. Yulianti, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, vol. 5, no. 1, pp. 527–533, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- [11] N. Fajriah, "PENERAPAN STRATEGI PARTISIPATIF TEACHING AND LEARNING MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI (AL ASRAR AL MUTASALSIL) DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA'."
- [12] M. A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa," *Journal of Education and Religious Studies*, vol. 1, no. 03, pp. 102–107, Dec. 2021, doi: 10.57060/jers.v1i03.48.
- [13] I. Latifatul Umroh and S. Taurus Tamaji, "PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS BAHASA ARAB," 2022.
- [14] M. Marwa, M. Fadhly, and F. Abbas, "Pelatihan Penelitian Lapangan Mahasiswa ABA and STIBA Persada Bunda Pekanbaru," *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [15] I. Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021.
- [16] F. Putri and M. Amrullah, "Strategies at SMP Muhammadiyah 9 Tanggulangin Boarding School in Online and Offline Learning During the Covid-19 Pandemic [Strategi SMP Muhammadiyah 9 Tanggulangin Boarding School dalam Pembelajaran Daring dan Luring dimasa Pandemic Covid-19]."
- [17] K. Aisyah, A. Hamid, M. Masrur, J. Raya Wonokriyo, and G. Rejo, "PENERAPAN METODE BERNYANYI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI KELAS VII MTs YPPTQMH AMBARAWA APPLICATION OF THE SINGING METHOD IN LEARNING ARABIC LANGUAGE IN CLASS VII MTs YPPTQMH AMBARAWA Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) PRINGSEWU." [Online]. Available: www.stitpringsewu.ac.id
- [18] P. Keterampilan, G. Untuk, M. Pembelajaran, Y. Menyenangkan, Y. Mulyawati, and H. Purnomo, "ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN", doi: 10.33654/pgsd.
- [19] S. Negeri and S. Selatan, "URGENSI LINGKUNGAN BELAJAR YANG KONDUSIF DALAM MENDORONG SISWA BELAJAR AKTIF Arianti."
- [20] R. Oktavia, "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa."

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.