

Analysis of Game Methods in Arabic Language Learning for Class 7 of SMP 9 Muhammadiyah Tanggulangin Islamic Boarding School

[Anallisis Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 7 SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin]

Gurit Rahmadhani¹⁾, Farikh Marzuqi Ammar ^{*,2)}

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Farikh1@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to examine the application of the game method in Arabic language learning for grade 7 of SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. The approach used in this study is qualitative, with the research subjects being grade 7 Putra of SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. Data were collected through various methods, namely observation, direct observation, and in-depth interviews. The results of the study indicate that the application of the game method can encourage significant improvements in students' learning skills. They demonstrate clearer, more structured speaking skills, and pay active attention. In addition, they are also able to interact and collaborate well, use appropriate language according to context, and manage verbal and nonverbal expressions effectively. Overall, this study shows that the game method is an effective way to develop students' values in learning. Therefore, it is recommended to use the game method in between Arabic language learning times.

Keywords - Arabic; Play Method Journal; Method Analysis

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode permainan pada pembelajaran bahasa Arab kelas 7 SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan subjek penelitian kelas 7 Putra SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. Data dikumpulkan melalui berbagai cara, yaitu observasi, pengamatan langsung, dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dapat mendorong peningkatan signifikan pada keterampilan belajar peserta didik. Mereka menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih jelas, terstruktur, serta memperhatikan secara aktif. Selain itu, mereka juga mampu berinteraksi dan berkolaborasi dengan baik, menggunakan bahasa yang tepat sesuai konteks, serta mengelola ekspresi verbal dan nonverbal dengan efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain merupakan cara yang efektif dalam mengembangkan nilai peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan metode permainan di sela waktu pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci - Bahasa Arab; Metode Bermain; Analisis metode

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di bangku sekolah menengah pertama, tentunya kerap terjadi problematika ketika berlangsungnya proses pembelajaran [1], seperti peserta didik yang kurang memahami, tidak tertarik dalam belajar, atau teknik yang digunakan kurang tepat [2]. Oleh karena itu, untuk mengurangi kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, diperlukan pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai [3]. Dengan memberikan dampak positif sepanjang proses pembelajaran merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran bahasa Arab [4].

Teknik permainan merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab [5]. Menyajikan solusi yang efisien, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, prinsip, atau prosedur bahasa Arab bisa menggunakan metode permainan [6]. Hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dan dipengaruhi secara signifikan dengan metode permainan [7]. Demikian pula, pendekatan dengan metode permainan merupakan cara yang dapat menghibur dan menarik perhatian peserta didik [8]. Metode permainan mempunyai kelebihan dalam menstimulasi minat peserta didik dalam mendorong kerja sama tim serta kreativitas [9]. Tujuan dari pendekatan metode permainan ini adalah untuk membantu peserta didik dalam memecahkan kesulitan bahasa Arab serta mengajarkan kepada mereka terkait konsep, prinsip, atau kaidah bahasa Arab [10]. Dengan mendorong pemikiran kritis dan ingatan dengan cara menyenangkan, metode permainan juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kognitif mereka [11].

Berikut beberapa penelitian terkait metode bermain dalam pembelajaran bahasa Arab; penelitian Umar Manshur dkk "Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa RA Menggunakan Metode Bernyanyi dan Bermain"

dijelaskan bahwasannya metode bermain dan bernyanyi dapat menambah semangat peserta didik saat proses pembelajaran [12]. Dalam penelitian Umi Hanifah “Penerapan Model Paikem dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab” dijelaskan bahwasannya dengan metode permainan bisa membantu peserta didik lebih kreatif dan aktif selama proses pembelajaran, yang mana pada akhirnya potensi atau nilai bahasa Arab juga ikut meningkat [13]. Dalam penelitian Nurani Rizki Aulia dan Imam Asyrofi “Penerapan Metode Intiqaiyyah dengan Bentuk Permainan Tebak Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” dijelaskan bahwasannya metode yang diterapkan kepada peserta didik yaitu metode intiqaiyyah dalam bentuk permainan berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosa kosakata bahasa Arab peserta didik [14].

Dari data yang didapatkan saat observasi melalui guru bahasa Arab SMP 9 Boarding School Tanggulangin, terkadang peserta didik menjadi hiperaktif saat proses pembelajaran dan peserta didik yang memiliki sifat pendiam cenderung terbawa suasana kelas ketika ramai. Oleh karena itu guru memberikan sebuah metode untuk mengatasi suasana kelas ketika ramai. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung di SMP 9 Boarding School Tanggulangin kelas 7 Putra, sejauh manakah efektifitas metode permainan dalam situasi kelas yang ramai.

II. METODE

Judul Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif (qualitative research). Sumber data yang digunakan melalui data primer dan data sekunder. Sebagai definisi di atas adalah wawancara dan observasi sebagai data primer. Adapun data sekunder diperoleh melalui dokumen, catatan, buku-buku, dan internet. Penelitian ini dilakukan di kelas 7 Putra SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin sejak 20 Desember 2023 hingga 20 Desember 2024. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah satu orang guru dan 28 peserta didik untuk mengukur kemampuan selama proses pembelajaran bahasa Arab. Kemudian data mengenai perkembangan penelitian pembelajaran peserta didik akan dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara saat observasi. Sebelum pembuatan laporan diselesaikan, data akan diolah dengan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan temuan dan menarik kesimpulan [15].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di antara berbagai metode pembelajaran, metode permainan memiliki daya tarik yang unik dan berbeda dengan metode yang lain [16]. Hal ini dapat dilihat ketika penerapan metode permainan dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menarik dan interaktif [17]. Metode permainan juga dapat memantu peserta didik dalam berbagai kondisi belajar, seperti kinestetik, visual, maupun auditori [18].

Sebagai conoh, permainan kooperatif yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, serta memecahkan masalah dalam kelompok [19]. Konsep ini dikatakan sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan pengetahuan konseptual. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman, dengan metode permainan juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dari kesalahan yang mereka perbuat tanpa rasa takut ataupun cemas [20].

Salah satu contoh dari penerapan metode permainan dapat ditemukan di SMP Muhammadiyah 9 Tanggulangin Boarding School, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII Putra. Guru bahasa Arab mengkombinasikan permainan dengan aktivitas bernyanyi ketika pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk duduk di tempat masing-masing dan menyanyikan lagu sederhana, seperti lagu “kereta Api Tut Tut Tut Hentak Turun” yang diterjemahkan ke dalam bahasa Arab.

Ketika lagu berhenti di bait terakhir, peserta didik yang ditunjuk di akhir lagu maka harus menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh guru, seperti menyebutkan kosa kata dalam bahasa Arab *mudzakkar* (kata benda laki-laki) atau *muannats* (kata benda perempuan). Metode ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan juga membantu mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

A. Tantangan dalam Penerapan Metode Permainan

Namun, dengan adanya penerapan metode permainan di kelas tidak lepas dari berbagai macam tantangan. Guru sering dihadapkan dengan beberapa kendala, diantaranya adalah:

kendala	Hal yang diamati
Rendahnya kepercayaan peserta didik	Beberapa peserta didik terutama yang laki-laki, cenderung merasa malu dan

	kurang percaya diri ketika bernyanyi sambil bermain
Kurangnya keaktifan peserta didik	Suasana teman sebaya yang kurang mendukung sering kali menyebabkan peserta didik enggan untuk berpartisipasi, terutama karena takut dicemooh ketika melakukan kesalahan dalam menjawab pengucapan atau menjawab pertanyaan
Pengaruh teman sebaya	Tidak jarang peserta didik ketika di dalam kelas terbawa arus oleh teman-teman yang kurang disiplin, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung

B. Dampak Positif Metode Permainan

Meskipun dengan adanya tantangan yang dihadapi oleh guru bahasa Arab kelas VII Putra di SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin, metode permainan juga tetap memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan peserta didik. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan metode permainan meliputi:

Dampak Positif	Hasil
Peningkatan keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik	Metode permainan mampu mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi secara aktif. Selain itu, metode permainan juga mengasah keterampilan psikomotorik melalui aktivitas fisik dari setiap peserta didik
Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	Dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk terus berkembang dalam belajar
Pengembangan keterampilan abad ke-21	Dengan metode permainan, dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreatifitas, kerja sama dalam suatu kelompok atau tim, komunikasi menjadi lebih efektif, serta kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah. Yang mana semua hal di atas juga berfungsi untuk bekal peserta didik dalam menghadapi kehidupan sehari-hari

Tidak hanya itu, penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan dari berbagai belah pihak, termasuk sekolah, dan orang tua [21]. Dengan inovasi dan pendekatan yang tepat, metode permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan bisa untuk berkelanjutan [22]. Melalui penggunaan metode ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter positif yang dapat mengikuti di setiap perkembangan zaman yang selalu berubah [23].

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikatakan metode permainan bisa membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Arab kelas 7 Putra SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. Pendekatan ini memberikan komunikasi dan kerja sama kelompok yang efektif, penggunaan bahasa yang tepat, ucapan yang sesuai kaidah bahasa Arab dan jelas, mendengarkan secara aktif, dan kontrol yang bagus terhadap isyarat verbal dan non verbal.

Dengan adanya penerapan metode permainan dalam pembelajaran kelas 7 Putra SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin diharapkan membawa dampak positif yang signifikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik. Agar hal ini bisa dicapai dengan maksimal, maka diperlukan sejumlah strategi yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, hasil belajar peserta didik tidak hanya akan meningkat, tetapi peserta didik juga akan mendapatkan keterampilan hidup yang berharga sebagai bekal untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah *subhanahu wa ta'ala*, karena tanpa bantuan dari-Nya tentu penulis tidak akan bisa untuk menyelesaikan artikel ilmiah ini. Terima kasih diucapkan kepada kedua orang tua yang selalu memberikan suport kepada penulis dalam melangkah sejauh ini. Dan tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin dalam penyusunan artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] N. Sakdiah and F. Sihombing, "Problematica Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Sathar*, vol. 1, no. 1, pp. 34–41, 2023, doi: 10.59548/js.v1i1.41.
- [2] Takdir, "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *Naskhi*, vol. 2, no. 1, pp. 40–58, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>
- [3] H. Rafsanjani, M. H. Zubaidillah, and M. A. S. Nuruddaroini, "Problematica Mahasiswa dalam Manajemen Skill Berbahasa Arab pada Perguruan Tinggi di Kalimantan," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 5166–5180, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3072.
- [4] N. Zakiah, "Problematica Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Islamiyah Kotabumi Lampung Utara," *Indones. J. Instr. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–66, 2021.
- [5] M. Irpan Pane, M. Ichsan, and I. Agnia Ardiawati, "Implementasi Metode Bermain dan Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak- Anak Desa Cipambuan," *Univ. Djuanda, Jl. Tol Ciawi*, vol. 35, no. 1, pp. 100–110, 1672, doi: 10.30997/ejpm.v5i1.10288.
- [6] M. R. Mubarak, A. Ahmadi, and N. A. Audina, "Kombinasi Strategi Bernyanyi Dan Bermain: Upaya Dalam Menumbuhkan Motivasi Mahasiswa Tadris Biologi (Tbg) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *ALSUNIYAT*

- J. Penelit. Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 15–31, 2020, doi: 10.17509/alsuniyat.v3i1.23996.
- [7] S. Rahmawati, A. Yani, S. Hindun, and L. Hakim, “Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *J. Al-Naqdu Kaji. Keislamanrnal Al-Naqdu Kaji. Keislam.*, vol. 03, no. 2723–3995, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>
- [8] M. F. Nasrulloh, A. K. Nasoih, W. S. Satiti, S. Khansa, and Afifa, “Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab melalui Pelatihan dan Permainan Bahasa Arab,” *J. Pengabd. Masy. Bid. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–35, 2020.
- [9] S. Agus, N. Indra, and T. Farah, “Metode Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *J. Basic Educ. Stud.*, vol. 2, no. 1, p. 161, 2022.
- [10] A. F. Khomsah and M. Imron, “Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot,” *Tarbiyatuna J. Pendidik. Ilm.*, vol. 5, no. 1, pp. 99–118, 2020, doi: 10.55187/tarjpi.v5i1.3867.
- [11] C. W. Nihayati and N. Agustriasih, “Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah,” *Semin. Nas. Bhs. Arab Mhs. V*, pp. 423–438, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/820>
- [12] U. Manshur, N. A. Nufus, and F. E. P. Rinjani, “Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa RA Menggunakan Metode Bernyanyi dan Bermain,” *JCES J. Character Educ. Soc.*, vol. 6, no. 4, pp. 731–741, 2023.
- [13] U. Hanifah, “PENERAPAN MODEL PAIKEM dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Umi Hanifah □,” *J. Ilmu Tarb. At-Tajdid*, vol. 5, no. 2, pp. 301–330, 2016.
- [14] N. R. Amalia and I. Asyrofi, “Penerapan Metode Intiqaiyyah dengan Bentuk Permainan Tebak Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 8, pp. 6312–6318, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i8.2750.
- [15] N. R. Qurrota A’yun and F. M. Ammar, “Strategi Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X Di Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo,” *J. Dedik. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 693–704, 2024, doi: 10.30601/dedikasi.v8i2.4952.
- [16] H. Sholichah and F. M. Ammar, “Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kosakata Bahasa Arab Kelas Xi Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo,” *J. Dedik. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 791–799, 2024, doi: 10.30601/dedikasi.v8i2.4997.
- [17] N. Fauziyah, Z. Abidah, and M. Husain, “تأثير طريقة ألعاب اللغوية على التحصيل الدراسي للغة العربية للطلاب في الفصل ١٦ نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف ١٦ نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان,” vol. 01, no. 02, pp. 124–137, 2021.
- [18] U. Nur, S. Nuzula, and F. M. Ammar, “Analisis Pembelajaran Ilmu Balaghah di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 08 Takerharjo Solokuro Lamongan Analysis Learning of Balaghah Science at Madrasah Aliyah Muhammadiyah 08 Takerharjo Solokuro Lamongan,” pp. 1–5.
- [19] S. Alma, E. Islamic, S. Pesantren, E. Alma, and K. Pasuruan, “Analysis of Factor Students ’ Difficulties in Reading Arabic Texts for Second Grade SMP”.
- [20] Aufa Amroini Indah Saesari, Mei Fita Asri Untari, and Duwi Nuvitalia, “Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 2, pp. 4561–4570, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i2.1149.

- [21] A. R. Chik, "Al-Al'Ab Al-Lughawiyah Fi Ta'Lim Al-Lughah Al-'Arabiyah Fi Al-Madaris Al-Ibtidaiyah Fi Barnamaj J-Qaf Fi Malaysia : Dirasah Tahliliyah," *Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 2, no. 2, pp. 278–298, 2015, doi: 10.15408/a.v2i2.2089.
- [22] H. Wasi, "Al-Al'âb Al-Lughawiyah Li Ta'lîm Al Lughah Al-'Arabiyah Min Khilâlî Mufradât Kitâb Durûs Al Lughah Al-Arabiyah," *Ukazh J. Arab. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 103–114, 2020, doi: 10.37274/ukazh.v1i1.380.
- [23] N. Wathan and D. Islamiyyah, "استخدام وسيلة 'Worldwall' وطن الدنيية بمدرسة نحضة وطن الدنيية لتقييم تعليم اللغة العربية للصف السابع بمدرسة نحضة وطن الدنيية," *الإسلامية المتوسطة الإسلامية تبايان*, pp. 13–25.
- [24] Asiva Noor Rachmayani, "الألعاب اللغوية: دورها في تنمية مهارات اللغة العربية," p. 6, 2015.
- [25] A. Lilawati, "Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 549, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.630.
- [26] K. Komariah and N. Pebriyanti, "Perbedaan Pengaruh Penggunaan Metode Jarimatika dan Metode Permainan Kartu terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Dasar Siswa Sekolah Dasar," *PYTHAGORAS J. Pendidik. Mat.*, vol. 18, no. 2, pp. 136–147, 2023, doi: 10.21831/pythagoras.v18i2.65725.
- [27] N. Qomariyah and Z. Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 47–52, 2021, doi: 10.15642/jeced.v3i1.995.