

Implementasi Metode Arabic Game: Tebak Kata Dalam Pembelajaran Maharah Kalam

Anyes Lathifatul Insaniyah¹, Ni'matul Munawaroh²
Institut Agama Islam Darusslam Blokagung Banyuwangi
ni'matulmunawaroh@gmail.com¹, anyeslathifa@gmail.com²

ABSTRACT

This research aims to determine the implementation of the Arabic game method in Maharah Kalam learning as well as the supporting and inhibiting factors at Public High School 1 Banyuwangi. The research method uses qualitative descriptive research. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews and documentation. Meanwhile, data analysis uses interactive models by analyzing data, processing data, and drawing conclusions from the data obtained as well as describing and reporting what happens in the field using descriptive qualitative analysis techniques. From the research results it was found that the Arabic game method used was the word guessing method, namely by demonstrating the method, the teacher divided the students into several groups then the teacher showed a word to the student at the front, then he demonstrated it to a friend in front of him, if he could not demonstrate it. The friend behind them is replaced, and if there is a friend who can answer correctly then he is the one who demonstrates it, and so on, the group that manages to collect the most words in approximately 3 minutes is the winner. Supporting and inhibiting factors for learning Arabic are triggered by several factors, namely supporting factors such as teacher educators, motivation and the methods used. Apart from that, there are inhibiting factors such as students' different backgrounds, learning difficulties, environmental factors, and psychological factors.

Keywords: Implementation, Arabic Game Method, Arabic Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *arabic game* dalam pembelajaran maharah kalam sekaligus faktor pendukung dan penghambatnya di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi. Metode penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan interaktif model dengan cara menganalisis data, mengolah data, dan

mengambil kesimpulan dari data-data yang diperoleh serta menggambarkan dan melaporkan apa yang terjadi dilapangan dengan menggunakan teknik analisis yang bersifat kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa metode *arabic game* yang digunakan adalah metode tebak kata, yaitu dengan peraga caranya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian guru memperlihatkan suatu kata pada siswa yang paling depan, kemudian ia meragakan pada teman di depannya, jika ia tidak bisa meragakkan di ganti teman belakangnya, dan jika ada teman yang bisa menjawab dengan benar maka ganti ia yang meragakannya, begitu seterusnya kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak kata dalam waktu kurang lebih 3 menit maka dialah pemenangnya. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran bahasa Arab diantaranya dipicu oleh beberapa faktor, yaitu dari faktor pendukung seperti guru pendidik, motivasi dan metode yang digunakan. Selain itu ada dari faktor penghambat seperti latar belakang peserta didik yang berbeda-beda, kesulitan dalam belajar, faktor lingkungan, dan faktor psikologis.

Kata Kunci: Implementasi, Metode Arabic Game, Pembelajaran Bahasa Arab

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain kegiatan pembelajara adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan yang sudah diterapkan dalam berbagai jenis satuan pendidikan baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dalam aktivitasnya memungkinkan para peserta didik untuk menguasai komponen mahārāt secara fungsional dan proporsional. Hal ini dikarenakan bahasa Arab tidak saja berfungsi sebagai reseptif akan tetapi berfungsi sebagai produktif atau ekspresif. Selain itu, penguasaan keterampilan berbahasa Arab juga merupakan modal dasar intelektual bagi setiap tenaga pengajar bahasa Arab dalam pengembangan materi ajar dan metode pembelajaran bahasa Arab secara efektif dan efisien.

Tujuan pembelajaran Bahasa Arab adalah setelah banyak orang yang mengalami kemajuan, tujuan belajar Bahasa arab bukanlah untuk memberantas penduduk yang buta huruf saja. Tetapi tujuan mempelajari Bahasa arab yang penting adalah membekali orang-orang agar mampu membaca dan menulis

sehingga mereka mengerti sejarah, masa depan, dan lebih banyak mengambil pelajaran dari para pendahulunya. Ini menjadi sebaik-baik pendorong dalam kehidupannya, penyemangat perilaku dan fikirannya, merasa lebih banyak untuk mengetahui hak dan kewajibannya. Cara mengungkapkan Bahasa arab bisa dengan ucapan atau dengan tulisan yang merupakan hasil dari kemampuan berbicara dan menulis seseorang. Tujuan utama pembelajaran Bahasa arab di lembaga-lembaga pendidikan Bahasa adalah peserta didik mampu mengungkapkan fikirannya dengan Bahasa arab, sebagai satu-satunya sarana peserta didik ketika ia ingin berkomunikasi dengan masyarakat, baik dengan cara berbicara atau menulis. (Damaskus:Dar al-Fikr, 1996:22-23)

Pembelajaran Bahasa arab terdapat beberapa keterampilan (maharah) di dalamnya di antaranya maharah istima', maharah kalam, maharah qiroah, maharah kitabah. Beberapa keterampilan yang ada di atas peneliti memilih keterampilan berbicara untuk diteliti lebih lanjut. Karena dengan melihat realitas yang ada di MAN 1 Banyuwangi dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa arab khususnya pada kemahiran berbicara Bahasa arab (maharah kalam) lebih menekankan pada mufradatnya (kosa kata) untuk mempermudah dalam menerapkan pembelajaran muhaddatsah dalam bentuk percakapan dan metode bermain tebak kata, meskipun ada sebagian dari peserta didik yang masih mengalami kesulitan. Hal ini bisa disebabkan karena memiliki latar belakang yang berbeda, terutama pada peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan tidak ada mata pelajaran Bahasa Arab juga dalam pembelajaran keterampilan berbicara (maharah kalam) yang masih berombang ambing dalam mengucapkannya, dan masih kurang dalam menguasai kosakata.

Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Berbicara adalah kegiatan komunikatif, dalam bentuk dialog antara dua orang atau lebih, seorang berbicara dan lainnya mendengarkan, demikian secara bergantian saling bertukar peran. Pembicara menggunakan kata, kalimat, ungkapan, disamping bahasa penunjang seperti mimik, gerak tubuh, isyarat, dan bentuk-bentuk paralinguistik

sebagai media untuk menyampaikan pesannya (Effendy 2012:149). Tujuan pembelajaran maharah kalam secara umum adalah agar siswa mampu berkomunikasi dengan lisan secara baik dan wajar dengan Bahasa arab (Hermawan 2011 : 136)

Seorang guru harus mampu mengupayakan sebuah tindakan yang konkrit untuk mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan kesulitan belajar siswa. Upaya tersebut juga harus dengan terukur dan terstruktur, sehingga bisa menjadikan solusi yang baik dan kontribusi semaksimal mungkin. Dalam hal ini upaya guru sangatlah penting dalam mengatasi problematika pembelajaran maharah kalam pada siswa mata pelajaran Bahasa Arab. Guru berusaha selalu menyemangati peserta didik dengan selalu memberikan motivasi di sela pelajaran, adanya pendekatan khusus, mentikror kembali pelajaran yang yang telah diajarkan dengan efektif di setiap kegiatan pembelajaran, juga menerapkan Arabic Game yang merupakan sebuah metode yang banyak melakukan praktik dan latihan dalam berbahasa, meskipun ada sebagian dari peserta didik yang kurang memperhatikan. Karena dengan menggunakan metode yang sesuai sebagai upaya untuk melatih siswa dalam mempraktikan Bahasa Arab melalui lisan, maka dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada maharah kalam dan guru yang yang mengajar juga mampu menerapkan unsur unsur yang harus di perhatikan dalam proses pembelajaran. Perkembangan pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa tantangan tersendiri. Salah satu tantangan tersebut adalah metode dalam pembelajaran bahasa Arab bagi setiap guru khususnya guru bahasa Arab (Ulfah & Lathifatul Insaniyah, 2023).

Metode *Arabic Game* adalah suatu metode aktifitas yang digunakan untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan. Tentunya Bahasa Arab. Permainan Bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran Bahasa Arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa ini tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya. Selain itu dengan mrenggunakan Metode Arabic Game juga dapat memupuk rasa solidaritas (dalam permainan beregu), dan materi yang

dikomunikasikan dapat mengesan sehingga sukar dilupakan. (Dr. Imam Asrori, M.Pd. : 02)

Untuk menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa salah satunya dengan menumbuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan, seperti dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dikemas dalam sebuah permainan, sehingga peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan tidak menjadikan beban yang rumit namun dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan. Sebagai itu untuk meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran bahasa Arab dibutuhkan pembelajaran yang inovatif agar para peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi, sehingga mereka merasa senang dan memiliki semangat tinggi dalam menghadapi pelajaran di kelas. Salah satu metode *Arabic Game* yang diterapkan pada pembelajaran maharah kalam yaitu Metode “Bermain Tebak Kata”. Demi efektifnya pembelajaran maharah kalam, peserta didik belajar berbicara bahasa Arab dengan menggunakan Metode Bermain Tebak Kata dalam melatih konsentrasi.

Keterampilan adalah perbuatan yang unggul yang berbasis pemahaman, efisien waktu, dan tenaga. Kegiatan yang dapat membantu seseorang dalam menguasai bahasa adalah praktik pengulangan, pemahaman, memahami hubungan, motifasi, dan petunjuk. Hal ini ditemukan dalam warisan arab. Keterampilan juga dikenal sebagai “hasil dari proses belajar mengajar yang dapat mempermudah seseorang untuk melaksanakan pekerjaanya (Ahmad abduh ‘iwadh, *madakhil*, 41).

Keterampilan berbahasa didefinisikan sebagai kegiatan menerima bahasa yang dilakukan melalui membaca, mendengarkan dan kegiatan mengungkapkan Bahasa yang dilakukan melalui kegiatan berbicara dan menulis. Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam berbahasa. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing (Abdul Wahab 2011:88).

Dalam proses pembelajaran Bahasa arab dengan menggunakan metode tebak kata dapat dimanfaatkan dalam proses evaluasi ketrampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sehingga kegiatan evaluasi lebih menarik dan mudah

untuk dilakukan, serta pendidik bisa mengukur sejauh mana pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. LANDASAN TEORI

1. Metode Arabic Game

Istilah metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* (jalan), (cara). Metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Dalam dunia pembelajaran metode diartikan sebagai cara untuk mencapai tujuan. Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara menyeluruh (dari awal sampai akhir) dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan bahasa dalam bahasa Arab disebut *al'ab lughowiyah*, menurut pengertiannya *al'ab lughowiyah* adalah suatu aktivitas yang memiliki aturan, tujuan, dan mengandung unsur hiburan yang menyenangkan. Abudl Aizz, Nashif Mustafa. 1988. *A'lab Lugowiyah Fi Ta'lim al-Lugah al-Arabiyyah*. Riyadh. Dar al-Muriah.

Istilah permainan bahasa dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah الألعاب اللغوية, merupakan sebuah kegiatan perlombaan dalam memahami suatu bahasa yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan suatu aktivitas tambahan untuk bergembira semata, melainkan permainan yang digolongkan dalam pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajarinya.

Permainan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tampak bahwa setiap orang, laki-laki dan perempuan, anak-anak dan dewasa, kaya dan miskin, semuanya menyukai permainan. Bayi senang pada bebunyian dan warna-warni; anak-anak senang bermain tembak-tembakan atau perang-perangan; dan orang dewasa pun mempunyai berbagai jenis permainan, baik yang bersifat lokal, nasional maupun universal. Pada dasarnya setiap manusia memang senang pada permainan.

Sedangkan menurut McCallum (1980), ada beberapa pola pikir yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa seperti :

- a) Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- b) Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (reinforcement), review dan pematapan.
- c) Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- d) Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
- e) Permainan dapat memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- f) Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- g) Permainan memberikan umpan balik dan segera mungkin kepada guru.
- h) Permainan dapat meningkatkan prestasi siswa secara lebih maksimal.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan permainan Bahasa Arab.

- a) Permainan apapun yang akan dilaksanakan harus menjadi cara/pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Setiap pembelajaran harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk dipatuhi oleh semua pihak
- c) Dalam permainan beregu, harus diupayakan pembagian kelompok secara seimbang
- d) Permainan sebaiknya melibatkan siswa sebanyak mungkin (siswa yang menjadi penonton pun perlu diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai, dan lainnya)
- e) Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
- f) Guru sedapat mungkin bertindak sebagai pengelola permainan yang dapat menumbuhkan motivasi bermain bagi siswa (riang, lincah, namun tegas dan tidak memihak)
- g) Sebaiknya permainan dihentikan ketika siswa masih tenggelam dalam keasyikan

Berikut permainan bahasa dalam pembelajaran maharah kalam sangat banyak. Hal itu disesuaikan dengan tingkat kreativitas guru. Permainan yang digunakan pun harus sesuai dengan tingkat siswa. Diantaranya adalah:

a) Dimana Saya (*aina ana?*)

Guru memperagakan gerakan dari suatu perbuatan tertentu kemudian menyuruh siswa untuk menebak dimana dilakukan perbuatan tersebut, seperti gerakan orang sedang makan, menulis, dll.

b) Kotak Barang (*Shundu' al asy'ya'*)

Guru memasukkan berbagai benda yang sebelumnya dipertunjukkan satu persatu pada siswa kedalam sebuah kotak, setelah itu bertanya pada mereka benda apa yang dipegangnya, jika siswa menebak dengan benar maka benda tadi dikeluarkan, demikian sampai habis.

c) Menyebut Gambar (*Sifis Shuroh*)

Guru memperlihatkan beberapa gambar orang-orang yang terkenal (tokoh) kepada siswa kemudian menyuruh satu orang siswa untuk mengomentari satu gambar, demikian sampai akhir.

d) Apa yang Saya Kerjakan (*Madza A'mal?*)

Guru memperagakan perbuatan tertentu atau menyuruh salah satu siswa untuk melakukan perbuatan tersebut, kemudian menyuruh siswa lain untuk menebak apa yang sedang dilakukannya.

e) Pantomim (*Fikrotun Dunal Kalam*)

Seperti halnya permainan no 4, hanya saja soalnya lebih panjang atau perbuatan yang lebih kompleks, sehingga siswa menceritakannya kedalam beberapa kalimat.

f) Kata Beruntun

Berikan kosakata awal kepada siswa yang ditunjuk pertama kali kemudian siswa mengucapkannya. Setelah diucapkan, kemudian tunjuklah salah satu siswa yang duduk disampingnya untuk mengucapkan kata kata yang tersusun dari huruf terakhir. Begitu seterusnya sampai semua siswa dapat bagian. Durasi waktu berpikir hanya beberapa detik saja, kasih hukuman yang menyenangkan apabila siswa tidak bisa menjawab atau meneruskan kata. (Asror Imam, 2008)

2. Pembelajaran Maharah Kalam

Berbicara adalah kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pikiran, serta isi hati seseorang kepada orang lain dengan tujuan tertentu, agar mudah dipahami

oleh pendengarnya. (Saddhono & Slamet, 2014: 90). Keterampilan maharah kalam sering disebut dengan istilah ta'bir. Meski keduanya memiliki perbedaan penrkanaan, maharah kalam lebih menekankan kepada kemampuan lisan, sedangkan ta'bir secara lisan dapat diwujudkan dengan bentuk tulisan. Oleh karena dalam pembelajaran Bahasa arab dan istilah ta'bir syafahi (kemampuan berbicara) dan ta'bir tahriri (kemampuan menulis) keduanya memiliki persamaan secara mendasar, yaitu keduanya sama-sama bersifat aktif untuk menyatakan apa yang ada dalam pikiran seseorang.

Menurut Radliyah (2005:62) pengertian kegiatan berbicara adalah mengucapkan suara-suara Bahasa arab dengan benar menurut pakar Bahasa itu. Keterampilan berbikcara dapat terwujud setelah keterampilan menyimak dan juga mengucapkan kosa kata Bahasa arab. Keterampilan ini dapat berupa percakapan, diskusi, cerita atau pidato.

Maharah kalam adalah salah satu aspek yang terpenting dalam pembelajaran Bahasa. Maharat al-kalam artinya kemahiran berbicara. Kemahiran berbicara adalah kemampuan dalam menyusun kalimat yang benar dalam bentuk praktis sesuai dengan struktur kalimat yang dipelajari. Maharah al-kalam dalam Bahasa arab adalah kemampuan untuk menyusun kalimat yang benar yang muncul di dalam pikiran dan perasaan seseorang dengan kalimat yang benar dan jelas atau dengan kata lain kemampuan siswa untuk tuntutan untuk bisa membaca kitb klasik tidak ada pada jurusan eksakta.

Keterampilan berbicara (maharah kalam) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra pembaca. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sbagai bagian yang mendasar dalam mempelajari bahsa asing.

Pada hakekatnya maharah kalam merupakan kemahiran menggunakan bahasa yang paling rumit, yang dimaksud dengan kemahiran berbicara adalah kemahiran mengutarakan buah pikiran dan perasaan dengan kata-kata dan kalimat yang benar, ditinjau dari sistem gramatikal, tata bunyi, di samping aspek maharah berbahasa lainnya yaitu menyimak, membaca, dan menulis. Kemampuan

berbicara (maharah al-kalam) didasari oleh; kemampuan mendengarkan (reseptif), kemampuan mengucapan (produktif), dan pengetahuan (relative) kosa-kata dan pola kalimat yang memungkinkan siswa dapat mengkomunikasikan maksud pikirannya.

Secara umum maharah al-kalam bertujuan agar mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa yang mereka pelajari. Secara baik dan wajar mengandung arti menyampaikan pesan kepada orang lain dalam cara yang secara sosial dapat diterima. Sasaran teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa Arab pada situasi yang alami dengan sikap spontanitas kreatif, disamping penguasaan tata bahasa. Lebih fokusnya adalah menyampaikan makna atau maksud yang tepat sesuai dengan tuntunan dan fungsi komunikasi pada waktu tertentu.

Dalam belajar keterampilan berbicara atau maharah kalam dibutuhkan isi dan makna penyampaian informasi secara lisan, dengan jenis bentuk dan metode yang dapat digunakan yang sesuai dengan tingkat pemahaman keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa. Maka, guru harus mengetahui tahapan kemampuan berbicara dan apa yang harus dilakukan agar dapat menentukan jenis materi yang sesuai untuk disampaikan dengan perkembangan peserta.

Maka untuk mencapai tahap keterampilan komunikasi, dibutuhkan kegiatan praktik yang memadai dan khusus. Kegiatan seperti ini tidaklah mudah dalam mengajarkan Bahasa, oleh karena lingkungan Bahasa harus diciptakan terlebih dahulu yang lebih mengarahkan pada peserta didik untuk menggunakan Bahasa tersebut secara lisan.

Tujuan pembelajaran maharah kalam (keterampilan berbicara) mencakup beberapa hal antara lain sebagai berikut:

a) Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapatkan kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara hingga mereka mampu dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara wajar, lancar dan menyenangkan, baik dalam berkelompok ataupun secara individu.

b) Kejelasan

Dalam hal ini peserta didik dapat berbicara dengan jelas. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Agar mudah dicapai, maka dibutuhkan berbagai macam latihan dengan terus menerus.

c) Bertanggung jawab

latihan berbicara yang baik menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara dengan cepat, dan di yakinkan dengan sungguh-sungguh mengenai topik dan tujuan pembicaraan, siapa yang akan diajak bicara dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya saat itu.

d) Membentuk pendengaran yang kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak dengan cepat dan kritis yang menjadi tujuan utama dalam program pembelajaran ini. Disini peserta didik perlu belajar untuk mengevaluasi kata-kata yang telah diucapkan dan tujuan dari pembicaraan tersebut.

e) Membentuk kebiasaan

Kebiasaan berbicara Bahasa Arab tidak akan dapat dicapai dengan tanpa adanya yang bersungguh-sungguh dari peserta didik itu sendiri. Kebiasaan ini bisa diwujudkan melalui interaksi antara dua orang atau lebih. Dalam menciptakan kebiasaan berbahasa Arab ini yang lebih dibutuhkan adalah komitmen, dan itu bisa dimulai dari diri kita sendiri, kemudian akan berkembang menjadi kesepakatan bersama dengan orang lain untuk berbahasa Arab secara terus menerus.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif (*kualitatif reseach*). Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memahi suatu fenomena dalam kontak social secara alami dengn mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Maleong 2010). Dalam penelitian ini peneliti bertugas menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, melakukan analisis data, melakukan pengumpulan data, memahami dan menafsirkan data serta memberikan kesimpulan atas berbagai temuan yang didapat pada saat penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan interaktif model dengan cara menganalisis data, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data yang diperoleh serta menggambarkan dan melaporkan apa yang terjadi dilapangan dengan menggunakan teknik analisis yang bersifat kualitatif deskriptif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Metode Arabic Game Dalam Pembelajaran Maharah Kalam

Data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa jawaban narasumber atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti melalui panduan wawancara yang dilakukan secara tatap muka dengan narasumber dan kemudian hasil dari wawancara tersebut disajikan dalam bentuk narasi. Narasi dari hasil wawancara tersebut memaparkan jawaban dari narasumber yang beragam mengenai metode *arabic game* dalam pembelajaran bahasa arab guna untuk menjawab soal dari rumusan masalah itu benar atau tidak, narasi dari hasil penelitian tersebut akan lebih dijelaskan dan diuraikan serta dijelaskan dalam bab hasil penelitian berikut ini.

Metode *arabic game* yang digunakan adalah sangat beraturan, karena siswa dikelas tersebut sangat susah diatur dan lumayan kurang disiplin dalam pembelajaran. Jadi untuk metode Arabic Game yang terapkan ada beberapa strateginya, yang pertama saya membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok jatah waktunya 3 menit dalam sekali bermain, dan biasanya kata yang digunakan bisa kita variasi sendiri misal menggunakan kata kerja, nama-nama hewan, dan bisa yang lainnya. Kemudian dalam masing-masing kelompok baris memanjang dan satu diantaranya menghadap ke kelompoknya kemudian saya memberikan satu kata untuk mereka yang paling depan kemudian ia meragakan kepada teman di depannya, jika temannya tidak bisa menjawab maka digilir ke teman belakangnya hingga ada teman yang bisa menebaknya dengan benar lalu gentian ia yang memeragakannya demikian seterusnya. Dan kelompok yang berhasil mengumpul paling banyak dalam waktu 3 menit maka dialah pemenangnya. Metode ini digunakan pada kelas X IPA yang amasih pemula dan

sangat hiperaktif sekali, karena metode ini cocok untuk peserta didik yang masih awal, apalagi yang hiperaktif dalam mempelajari Bahasa Arab agar siswa bisa lebih disiplin dan mudah dalam memahami pelajaran khususnya maharah kalam dan bisa belajar dengan maksimal.

Pelaksanaan pembelajaran yang lazim terwujud dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merupakan suatu hal yang sangat penting agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran yang tertuang dalam kompetensi dasar silabus pendidikan yang sudah disusun bisa tercapai dengan baik, karena didalamnya terdapat metode dan langkah-langkah yang telah tersusun secara sistematis. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Karwati (2015:61) bahwasannya peranan guru meliputi beberapa hal, salah satunya merupakan penyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya guru mata pelajaran bahasa Arab di MAN 1 Banyuwangi melakukan perencanaan pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bahasa Arab. Yaitu dengan membuat silabus pencapaian target pembelajaran persemester, menyesuaikan materi dengan jadwal, mempelajari ulang apa yang akan disampaikan besok, juga menyiapkan alat-alat untuk mengajar. Wakil kurikulum juga menambahkan bahwa sebelum melakukan pembelajaran hendaknya guru pendidik harus mengkaji ulang materi yang akan diajarkan agar murid-murid mudah memahami.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab yang diajarkan oleh ibu Musifah Rusdiana berlangsung satu minggu sekali yaitu setiap hari Minggu selama 2 jam tatap muka. Dengan ruangan yang nyaman dengan ventilasi udara yang cukup dan dilengkapi dengan 1 buah papan tulis, 25 kursi untuk peserta didik, 1 buah kursi dan meja untuk pendidik, serta 2 buah colokan listrik untuk keperluan media elektronik seperti LCD Proyektor misalnya (observasi dan wawancara). Dengan begitu pelaksanaan pembelajaran berlangsung menyenangkan karena dengan tempat pembelajaran yang nyaman serta fasilitas yang mendukung.

Bedasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan proses pembelajaran dimulai dengan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik, serta memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar bahasa Arab.

Seperti yang dikatakan rata-rata peserta didik bahwa guru pendidik selalu memberi motivasi disetiap pertemuan walau hanya sepatah atau dua patah kata.

Dalam proses pembelajaran guru pendidik menggunakan bahasa Arab dan Indonesia sebagai pengantar tetapi pendidik lebih mendominasi bahasa Arab agar peserta didik terbiasa mendengarkan kalimat-kalimat bahasa Arab . Hal ini terbukti dengan pernyataan beberapa siswa bahwasannya guru pendidik menggunakan bahasa campuran akan tetapi lebih sering kali menggunakan bahasa Arab agar peserta didik lebih familiar dengan bahasa Arab.

Hal ini sesuai dengan pendapat Karwati tentang beberapa peranan guru yaitu sebagai pelaksana proses pembelajaran, penyebar informasi dan komunikator, pengembang potensi diri sendiri, pengembang potensi peserta didik serta pengembang kurikulum sekolah (Karwati, 2015:61).

Dari observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat diambil kesimpulan bahwa pendidik memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, menanyakan kabar dan menyapa dengan menggunakan bahasa Arab serta memberikan motivasi kepada peserta didik. Kemudian masuk materi pembelajaran bahasa Arab dan mengevaluasi hasil pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan bahasa campuran. Dan diakhiri pertemuan pendidik dengan menyimpulkan pembelajaran dan memberikan motivasi lagi kepada peserta didik untuk lebih bersungguh-sungguh dalam belajar bahasa Arab.

Keterampilan berbicara, tujuannya melatih kemampuan siswa dalam mengucapkan ujaran-ujaran berbahasa Arab yang pada akhirnya siswa dapat mengekspresikan dirinya dalam mengemukakan ide/pikiran kepada orang lain.

Metode mempunyai peranan penting dalam pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran. Maka pendidik bahasa Arab harus bisa memahami dan mampu menetapkan metode yang tepat dan sesuai kondisi pada waktu proses pembelajaran, karena banyak metode yang mempengaruhi daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran. Cepat atau lambatnya daya serap peserta didik terhadap pembelajaran tergantung pada pendidik dalam menerapkan suatu metode. Jika pendidik mampu menggunakan metode yang tepat maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efisien dan efektif.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru bahasa arab, guru menjelaskan bahwa guru menerapkan metode Arabic Game ketika mengajar dikelas. Menurut beliau metode Arabic Game adalah salah satu metode yang dapat membantu proses belajar dan bisa mencairkan suasana didalam kelas. Tidak hanya dibutuhkan guru yang tegas saja tetapi juga dibutuhkan ketelatenan guru dalam mendidik peserta didik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut ibu Musifah Rusdiana menggunakan metode Arabic Game dikelas X IPA 4, peserta didiknya lebih bisa memahami dan juga bisa mencairkan suasana dikelas dengan tertib dalam proses belajar dikelas juga membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami pelajaran. Metode bermain ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran didalam kelas. Apalagi dengan siswa yang hiperaktif dikelas. Walaupun terkadang ada sebagian siswa yang tidak terlalu suka dengan permainan, tetapi bagaimanapun mereka akan berusaha agar mereka tetap mau mengikuti kegiatan yang ada didalam kelas. Adapun cara bermainnya dengan guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok:

- a) Setiap kelompok diberi waktu 3 menit dalam sekali bermain
- b) Kata yang digunakan bisa divariasikan sendiri oleh guru, misalnya bisa menggunakan kata kerja, nama-nama hewan dan yang lainnya
- c) Satu kelompok berbaris memanjang dan satu diantaranya menghadap ke kelompoknya
- d) Guru memperlihatkan suatu kata pada siswa yang paling depan
- e) Kemudian ia memeragakan pada teman di depannya, jika tidak bisa menjawab langsung digantikan oleh teman dibelakangnya.
- f) Ketika ada teman yang bisa menebaknya dengan benar maka gantinya yang memeragakannya, demikian seterusnya
- g) Kelompok yang berhasil mengumpulkan jawaban paling banyak dalam waktu 3 menit maka dialah pemenangnya.

Selain menerapkan metode Arabic Game bu didin juga menyeimbangkan dengan metode yang lain seperti Metode dikte (*Imla*), Metode mubasyarah, Metode ceramah, dan juga Metode menghafal.

Dapat dikatakan bahwa guru Bahasa arab melakukan metode seperti ini agar peserta didik dapat lebih semangat dalam proses belajar di dalam kelas dan

mampu memahami pelajaran Bahasa arab khususnya pada maharah kalam,selainnya guru juga memberikan strategi untuk menyusun hasil dari evaluasi yang telah diberikan. Akan tetapi, peserta didik masih sulit untuk memahami kosakata bahasa arab. Jadi guru memberi tahu peserta didik dengan telaten dan dengan ketelatenan guru dalam mendidik peserta didik akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Guru yang bersangkutan dalam pembelajaran bahasa arab selalu memberikan metode yang berbeda ketika guru mengajar dikelas. Metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa arab khususnya maharah kalam disesuaikan dengan keadaan kelas yang akan di berikan pelajaran, karena disetiap kelas juga mempunyai peserta didik yang bermacam-macam karakter. Jika guru mampu memahami peserta didik dengan menggunakan metode Arabic Game maka itu yang digunakan disetiap kelas, didalam kelas guru juga memberikan mufrodat dengan disertai permainan untuk dihafalkan karena dengan menghafal sedikit demi sedikit akan dapat membantu peserta didik memahami bacaan bahasa arab dan juga memudahkan untuk kedepannya. Peserta didik mampu belajar dengan tertib, menyenangkan tanpa ada kegaduhan yang membuat tidak nyaman.

Dengan cara seperti diatas peserta didik akan cenderung lebih mudah dalam mempelajari Bahasa arab dengan tertib dan disiplin. Dari serangkaian metode Arabic Game yang digunakan didalam kelas, peserta didik bisa belajar dengan maksimal.

Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi siswa pada pembelajaran bahasa Arab di X IPA 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi peneliti mengamati faktor yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X IPA 4 baik faktor yang dialami guru pendidik, kepala sekolah ataupun yang dialami peserta didik. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran bahasa Arab diantaranya dipicu oleh beberapa faktor, yaitu faktor peserta didik, pendidik, metode, materi, fasilitas, faktor lingkungan, faktor pendidikan dan psikologi. Lebih dominanya peneliti ketika melakukan wawancara peserta didik masih kurang paham dengan pembelajaran bahasa arab, menganggap bahasa arab itu sulit, dan kurang tertibnya kondisi siswa saat proses pembelajaran, sehingga

peserta didik masih butuh dorongan agar mereka mau untuk semangat belajar bahasa arab dengan tertib, dan menjadi pelajaran yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati faktor yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X IPA 4 baik faktor yang dialami guru pendidik, kepala sekolah ataupun yang dialami peserta didik. Pembelajaran bahasa Arab diantaranya dipicu oleh beberapa faktor, yaitu faktor peserta didik, pendidik, metode, materi, fasilitas, faktor lingkungan, faktor pendidikan dan psikologi.

2. Faktor Pendukung

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa guru pendidik bahasa Arab di kelas X IPA 4 cukup mahir menggunakan bahasa Arab, tetapi pendidik tidak menggunakan bahasa Arab sepenuhnya dalam menyampaikan materi. Hal ini dilakukan karena belum semua peserta didik paham dengan bahasa Arab.

Dengan motivasi dapat menyadarkan peserta didik agar dapat mengembangkan keahliannya dalam berbahasa Arab dan menambah ketertarikan siswa mendalami pelajaran bahasa Arab. Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik, mereka merasa senang belajar bahasa Arab karena selalu ada motivasi yang diberikan pendidik pada murid-muridnya didalam kelas sesuai yang bu didin tuturkan bahwa setiap pertemuan bu Didin selalu memberi motivasi walau hanya sepatah saja. Akan tetapi masih ada saja peserta didik yang belum sadar dan tetap bermalas-malasan dalam belajar tapi tak dipungkiri dalam sebuah kompetisi mencari ilmu tentu ada yang tinggi dan ada yang rendah ada yang rajin dan ada yang malas dalam pencapaian nilai.

3. Faktor Penghambat

Untuk problematika tentang latar belakang pendidikan peserta didik yaitu berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada peserta didik bahwa kebanyakan dari mereka sulit berbahasa Arab ini disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang pendidikan peserta didik, yaitu ada peserta didik yang berasal dari SMP, MTs dan ada juga yang sudah lama di pesantren. Ada beberapa pengakuan dari peserta didik lulusan SMP dan belum pernah mengenyam pendidikan pesantren bahwa mereka belum pernah belajar bahasa Arab di SMP, sehingga mereka

mengalami kesulitan dalam belajar mata pelajaran bahasa Arab. Hal ini juga faktor dari guru pendidik dan merupakan PR besar yang harus dikerjakan dengan menyamakan target pencapaian dimana peserta didik yang tertinggal bisa mengikuti teman lain yang kebanyakan berlatar belakang pendidikan Islami yang sudah pernah mempelajari bahasa Arab.

Kesulitan memberikan harakat bahasa Arab, dikarenakan peserta didik belum menguasai *Qawaid* bahasa Arab sehingga peserta didik kesulitan dalam memberikan harakat, ada pula yang kesulitan dalam menerjemah dengan alasan tidak hafal kosakata serta belum tahu tentang ilmu tata bahasa Arab, itulah paparan dari beberapa peserta didik melalui wawancara pribadi yang dilakukan peneliti.

Dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik menyadari bahwa mereka sangat kurang menguasai kosa kata dengan alasan jarang praktik bercakap-cakapan dengan bahasa Arab karena pembelajaran yang kurang berkelanjutan. Seperti fakta yang ada bahwa belum ada peraturan yang mengkhususkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan berbahasa Arab.

Para peserta didik masih merasa canggung dalam menggunakan bahasa Arab untuk kehidupan sehari-hari, ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi ke dalam kelas, jarang sekali ditemukan peserta didik yang berkomunikasi dengan berbahasa Arab. Hal ini biasa disebabkan karena latar belakang berbeda, ada sebagian menempat dari desa juga ada dari ma'had. Kemudian dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan peserta didik, mereka mengatakan bahwa mereka takut salah dengan tatanan bahasa Arab. Karena di madrasah tidak ada anjuran untuk berbahasa asing.

E. KESIMPULAN

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi adalah dalam proses pembelajaran guru pendidik menggunakan bahasa Arab dan Indonesia sebagai pengantar tetapi pendidik lebih mendominasi bahasa Arab agar peserta didik terbiasa mendengarkan kalimat-kalimat bahasa Arab. Dan dengan menerapkan Metode Arabic Game. Selain menggunakan metode Arabic Game juga menyeimbangkan dengan metode yang lainya seperti Metode imla',

Metode mubasyaroh, dan Metode menghafal. Pembelajaran ini dilakukan selama 3 kali tatap muka dalam satu minggu.

Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi siswa pada pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi peneliti mengamati faktor yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab baik faktor yang dialami guru pendidik, kepala sekolah ataupun yang dialami peserta didik. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran bahasa Arab diantaranya dipicu oleh beberapa faktor, yaitu faktor peserta didik, pendidik, metode, materi, fasilitas, faktor lingkungan, faktor pendidikan dan psikologi. Lebih dominanya peneliti ketika melakukan wawancara peserta didik masih kurang paham dengan pembelajaran bahasa arab, menganggap bahasa arab itu sulit, dan kurang tertibnya kondisi siswa saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik masih butuh dorongan agar mereka mau untuk semangat belajar bahasa arab dengan tertib, dan menjadi pelajaran yang menyenangkan.

Metode yang digunakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi dalam pembelajaran Bahasa arab khususnya maharah kalam salah satunya yaitu, menggunakan metode *arabic game*. Menurut ibu Musifah Rusdiana menggunakan metode *arabic game*, peserta didiknya lebih bisa memahami dan juga bisa mencairkan suasana dikelas dengan tertib dalam proses belajar dikelas juga membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami pelajaran. Metode bermain ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran didalam kelas. Apalagi dengan siswa yang hiperaktif dikelas. Walaupun terkadang ada sebagian siswa yang tidak terlalu suka dengan permainan, tetapi bagaimanapun mereka akan berusaha agar mereka tetap mau mengikuti kegiatan yang ada didalam kelas.

Adapun selain metode *arabic game*, juga menyeimbangkan dengan beberapa metode yang digunakan yaitu ada metode imla', metode mubasyaroh, juga metode menghafa. Dan salah satu metode yang sering diterapkan adalah metode *arabic game* yaitu tebak kata dengan peraga caranya dengan guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian guru memperlihatkan suatu kata pada siswa yang paling depan, kemudian ia meragakan pada teman di depannya, jika ia tidak bisa meragakkan di ganti teman belakangnya, dan jika ada teman yang bisa menjawab dengan benar maka ganti ia yang meragakannya,

begitu seterusnya kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak kata dalam waktu kurang lebih 3 menit maka dialah pemenangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XIII. Jakarta: Rineka Cipta
- Arisnawati, Saefuddin Ahmad. 2012 *Metode Bermain Bahasa Arab*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Asror Imam, 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Hilal Pustaka.
- Abdul, Wahab. 2007. *Keterampilan Berbicara Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Aziz, Fahrurrozi & Muhson, Nawawi. 2010. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta : Jurusan PBA FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011) 73.
- Hanifah, Umi. 2018. *Pengembangan Literasi Berbicara Bahasa Arab (maharah kalam) Di Madrasah Ibtidaiyyah*. UIN-Sunan Ampel Surabaya.
- Ilyan Mahmud, Ahmad Fuad. 1992. *Al-Maharat al-Lughawiyah*. Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa alTauzi
- Karwati, euis dkk. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung: Alfabeta.
- Munawaroh, Mufidatul, 2020. *Pengaruh Metode Tebak Kata Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Di Madrasah Diniyah*. Universitas Yudharta pasuruan
- Riyad. *Fusūl fi Tadrīs al-Lughah al-'Arabiyyah*. Maktabah al-Rusy
- Rosyidi, Abd Wahab & Ni'mah, Mamlu'atul. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Hal : 88. Malang: UIN-Maliki Press.
- Saddhono, Kundharu & Slamet, St. Y. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. bandung: CV. Alfabeta.
- Ulfah, Y., & Lathifatul Insaniyah, A. (2023). Implementasi Muhadatsah Yaumiyyah Dalam Meningkatkan Maharah Kalam. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 4(1), 125–140. <https://doi.org/10.30739/Tarbiyatuna.V4i1.2448>
- Windi Andari, Badriyah. 2020. *Pengembangan Permainan Arabic Ludo Untuk Meningkatkan Pembelajaran maharah Kalam Siswa Kelas IV MI Nahdatul Ulama' Bululawang*. Universitas Negeri Malang.