

**IMPLEMENTASI PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MELALUI GAME BASED LEARNING PADA ANAK KELAS III
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SAHABAT QUR'AN DAR EL-
IMAN**

SKRIPSI

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1**



**AZEL MUTIA AZZAHRA
NIM : 7220023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)**

2025

ABSTRAK

Azel Mutia Azzahra, 2025, Implementasi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui
Game Based Learning Pada Anak Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah
Sahabat Qur'an Dar el-Iman
Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Pematang (INSIP).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan *Game Based Learning* pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 75 dengan tingkat ketuntasan 70%. Setelah tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan tingkat ketuntasan 85%. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III MI Sahabat Qur'an Dar El-Iman.

Kata Kunci: *Penguasaan Kosakata, Bahasa Arab, Game Based Learning, Penelitian Tindakan Kelas*

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN SKRIPSI

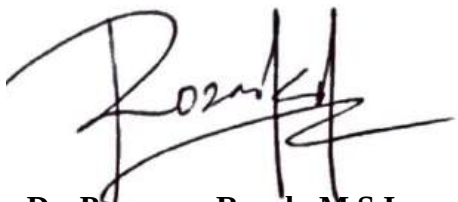
Judul : Implementasi Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui *Game Based Learning* Pada Anak Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman.

Yang disusun oleh:

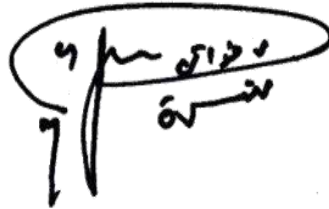
Nama : Azel Mutia Azzahra

NIM : 7220023

Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi Progran Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Institut Agama Islam Pemalang, Pada Tanggal 3 Juni 2025 dan diterima sebagai syarat untuk menyelesaikan penelitian skripsi Mahasiswa.

PANITIA UJIAN	
Ketua Sidang  Dr. Amirul Bakhri, M.S.I NIDN. 2116058602	Sekretaris Sidang  Dr. Purnama Rozak, M.S.I NIDN. 2101088102
Penguji Utama I  Mochammad Afroni, MPd NIDN. 2104019102	Penguji Utama II  Imam Faizin, M.S.I NIDN. 2101108102

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, enclosed within an oval shape. The signature is stylized and appears to be 'Ridwan'.

Ridwan, S.Th.I., M.Si.

NIDN. 2110127801



INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)

Jl. D.I. Panjaitan Km. 3 Padaraksa Pemalang 52319

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Strata 1 merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lain sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Padang, 10 Maret 2025



Azel Mutia Azzahra

MOTTO
“عِلْمٌ، عَمَلٌ، لَمَعٌ”
(Azel Mutia Azzahra)

PERSEMBAHAN:

1. Untuk Ayah dan Bunda tercinta yang selalu mendo'akan dan mendukung agar anaknya meraih impiannya.
2. Untuk Adek adekku, Muhammad Irsyad Hattarikshah dan Annisa Khairani, yang selalu menjadimotivasi dalam proses pembuatan skripsi.
3. Untuk keluarga besarku
4. Untuk Saudara-saudaraku
5. Untuk Sahabat-sahabatku

Dan untuk teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat, dan bekerjasama dengan sangat baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah *Subhanahu wata'ala* yang telah memberikan Rahmat, taufik hidayah dan inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini sebagai salah satu persyaratan wajib guna memperoleh gelas sarjana strata 1 dalam Pendidikan Bahasa Arab. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shallahu 'Alaihi Wasallama*, beserta keluarganya yang semoga kita mendapatkan syafaatnya di akhirat nanti, *Aamiin*

Penulis turut mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang turut membantu penulis atas selesainya penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu penulis sangat terbuka pada kritik dan saran yang membangun agar proposal ini bisa lebih baik lagi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

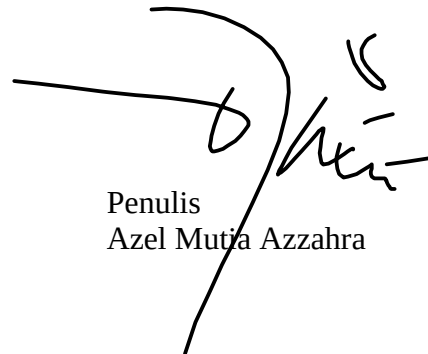
1. Dr. Hj. Amiroh, M.Ag. Selaku Rektor Institut Agama Islam Pemalang (INSIP).
2. Aziz Muzayin, M.Pd. selaku ketua jurusan PBA, yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga akhir ini.
3. Ridwan, S.Th.I, M. Si. Selaku pembimbing 1 yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk melakukan koreksi, memberikan bimbingan, arahan dan sebagainya kepada penulis.
4. Para Dosen INSIP yang telah membimbing dan sangat perhatian serta memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh Pendidikan.
5. Septiadi Nefri, S.Pd. selaku Kepala sekolah MIT SaQu Dar el-Iman.
6. Orang tua tercinta yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan do'a terbaiknya yang akan selalu mengiringi langkahku.

7. Teman-teman seperjuangan di PBA kelas B yang selalu support dan saling membantu bertukar fikir dalam menyelesaikan proposal ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan banyak pengalaman berharga bagi penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga para pembacanya,

Terimakasih. *Jazakkumullahu Khairan Katsiron Wabarakallahu Fiikum.*

Padang, 10 Maret 2025



Penulis
Azel Mutia Azzahra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian	7
B. Hasil penelitian yang Relevan	12
BAB III.....	13
A. Jenis Penelitian	13
B. Tempat dan Waktu Penelitian	13
C. Data dan Sumber Data	14
D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	16
E. Prosedur Analisis Data	25
F. Pemeriksaan Keabsahan Data	25
BAB IV	23
A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian	23
B. Temuan Penelitian	27
C. Pembahasan Temuan Penelitian.....	41
BAB V.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Rekomendasi.....	55
C. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian waktu penelitian	14
Tabel 4. 1 Nama-nama pegawai MIT SaQu Dar el-Iman.....	24
Tabel 4. 2Nama-nama Peserta didik kelas III MIT SaQu Dar el-Iman	26
Tabel 4. 3Sarana sekolah.....	27
Tabel 4. 4Rincian pelaksanaan pembelajaran Bahasa arab	29
Tabel 6. 1Table hasil wawancara narasumber 1.....	65
Tabel 6. 2hasil wawancara narasumber 2	68
Tabel 6. 3Table hasil wawancara narasumber 3.....	71
Tabel 6. 4Analisi data	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Observasi.....	59
Lampiran 2: Pedoman Wawancara	61
Lampiran 3: Catatan Lapangan Hasil Observasi.....	63
Lampiran 4: Catatan Lapangan Hasil Wawancara	65
Lampiran 5: Dokumen pendukung (Foto dan Dokumen)	73
Lampiran 6: Hasil Analisis Data	81
Lampiran 7: Daftar Riwayat Hidup.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan bahasa yang sangat penting dalam kehidupan umat Islam. Sebagai bahasa Al-Qur'an, bahasa Arab menjadi alat utama bagi umat Islam untuk memahami wahyu Allah *taa'la*, melaksanakan ibadah, mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan. Bahkan, Bahasa arab merupakan salah satu Bahasa alternatif internasional. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab, terutama kosa kata, menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Dalam konteks ini, pengajaran bahasa Arab yang efektif sangat diperlukan agar siswa dapat menguasai kosa kata dengan baik, sehingga mereka mampu memahami teks-teks agama, berbicara, dan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab.

Namun, pembelajaran bahasa Arab seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam menarik minat siswa. Di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman, pembelajaran bahasa Arab di kelas III masih menghadapi berbagai tantangan yang menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab oleh siswa. Hal ini terlihat dari keterbatasan siswa dalam menggunakan kosakata bahasa Arab secara aktif dalam percakapan sederhana maupun pemahaman teks. Selain masalah penguasaan kosakata, kondisi di kelas juga menunjukkan adanya kendala dalam hal perhatian dan keterlibatan siswa. Berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa yang sering kali tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat lebih tertarik untuk berbicara dengan teman-temannya atau bermain tanpa memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, ada juga siswa yang sering mengajukan izin untuk keluar kelas dengan alasan yang tidak jelas, yang semakin mengganggu kelancaran proses belajar mengajar. Hal ini berkontribusi pada rendahnya konsentrasi siswa terhadap

materi yang sedang diajarkan. Masalah ini tidak hanya berdampak pada penguasaan materi, tetapi juga pada suasana kelas yang kurang kondusif. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menjadi berkurang, dan hasil belajar mereka cenderung tidak optimal.

Untuk itu, dibutuhkan pembaharuan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, meningkatkan perhatian mereka, serta mengaktifkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui *game-based learning* (pembelajaran berbasis permainan) atau belajar sambil bermain. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang menggabungkan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan, siswa dapat belajar kosakata bahasa Arab dengan cara yang lebih kontekstual, aktif, dan tidak monoton.¹

Salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman kosakata bahasa Arab. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih fokus, terlibat aktif, dan termotivasi untuk menguasai kosakata bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan.

Pemilihan judul ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada kebutuhan siswa. *Game Based Learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, di mana siswa tidak hanya belajar untuk menguasai kosakata, tetapi juga belajar dengan fokus dan keterlibatan aktif. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru sebagai peneliti dapat mengidentifikasi

¹ Hamzah A, *Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Melalui Media dan Teknologi*, Jakarta: Kencana, 2019, hlm. 55-59.

masalah yang ada, merencanakan tindakan yang tepat, serta merefleksikan hasilnya untuk perbaikan berkelanjutan.

Dengan demikian, diharapkan implementasi *Game Based Learning* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, memperbaiki perilaku kurang fokus di kelas, dan mengurangi kebiasaan siswa yang sering meminta izin tanpa alasan yang jelas. Selain itu, pendekatan ini dapat mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman.

Dalam Islam, pentingnya pendidikan dan pengajaran sangat ditekankan. Salah satu hadis yang relevan dengan pendidikan adalah: "Tuntutlah ilmu dari buaian hingga ke liang lahat." (Hadis Riwayat Ibnu Majah). Hadis ini menunjukkan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, yang mencakup segala aspek ilmu, termasuk ilmu bahasa. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pengajaran bahasa Arab, seperti *game-based learning*, sangat sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong umatnya untuk terus belajar sepanjang hayat.

Selain itu, dalam konteks pendidikan, *Rasulullah shallallahu 'Alaihi wassalam* juga mengajarkan pentingnya menyampaikan ilmu dengan cara yang mudah dipahami oleh murid: "Sesungguhnya agama itu mudah, dan tidak ada seorang pun yang mempersulit agama ini kecuali dia akan dikalahkan." (Hadis Riwayat Bukhari). Hadis ini mengingatkan kita bahwa pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang memudahkan siswa untuk memahami, bukan malah menyulitkan mereka. *Game-based learning* adalah metode yang menyenangkan dan dapat membantu siswa memahami materi bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengajaran bahasa Arab juga diatur dalam berbagai regulasi yang berlaku, seperti: 1) Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Undang-Undang ini menekankan pentingnya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

2) Pasal 3 UU Sisdiknas menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Arab, sebagai bagian dari pendidikan agama dan bahasa, harus dilaksanakan dengan metode yang efektif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa secara holistik.² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Peraturan ini mengatur tentang kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah, termasuk pembelajaran bahasa Arab. Salah satu fokus utama adalah peningkatan kemampuan berbahasa Arab pada siswa, yang salah satunya dapat dicapai melalui penerapan berbagai metode pembelajaran yang inovatif, seperti *game-based learning*.³

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman. Fokus utama penelitian ini adalah:

1. Penerapan *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan *game-based learning* dapat meningkatkan minat dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
2. Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab, Fokusnya adalah pada peningkatan penguasaan kosa kata dasar Bahasa Arab, seperti nama benda, angka, dan ungkapan sehari-hari, melalui metode *game*.
3. Dampak terhadap Prestasi Belajar, Penelitian ini juga akan menilai pengaruh *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa, baik dalam penguasaan kosa kata maupun motivasi belajar.

² Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

4. Evaluasi Implementasi di Madrasah Ibtidaiyah, Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kesiapan guru, fasilitas, dan tantangan dalam menerapkan *game-based learning* di madrasah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan menarik.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Implementasi Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui *Game Based Learning* Pada Anak Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman?
2. Apa saja Faktor penghambat dan pendukung Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui *Game Based Learning* Pada Anak Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman.
2. Mengidentifikasi kendala-kendala dalam penerapan metode tersebut.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
Memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Akademi:
 - 1) Peningkatan Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa: Skripsi ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik dan efektif, terutama untuk anak-anak. Penggunaan *Game Based Learning* sebagai metode pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif yang dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan.

- 2) Pengembangan Kurikulum: Hasil penelitian dapat digunakan untuk memperkaya dan memperbarui kurikulum pembelajaran bahasa Arab, dengan menambahkan elemen teknologi dan gamifikasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
 - 3) Peningkatan Kualitas Penelitian Pendidikan: Skripsi ini berpotensi menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan agama dan bahasa Arab.
- b. Bagi Pemerintah:
- 1) Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama: Dengan memanfaatkan *Game Based Learning*, pemerintah dapat mendorong metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami kosa kata bahasa Arab dan meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka secara lebih menyeluruh.
 - 2) Inovasi dalam Program Pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan dasar untuk mengembangkan kebijakan atau program-program berbasis teknologi dalam pendidikan agama, terutama di tingkat madrasah dan sekolah-sekolah dasar.
 - 3) Akselerasi Pendidikan Digital: Skripsi ini berperan dalam mendorong pemerintah untuk mengembangkan platform pembelajaran berbasis game yang dapat menjangkau lebih banyak siswa, khususnya di daerah yang sulit dijangkau dengan metode pembelajaran tradisional.
- c. Bagi Masyarakat:
- 1) Peningkatan Pemahaman Bahasa Arab di Kalangan Anak-anak: Dengan menggunakan game dalam pembelajaran, anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab. Hal ini akan mempercepat penguasaan kosa kata bahasa Arab sejak dini, yang sangat berguna bagi pembentukan dasar pemahaman agama dan budaya Islam.

- 2) Peningkatan Akses terhadap Pembelajaran yang Menyenangkan: Game-based learning memberi kesempatan bagi anak-anak di masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang menyenangkan dan menarik. Ini juga dapat membantu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional.
- 3) Penguatan Peran Madrasah sebagai Pusat Pembelajaran: Madrasah Ibtidaiyah, seperti Sahabat Qur'an Daar El Iman, dapat menjadi contoh bagi lembaga pendidikan lain dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih modern dan interaktif, memperkuat peran madrasah dalam masyarakat sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada implementasi penguasaan kosa kata Bahasa Arab melalui pendekatan *game-based learning* pada anak kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El-Iman. Fokus penelitian ini akan membahas bagaimana penggunaan permainan berbasis teknologi maupun permainan tradisional dapat membantu anak-anak pada usia sekolah dasar menguasai kosa kata Bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

1. Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab

Penguasaan kosa kata merupakan elemen kunci dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama untuk anak-anak di Madrasah Ibtidaiyah. Kosa kata yang dikuasai siswa akan mendukung keterampilan berbahasa lainnya seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosa kata yang baik juga menjadi fondasi penting bagi pemahaman siswa terhadap teks-teks agama Islam, seperti Al-Qur'an dan doa-doa. Namun, pembelajaran bahasa Arab pada anak sering kali menemui tantangan, seperti kurangnya minat siswa akibat metode pembelajaran yang monoton.⁴

Salah satu solusi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata adalah melalui *game-based learning* (pembelajaran berbasis permainan). Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari kosa kata dalam konteks yang lebih kontekstual dan menyenangkan, memperkuat pemahaman dan mempermudah ingatan mereka.⁵

⁴ Hamzah A, *Loc.cit.*

⁵ Mulyasa E, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2022, hlm. 87-90

Melalui penerapan *game-based learning*, siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Arab mereka dengan cara yang lebih menarik dan efektif, sekaligus menguasai kosa kata yang diperlukan dalam pembacaan dan pemahaman teks-teks agama Islam.⁶

2. *Game-Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Marc Prensky, dalam bukunya "*Digital Natives, Digital Immigrants*", menekankan bahwa anak-anak (*digital natives*) lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis teknologi dan *game*. *Game*, menurutnya, dapat membuat siswa lebih terlibat dan dapat meningkatkan pemahaman mereka karena *game* menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan kontekstual. Prensky mengusulkan bahwa untuk meningkatkan hasil pendidikan, sistem pembelajaran harus mengadopsi strategi berbasis permainan.⁷

Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, permainan bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi sebagai strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep tertentu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut mereka, *game* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatasi tantangan dan menerima umpan balik langsung, yang mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan teknis.⁸

Game-based learning (GBL) adalah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. GBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui tantangan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka, yang mengarah pada peningkatan motivasi dan

⁶ Tjandra M, *Game-Based Learning dalam Pendidikan: Pendekatan dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2025, hlm. 102-107

⁷ Prensky, M, *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5), 2001, hlm. 1-6.

⁸ Prasetyo, Z., & Suryadi, D. *Pengaruh Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 3(2), 2014. Hlm. 55-63

keterlibatan dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, GBL memiliki potensi besar untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar kosa kata. GBL menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya terbatas pada instruksi guru di depan kelas, tetapi juga memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui permainan. Bermain sambil belajar memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang dan memperkuat apa yang telah dipelajari melalui kegiatan yang menyenangkan. Dalam hal ini, permainan dapat berupa permainan berbasis aplikasi yang mengajarkan kosa kata Arab, permainan papan, kartu kata, atau permainan interaktif lainnya yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan.

3. Perencanaan penerapan metode Game Based Learning pada pembelajaran

Dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan memperbaiki ketidakfokusan siswa, penerapan metode *Game Based Learning* di kelas III MI Sahabat Qur'an Dar El-Iman akan dirancang untuk menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan yang menyenangkan. Salah satu permainan yang akan diterapkan adalah Tebak Bahasa Arab dengan Kartu. Dalam permainan ini, guru akan menyiapkan kartu-kartu bergambar yang menunjukkan objek, hewan, atau aktivitas sehari-hari. Setiap kartu akan memiliki gambar pada satu sisi dan kata dalam bahasa Arab pada sisi lainnya.

Langkah pertama dalam penerapan permainan ini adalah guru memilih anak secara acak untuk menarik kartu pada guru. Setelah menarik kartu, siswa akan diminta untuk menebak kata dalam bahasa Arab yang sesuai dengan gambar yang terlihat di kartu tersebut. Sebagai contoh, jika kartu yang ditarik menunjukkan gambar "keluar (kata kerja)", siswa harus menyebutkan kata "خرج" dalam bahasa Arab. Setiap jawaban yang benar akan memperoleh poin pada papan prestasi kelas atas nama anak tersebut. Jika jawaban salah, maka tidak mendapatkan poin dan tidak ada pengurangan poin.

Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Arab, tetapi juga untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran. Dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, diharapkan siswa dapat mengingat kosakata lebih efektif dan melibatkan diri dalam kegiatan belajar secara aktif. Selain itu, permainan ini juga dapat memperkuat keterampilan berbicara siswa karena mereka dilatih untuk mengucapkan kata-kata dalam bahasa Arab secara langsung. Guru akan berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, umpan balik, dan penjelasan terkait kata-kata yang dipelajari setelah setiap putaran permainan. Untuk evaluasi, guru akan mencatat perkembangan kosakata yang dikuasai oleh siswa melalui hasil permainan ini dan memberi tes singkat setelah beberapa putaran permainan. Dengan penerapan permainan tebak bahasa Arab ini, diharapkan siswa akan lebih fokus, aktif, dan lebih cepat menguasai kosakata bahasa Arab dalam suasana belajar yang menyenangkan.

4. Penerapan GBL dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menguasai kosa kata. GBL mengintegrasikan elemen permainan yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini berpotensi mengatasi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, terutama pada penguasaan kosa kata yang menjadi dasar pemahaman materi keagamaan. Metode Penerapan GBL dalam Penguasaan Kosa Kata antara lain:

1. Permainan Aplikasi (*Digital Games*). Permainan berbasis aplikasi, seperti kuis atau teka-teki silang, memungkinkan siswa untuk belajar kosa kata secara interaktif dan fleksibel.⁹

⁹ *Ibid*

2. Permainan Papan (*Board Games*). Permainan papan seperti "Cocokkan Kata" memperkenalkan kosa kata dengan mengaitkan kata dengan gambar atau definisinya, yang membantu memperkuat pemahaman siswa.
3. Permainan Kartu Kata (*Flashcard Games*). *Flashcard* dapat digunakan untuk mencocokkan kata-kata dengan gambar atau arti, yang melatih daya ingat siswa terhadap kosa kata.¹⁰
4. Permainan Interaktif (*Interactive Games*). Permainan yang melibatkan siswa dalam peran tertentu memungkinkan mereka berlatih berbicara dengan kosa kata yang telah dipelajari.¹¹

Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan: Implementasi *game-based learning* dalam pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El-Iman, khususnya dalam pembelajaran kosa kata untuk kelas III.

Proses pembelajaran yang terlibat, termasuk cara permainan diterapkan oleh guru, jenis permainan yang digunakan, serta interaksi siswa dengan permainan. Dampak penerapan *game-based learning* terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa kelas III, baik dari segi kemampuan berbahasa maupun dari segi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Respon siswa dan guru terhadap penerapan *game-based learning*, baik dalam hal kesenangan, efektivitas, maupun tantangan yang dihadapi dalam proses implementasi.

5. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram berikut: [Penguasaan Kosa Kata] → [*Game-Based Learning*] → [Motivasi Siswa & Keterlibatan dalam Pembelajaran] → [Peningkatan Penguasaan Kosa Kata].

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 272-275

¹¹ Hamzah A, Op.cit hal. 58 - 60

- a. Penguasaan Kosakata: Merujuk pada tingkat kefasihan siswa dalam mengenal, mengingat, dan menggunakan kosakata Bahasa Arab yang telah diajarkan.
- b. *Game-Based Learning*: Metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan untuk mendukung proses belajar siswa.
- c. Motivasi & Keterlibatan: Proses yang memengaruhi sejauh mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, serta dorongan emosional yang dihasilkan dari penggunaan permainan.
- d. Peningkatan Penguasaan Kosakata: Hasil akhir yang diharapkan, di mana penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa meningkat melalui penerapan metode GBL.

B. Hasil penelitian yang Relevan

Dalam kajian tentang implementasi *game-based learning* (GBL) dalam pengajaran bahasa, berbagai penelitian telah menunjukkan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa siswa. Konsep *game-based learning* merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pada konteks pembelajaran bahasa Arab, *game-based learning* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari kosakata baru secara efektif.

Penelitian oleh Aulia menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk anak-anak, dapat mempercepat proses penguasaan kosakata. Dalam studi tersebut, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengenali dan menggunakan kosakata baru. Aulia menyarankan bahwa game dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran

bahasa Arab yang sering dianggap sulit oleh siswa, dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mudah diingat.¹²

Selain itu, penelitian oleh Fadhilah di Madrasah Ibtidaiyah di Yogyakarta juga menunjukkan hasil yang serupa. Dalam studinya, Fadhilah menggali implementasi game berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa usia SD/MI. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi *game* berbasis pembelajaran dapat memperluas kosa kata mereka lebih cepat dibandingkan dengan metode konvensional. Pembelajaran melalui *game* dapat meningkatkan retensi kosa kata yang lebih lama, karena interaksi yang lebih intensif dan berulang dalam konteks permainan.¹³

Penelitian yang lebih spesifik tentang penerapan *game-based learning* di Madrasah Ibtidaiyah dilakukan oleh Rahayu, yang meneliti penggunaan aplikasi *game* dalam pengajaran bahasa Arab di beberapa sekolah dasar di Jawa Barat. Dalam penelitiannya, Rahayu mencatat bahwa penggunaan media digital seperti *game* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata, tetapi juga meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan.¹⁴ Hal ini sesuai dengan pendapat Harahap yang menyatakan bahwa *game* berbasis pembelajaran dapat mengembangkan berbagai kompetensi bahasa Arab secara bersamaan, termasuk kosakata, tata bahasa, dan kemampuan berbicara.¹⁵

Di sisi lain, hasil penelitian dari Nuraini di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Surakarta mengungkapkan bahwa penggunaan permainan berbasis teknologi pada anak kelas III juga memiliki tantangan tersendiri, antara lain keterbatasan infrastruktur dan pengawasan yang perlu dilakukan oleh guru. Namun, meskipun

¹² Aulia F, *Pengaruh Pembelajaran Game Berbasis Teknologi terhadap Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 9(2), 2019, hlm.109-116

¹³ Fadhilah L, *Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Islam, 13(1), 2021, hlm. 95-103

¹⁴ Rahayu S, *Efektivitas Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 14(2), 2020, hlm. 120-130.

¹⁵ Harahap T, *Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 2020, hal. 33-40

demikian, keberhasilan implementasi *game-based learning* dalam pengajaran bahasa Arab di madrasah menunjukkan dampak positif terhadap penguasaan kosa kata siswa, asalkan didukung oleh pendekatan yang tepat dalam memilih permainan dan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1. Kesimpulan dari Penelitian Terkait

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada penguasaan kosa kata, memiliki dampak yang signifikan. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, yang pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab pada anak-anak di tingkat madrasah ibtidaiyah. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran yang relevan dengan penelitian ini, yang akan menganalisis bagaimana penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat berkontribusi terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang terjadi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab menggunakan *game-based learning*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *game-based learning* dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada situasi dan konteks spesifik di kelas III, di mana *game-based learning* diterapkan sebagai metode untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa. Studi kasus dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan rinci mengenai implementasi metode ini dalam lingkungan yang nyata, serta dampaknya terhadap siswa dalam proses pembelajaran mereka. Dengan fokus pada satu lokasi dan satu kelompok siswa, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai proses, tantangan, dan hasil yang dapat dicapai dengan penerapan *game-based learning* dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman, yang terletak di Kelurahan Lolong Belanti Kecamatan Padang, Kota Padang, Sumatera Barat.

2. Waktu penelitian

Adapun waktu pelaksanaan pada penelitian ini rencananya akan dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai pada bulan Desember 2024 hingga Februari 2025. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap persiapan yang meliputi pengumpulan data awal dan tahap pelaksanaan yang mencakup penerapan *game-based learning* serta evaluasi.

Tabel 3. 1 Rincian waktu penelitian

	Desember 2024	Januari 2025	Februari – Maret 2025
Observasi lapangan			
Pembuatan Proposal			
Pembuatan skripsi dan Analisis data			
Laporan penulisan			

C. Data dan Sumber Data

Sumber data adalah merupakan Semua sumber informasi yang digunakan peneliti untuk menghasilkan atau mendukung klaim, temuan, atau kesimpulan dalam suatu penelitian tersebut. Berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah sumber informasi asli yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dalam proses pengumpulan data. Peneliti menggunakan Teknik ini untuk mendapatkan data dan informasi mengenai Implementasi penguasaan melalui *game based learning* pada anak kelas 3 MIT SaQu Dar el-Iman, dan yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini adalah kelas 3 MIT SaQu Dar El man dan guru Bahasa arab Ustadzah Roza Oktania, S.T.

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Afiya Dzakira Arzu	Perempuan
2.	Aisya Kosastri	Perempuan
3.	Ananda Zafira Arlind	Perempuan
4.	Asiyah Taufik	Perempuan
5.	Askanah Latifah Mecca	Perempuan
6.	Azzam abdulloh El Qur'ani	Laki Laki
7.	Dzakiyah Lathifah	Perempuan
8.	Ezio Zabdan Dance	Laki Laki
9.	Hafid	Laki Laki
10.	Hafshah Yulisman	Perempuan
11.	Jannatu Sauqiya Aqifa	Perempuan
12.	Jinan Terangi Hati	Laki Laki
13.	Nada Maisyara Salsabila	Perempuan
14.	Qatrunnada Syadza Khalilillah	Perempuan
15.	Raziq Al Edri	Laki Laki
16.	Shafa Azzahra Ikhsan	Perempuan

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti yang sebelumnya sudah ada dan dikumpulkan oleh pihak ketiga. Data sekunder ini

bisa berupa laporan yang berkaitan tentang implementasi pembelajaran kosa kata Bahasa Arab kelas 3 di MIT SaQu Dar el-Iman.

D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai implementasi *game-based learning* dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas III. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan *game* dalam pembelajaran bahasa Arab, dinamika yang terjadi di kelas, serta interaksi antara siswa dan guru selama proses pembelajaran. Observasi memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai suasana kelas dan bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran berbasis *game*.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan guru bahasa Arab dan beberapa siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan penilaian mereka terhadap penggunaan *game-based learning* dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* merujuk pada proses pengumpulan, penyimpanan, dan analisis berbagai bentuk informasi yang dihasilkan atau tercatat selama kegiatan pembelajaran. Teknik ini berfungsi untuk merekam semua aspek yang terjadi dalam proses pembelajaran dan memberikan bukti konkret terkait materi, aktivitas kelas, serta hasil karya siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab berbasis *game*, dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa materi yang digunakan dalam permainan (seperti kartu kata, aplikasi *game*, atau materi multimedia lainnya), catatan aktivitas yang dilakukan selama

permainan (seperti interaksi siswa dalam permainan, jenis-jenis tugas yang diberikan, dan evaluasi perkembangan siswa), serta hasil karya siswa, seperti teks, rekaman suara, atau produk lain yang menunjukkan pemahaman dan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Salah satu keunggulan dari teknik dokumentasi ini adalah kemampuannya untuk menyajikan data yang objektif dan konkrit, yang dapat digunakan untuk menggambarkan proses dan hasil pembelajaran secara jelas. Dokumen yang terkumpul juga memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana *game* dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa Arab, serta sejauh mana *game* tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosa kata, keterampilan berbicara, mendengarkan, dan menulis siswa.

Dalam pembelajaran berbasis *game*, dokumentasi juga dapat mencakup rekaman kegiatan siswa, baik secara individu maupun kelompok, yang dapat dilihat dari hasil interaksi dan diskusi yang terjadi dalam permainan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas *game* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.¹⁶

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai jenis materi yang relevan, antara lain:

a. Kerangka teori pembelajaran

1) Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam berbahasa, seperti kosakata, pemahaman kalimat, serta keterampilan berbicara dan menulis. Namun, penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek yang seringkali menemui hambatan, terutama karena kurangnya interaksi langsung dan

¹⁶ Mulyasa E, *Loc. Cit.*

pengalaman nyata dalam penggunaan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan komponen utama dalam pembelajaran bahasa karena kosakata membentuk dasar untuk memahami bahasa lebih lanjut. Dalam konteks bahasa Arab, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui arti kata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam konteks yang tepat, yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis.

2) *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam konteks ini, GBL dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan berbagai jenis permainan yang menyenangkan dan mendidik. *Game Based Learning* adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan konsep teori pembelajaran dengan elemen-elemen permainan. Permainan dalam pendidikan, baik yang berbasis digital atau non-digital, mendorong siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif. Dalam GBL, siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan berkompetisi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

3) Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Penguasaan Kosakata

Game-Based Learning dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran berbasis permainan, elemen-elemen seperti tantangan, level, dan kompetisi menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dalam hal ini, permainan yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menguatkan penguasaan kosakata.

4) Strategi Penerapan *Game Based Learning* untuk Pembelajaran Kosakata

Dalam penerapan GBL untuk pembelajaran bahasa Arab, salah satu permainan yang dapat digunakan adalah Tebak Bahasa Arab dengan Kartu. Permainan seperti ini sangat efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan. Permainan ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih santai dan tidak terbebani. Sebagai contoh, permainan kartu yang berisi gambar dan kosakata bahasa Arab dapat mengajarkan siswa berbagai kosakata yang berkaitan dengan objek sehari-hari atau kegiatan tertentu. Dengan sistem kompetisi dan *feedback* langsung, siswa tidak hanya belajar memahami kosakata, tetapi juga berusaha mengingatnya lebih cepat dan lebih akurat.

5) Pentingnya Motivasi dalam *Game Based Learning*

Salah satu alasan mengapa *Game Based Learning* efektif dalam pembelajaran bahasa Arab adalah karena permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Permainan memberikan pengalaman yang menarik dan menantang, yang mengarah pada pencapaian kebutuhan psikologis dasar siswa: kompetensi, keterhubungan, dan oportunitas untuk mengendalikan proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, GBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk terus belajar dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran.

b. Aspek Pembelajaran

Dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) untuk penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman, terdapat beberapa aspek penting yang perlu dipertimbangkan. Aspek-aspek ini akan membantu memastikan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan memenuhi tujuan pendidikan yang diinginkan.

1) Aspek Kognitif: Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Konsep

Aspek ini mengacu pada pengembangan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam hal pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab. Salah satu tujuan utama penggunaan GBL adalah untuk memfasilitasi siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Komponen Kognitif yang Diterapkan dalam GBL:

- a) Pengenalan Kosakata: Siswa diperkenalkan dengan kosakata bahasa Arab yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti nama benda, warna, angka, kata kerja, dan lain-lain. Permainan seperti "Tebak Bahasa Arab dengan Kartu" akan memperkenalkan kosakata tersebut secara langsung.
- b) Peningkatan Memori Jangka Panjang: Melalui permainan yang berulang, siswa akan lebih mudah mengingat kosakata yang telah mereka pelajari. Umpan balik langsung dalam permainan mendorong siswa untuk mengingat kata dengan lebih baik.
- c) Pemahaman Konteks: Dalam permainan berbasis kartu atau permainan berbasis digital lainnya, siswa tidak hanya belajar kata-kata secara terpisah, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan kata tersebut dalam konteks yang relevan.

2) Aspek Afektif: Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu manfaat utama dari *Game Based Learning* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Melalui permainan, siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk menguasai materi, dalam hal ini kosakata bahasa Arab. Komponen Afektif yang Diterapkan dalam GBL:

- a) Peningkatan Antusiasme dan Minat: Permainan yang dirancang dengan baik akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Melalui elemen

kompetisi, tantangan, dan reward, GBL mampu menarik perhatian siswa dan menjaga minat mereka untuk terus belajar.

- b) Penguatan Perasaan Pencapaian: GBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan pencapaian melalui level, poin, atau hadiah yang diperoleh selama permainan. Hal ini memberikan *feedback* positif yang meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata bahasa Arab.

3) Aspek Sosial: Kolaborasi dan Interaksi Antar Siswa

Interaksi sosial adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Dalam konteks *Game Based Learning*, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam kerja sama atau kompetisi. Komponen Sosial yang Diterapkan dalam GBL:

- a) Kerja Sama Tim: Dalam beberapa jenis permainan, seperti Tebak Bahasa Arab dengan Kartu, siswa dapat bermain dalam kelompok. Mereka harus bekerja sama untuk mencocokkan gambar dengan kata yang benar, yang membantu mereka belajar kolaborasi.
- b) Komunikasi Antar Siswa: Permainan yang mengharuskan siswa untuk berdiskusi atau saling membantu dalam memecahkan tantangan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam bahasa Arab.
- c) Interaksi Sosial dalam Kompetisi: Permainan yang berbasis kompetisi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dalam konteks yang lebih santai dan menyenangkan, yang mengurangi ketegangan dalam pembelajaran.

4) Aspek Metakognitif: Pengaturan Diri dalam Pembelajaran

Metakognisi adalah kemampuan untuk mengelola dan mengontrol proses berpikir dan belajar sendiri. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa dihadapkan pada tantangan yang memerlukan mereka untuk berpikir secara kritis dan mengambil keputusan. Komponen Metakognitif yang Diterapkan dalam GBL:

- a) Refleksi terhadap Pembelajaran: Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan kembali langkah-langkah yang telah mereka ambil dalam permainan dan bagaimana cara mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka.
- b) Pengaturan Tujuan dan Pencapaian: Dengan elemen level atau poin dalam permainan, siswa akan terdorong untuk mengatur tujuan pembelajaran mereka sendiri dan merencanakan cara untuk mencapainya.
- c) Penyelesaian Masalah: Permainan berbasis tantangan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai situasi, termasuk saat mereka kesulitan untuk mengingat atau mengenali kosakata.

c. Materi Pembelajaran

Peneliti mengumpulkan materi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran berbasis *game*. Materi pembelajaran ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul, dan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung implementasi *game* dalam kelas. Dokumentasi materi ini penting untuk menganalisis bagaimana *game-based learning* diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Arab dan bagaimana materi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam penguasaan kosa kata.

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): RPP yang disusun oleh guru akan dianalisis untuk mengetahui tujuan pembelajaran, strategi yang digunakan, serta cara guru merencanakan penerapan *game* dalam kegiatan pembelajaran. RPP ini menunjukkan bagaimana *game* dirancang untuk mendukung pengajaran kosa kata bahasa Arab.
- 2) Modul dan Bahan Ajar: Bahan ajar yang digunakan dalam *game* akan dianalisis untuk mengevaluasi kesesuaian *game* dengan materi pembelajaran bahasa Arab dan efektivitasnya dalam membantu siswa menguasai kosa kata.

d. Catatan Aktivitas Kelas

Peneliti juga mengumpulkan catatan aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Catatan ini mencakup pengamatan terhadap bagaimana guru mengelola kelas, interaksi yang terjadi antara siswa dan guru, serta penggunaan *game* dalam kegiatan belajar mengajar. Catatan aktivitas kelas memberikan gambaran mengenai dinamika pembelajaran berbasis *game*, serta bagaimana hal ini memengaruhi interaksi siswa, baik di antara mereka sendiri maupun dengan guru.

- 1) Catatan Guru: Guru dapat mencatat berbagai hal terkait penerapan *game* dalam kelas, termasuk tantangan atau keberhasilan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Catatan ini juga mencakup cara guru memberikan instruksi dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam *game*.
- 2) Catatan Siswa: Catatan mengenai pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis *game*, termasuk *feedback* atau respon mereka terhadap metode pembelajaran ini, juga akan dikumpulkan. Ini memberikan wawasan mengenai persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan *game* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

e. Hasil Karya Siswa

Dokumentasi ini juga mencakup hasil karya siswa yang mencerminkan penguasaan mereka terhadap kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari melalui *game-based learning*. Hasil karya siswa ini meliputi tugas, pekerjaan rumah (PR), tes, dan kuis yang diberikan kepada siswa untuk menilai penguasaan kosa kata.

- 1) Pekerjaan Rumah (PR): Pekerjaan rumah yang diberikan setelah penggunaan *game* akan dianalisis untuk melihat sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan kosa kata yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih terstruktur dan formal.

- 2) Tes atau Kuis: Tes atau kuis yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penerapan *game-based learning* digunakan untuk mengukur perkembangan penguasaan kosa kata siswa. Tes ini mencakup soal-soal yang menguji pemahaman siswa terhadap kosa kata yang diajarkan melalui permainan.
- 3) Proyek atau Tugas Kelas: Tugas kelas yang mengharuskan siswa untuk menggunakan kosa kata bahasa Arab dalam situasi yang lebih aplikatif juga akan dianalisis. Proyek ini memberikan gambaran tentang penerapan kosa kata dalam konteks yang lebih luas dan kreatif.

f. Refleksi Siswa dan Guru

Selain materi pembelajaran dan hasil karya siswa, dokumentasi juga mencakup refleksi dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti dan mengajar pembelajaran berbasis *game*. Refleksi ini memberikan wawasan lebih lanjut mengenai persepsi mereka terhadap keefektifan metode *game-based learning* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Refleksi ini dapat berupa formulir yang diisi oleh siswa atau wawancara informal dengan guru tentang pengalaman mereka dalam mengajarkan bahasa Arab menggunakan *game*.

g. Manfaat Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai sumber bukti empiris yang menguatkan hasil observasi dan wawancara. Dengan mengumpulkan berbagai jenis materi, aktivitas, dan hasil karya siswa, peneliti dapat mengidentifikasi pola-pola tertentu terkait penguasaan kosa kata bahasa Arab yang diperoleh melalui *game-based learning*. Dokumentasi juga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses pembelajaran dan memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah penerapan *game-based learning*. Selain itu, dokumentasi ini dapat memberikan gambaran mengenai keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

4. Tes Penguasaan Kosa Kata

Tes penguasaan kosa kata adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur perubahan atau peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab oleh siswa setelah implementasi *game-based learning*. Tes ini diberikan kepada siswa dalam dua tahap, yaitu sebelum dan setelah penerapan *game-based learning*. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk menilai sejauh mana *game-based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Arab yang mereka pelajari.

E. Prosedur Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes penguasaan kosa kata akan dianalisis menggunakan analisis tematik. Proses analisis ini melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Pengorganisasian Data

Data yang terkumpul akan dikategorikan berdasarkan tema atau topik yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti penerapan *game*, penguasaan kosa kata, dan respon siswa serta guru terhadap metode tersebut.

2. Penandaan dan Kodefikasi

Data dari wawancara dan observasi akan diberi kode untuk memudahkan analisis. Kode-kode ini akan mencerminkan topik-topik utama yang muncul dari data, seperti pengalaman siswa, kendala yang dihadapi, dan kelebihan *game-based learning*.

3. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan tema yang ditemukan, peneliti akan menarik kesimpulan mengenai bagaimana *game-based learning* berkontribusi terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab dan seberapa efektif metode ini diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data merupakan hal yang sangat penting untuk memastikan bahwa temuan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan fenomena yang sedang diteliti. Untuk itu, dalam penelitian ini,

pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik yang telah banyak diterima dalam penelitian kualitatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kredibilitas

Kredibilitas berhubungan dengan sejauh mana hasil penelitian dapat dipercaya untuk menggambarkan realitas yang ada. Peneliti menggunakan beberapa teknik untuk memastikan kredibilitas data, seperti perpanjangan kehadiran (*prolonged engagement*), triangulasi, dan member checking.

- Perpanjangan Kehadiran (*Prolonged Engagement*): Peneliti menghabiskan waktu yang cukup lama di lapangan untuk memahami konteks penelitian secara mendalam, yang memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih akurat dan mengurangi bias interpretasi.¹⁷
- Triangulasi: Teknik triangulasi dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber data, teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dokumentasi), dan teori yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memverifikasi konsistensi temuan yang diperoleh.¹⁸
- *Member Checking*: Setelah transkrip wawancara selesai, peneliti mengembalikannya kepada informan untuk memverifikasi kebenaran data yang dikumpulkan. Proses ini memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dan mencerminkan pengalaman informan.

2. Transferabilitas

Transferabilitas adalah sejauh mana temuan penelitian dapat diterapkan pada konteks atau situasi lain yang serupa. Untuk memastikan transferabilitas, peneliti memberikan deskripsi rinci tentang konteks penelitian, karakteristik peserta, serta proses penelitian yang dilakukan. Deskripsi ini memungkinkan

¹⁷ Sugiyono M, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018, hlm.. 276

¹⁸ Moleong L J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, hlm. 330.

pembaca untuk menilai apakah temuan dapat diterapkan pada situasi atau konteks lain yang mirip.¹⁹ Dalam penelitian ini, meskipun fokus penelitian pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman, temuan penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang bermanfaat bagi penggunaan *game-based learning* dalam pengajaran bahasa Arab di madrasah lain.

3. Dependabilitas

Dependabilitas merujuk pada stabilitas dan konsistensi temuan seiring waktu. Untuk memastikan dependabilitas, peneliti melakukan audit trail, yaitu pencatatan yang sistematis dan rinci tentang setiap langkah yang diambil dalam penelitian. Hal ini memungkinkan orang lain untuk memverifikasi dan mengikuti proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti juga melakukan diskusi rutin dengan rekan sejawat dan pembimbing untuk memastikan bahwa interpretasi data yang dilakukan tetap konsisten dan akurat.

4. Konfirmabilitas

Konfirmabilitas berkaitan dengan sejauh mana temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan didasarkan pada data yang dikumpulkan, bukan pada pandangan pribadi peneliti. Untuk memastikan konfirmabilitas, peneliti melakukan reflektivitas, yaitu proses peneliti mencatat dan mengidentifikasi perasaan, pandangan, dan pemikiran yang muncul selama penelitian. Proses refleksi ini membantu peneliti untuk menghindari bias dan memastikan bahwa analisis data didasarkan pada data yang sah dan tidak dipengaruhi oleh pandangan pribadi peneliti.

¹⁹ Lincoln, Y. S., & Guba, E. G, *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: SAGE Publications.1985, Hal. 319.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

MIT SaQu Dar el-Iman terletak di Belakang Taman Makam Pahlawan, Jalan S. Parman, Lolong Belanti, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25136, Lokasi sekolah ini berada di kawasan yang strategis, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat: Berbatasan dengan Pantai Padang dan pemukiman pendatang kawasan pesisir Pantai Padang, wilayah Lolong Belanti.
- b. Sebelah Timur: Berbatasan dengan wilayah Ulak karang selatan dan Kel. Lolong Belanti yang merupakan pemukiman warga Kota Padang.
- c. Sebelah Utara: Berbatasan dengan wilayah Ulak karang Utara yang merupakan wilayah pemukiman dan wilayah pendidikan seperti SD, SMP, SMA, dan Perguruan tinggi.
- d. Sebelah Selatan: Berbatasan langsung dengan wilayah Belanti yang menjadi Pusat wisata Pantai Padang dan pemukiman warga.²⁰

Letak geografis ini memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar peserta didik, khususnya dalam konteks MIT SaQu Dar el-Iman yang berada di dekat kawasan pesisir dan lingkungan perkotaan. Akses ke berbagai fasilitas, seperti pantai dan jalan yang bagus, menjadi bagian dari keunggulan sekolah ini.

2. Visi Misi MIT SaQu Dar el-Iman

- a. Visi: Menjadi lembaga pendidikan berbasis Qur'an dan sunnah yang mampu melahirkan generasi Qur'ani berakhlakul karimah²¹
- b. Misi:
 - 1) Menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an pada anak sejak dini.

²⁰ Eripson, wawancara penulis, Padang, 6 Januari 2025

²¹ MIT SaQu DEI, <https://dareliman.sch.id/mit-saqu/> diakses pada tanggal 6 Januari 2025

- 2) Menumbuhkan rasa cinta terhadap Al-Qur'an dan Sunnah.
 - 3) Meningkatkan kemampuan anak cepat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar melalui metode at-tibyan.
 - 4) Menumbuhkan semangat anak dalam menghafal Al-Qur'an dan menyenangkan.²²
3. Tenaga Pendidik di MIT SaQu Dar el-Iman

Kehadiran tenaga pendidik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran sangat penting karena guru berperan sebagai pembimbing dan motivator peserta didik agar materi yang disampaikan dapat dipahami, Guru/Pendidik juga berperan dalam proses pencapaian prestasi belajar peserta didik.

Penulis menguraikan pegawai di MIT SaQU Dar el-Iman:

Tabel 4. 1 Nama-nama pegawai MIT SaQu Dar el-Iman

No.	Nama
1.	Septiadi Nefri,S.Pd
2.	Dewi Fitri Yeni
3.	Novi Hendra,S.I.P
4.	Ana Komala Hikmah
5.	NurDadila
6.	Rozarahmadani,S.Pd
7.	Aisyiah Mishran
8.	Ukhtiana Misri, S.E
9.	Roza Oktania,S.T

²² *Ibid*

10.	Azhimah Nuri Eka Putri
11.	Arif Sudirman
12.	Vira Rahma Yanti
13.	Azel Mutia Azzahra
14.	Tisa Febri Delvia,S.Pd
15.	Praslita Dishadewi,M.Pd
16.	Sufi Wadeta
17.	Dio Ade Putra,S.Pd
18.	Sausan Nurul Hafizhah
19.	Roni Asmeri

Sumber: Dokumen MIT SaQu Dar el-Iman

Sedangkan Ustadzah Roza Oktania, S. T, adalah pendidik atau disebut Guru kelas di kelas III MIT SaQU Dar el-Iman, beliau mulai aktif mengajar di MIT SaQu Dar el-man pada bulan Juli Tahun 2024 sampai sekarang, Ustadzah Roza Rahmania sudah mengajar selama 6 bulan, dan bertanggungjawab sebagai guru kelas dengan Tahfizh dan Bahasa Arab di kelas III MIT SaQu Dar el-Iman. Sebagai Guru, sebelum memulai proses pembelajaran di ruang kelas harus menyiapkan Modul Ajar, absensi, buku penilain, buku jurnal, bahan ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta didik) dan Asesmen. Tujuannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran.

4. Data jumlah peserta didik di kelas 4 MIT SaQu Dar el-Iman

Peserta didik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan di MIT SaQu Dar el-man bahwa di kelas III saat ini berjumlah 16 peserta didik.

Tabel 4. 2Nama-nama Peserta didik kelas III MIT SaQu Dar el-Iman

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Afiya Dzakira Arzu	Perempuan
2.	Aisya Kosastri	Perempuan
3.	Ananda Zafira Arlind	Perempuan
4.	Asiyah Taufik	Perempuan
5.	Askanah Latifah Mecca	Perempuan
6.	Azzam abdulloh El Qur'ani	Laki Laki
7.	Dzakiyah Lathifah	Perempuan
8.	Ezio Zabdan Dance	Laki Laki
9.	Hafid	Laki Laki
10.	Hafshah Yulisman	Perempuan
11.	Jannatu Sauqiya Aqifa	Perempuan
12.	Jinan Terangi Hati	Laki Laki
13.	Nada Maisyara Salsabila	Perempuan
14.	Qatrunnada Syadza Khalilillah	Perempuan
15.	Raziq Al Edri	Laki Laki
16.	Shafa Azzahra Ikhsan	Perempuan

Sumber: Dokumen langsung kelas III MIT SaQu Dar el-Iman

5. Keadaan sarana dan prasarana di MIT SaQu Dar el-Iman

MIT SaQu Dar el-Iman memiliki bangunan berbentuk *letter U*, yaitu: Ruang kepala sekolah, perpustakaan, ruang kelas 1 sampai 6, UKS, toilet,

mushalla, kantor ustadz dan ustadzah dan lapangan. Sarana dan prasarana yang ada di MIT SaQu Dar el-Iman yang sudah memadai karena merupakan faktor pendukung untuk memudahkan dalam proses pembelajaran di ruang kelas maupun luar kelas yang dilakukan berjalan dengan lancar dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan giat yang berdampak pada prestasi dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. 3Sarana sekolah

No.	Ruangan	Baik	Kurang	Tidak ada
1.	Ruang kelas	V		
2.	Perpustakaan		V	
3.	Lab. Computer			V
4.	Media pembelajaran		V	

Sumber : Hasil dokumentasi MIT SaQu Dar El Iman

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang peneliti lakukan di MIT SaQu Dar el-Iman untuk sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran Bahasa Arab sudah memadai seperti tersedianya ruang kelas, akan tetapi untuk menunjang proses pembelajaran kurang tersedianya media pembelajaran yang tersedia di setiap kelas dan Lab. Komputer. Dalam pembelajaran Bahasa Arab hanya dilakukan di kelas masing-masing dan hanya dilaksanakan satu pekan sekali untuk kelas III disetiap hari Kamis dalam satu pekan.

B. Temuan Penelitian

1. Implementasi Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui *Game Based Learning* Pada Anak Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman

Implementasi *game-based learning* di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El Iman dimulai pada awal semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) pada peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi sejauh mana metode GBL dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan Bahasa Arab di kalangan siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan penelitian tindakan kelas, yang memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam fenomena yang terjadi di lapangan. Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

a. Deskripsi Umum

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar El-Iman dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

b. Permainan Edukatif yang Digunakan

Dalam penelitian ini, beberapa permainan edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan dan menguatkan kosakata bahasa Arab antara lain:

Game yang diterapkan antara lain:

- 1) Permainan Kartu Memori (*Memory Card Game*): Siswa diminta untuk mencocokkan gambar dengan kata-kata dalam Bahasa Arab. Misalnya, gambar benda dengan nama benda dalam Bahasa Arab seperti "kursi" (كرسي), "meja" (طاولة) dan sebagainya.

- 2) Teka-teki Silang Bahasa Arab (*Crossword Puzzle*): Teka-teki silang yang berisi kosa kata Bahasa Arab, yang membantu siswa mengenali dan mengingat kata-kata tersebut dalam konteks yang menyenangkan.

Selain permainan ini, guru juga menggunakan permainan tradisional seperti Bingo Bahasa Arab dan Lomba Menulis Kosa Kata, yang mengharuskan siswa untuk menulis dan menyebutkan kosa kata yang mereka pelajari. Setiap sesi permainan dimulai dengan pemanasan singkat untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan, lalu dilanjutkan dengan permainan. Setelah permainan selesai, guru memberikan umpan balik untuk mendiskusikan hasil permainan dan memperdalam pemahaman siswa terhadap kosa kata yang baru.

c. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan utama:

- 1) Persiapan: Guru merancang permainan edukatif yang sesuai dengan materi kosakata bahasa Arab yang akan diajarkan.
- 2) Pelaksanaan: Siswa mengikuti permainan yang telah disiapkan, baik secara individu maupun kelompok, dengan bimbingan dari guru.
- 3) Pembelajaran Mandiri: Siswa diberikan kesempatan untuk bermain secara mandiri dengan menggunakan aplikasi atau media yang telah disediakan, untuk memperkuat pemahaman mereka.
- 4) Evaluasi: Guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa melalui observasi dan tes untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Tabel 4. 4Rincian pelaksanaan pembelajaran Bahasa arab

A. Pembukaan	15 menit
1. Guru menyampaikan salam.	1 menit

Sebagai pembukaan, guru menyampaikan salam untuk menciptakan suasana yang penuh hormat dan kedamaian dalam proses pembelajaran.	3 menit
2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk memimpin doa yang dipandu oleh ketua kelas. Sebelum memulai pelajaran, guru memberikan arahan agar peserta didik memimpin doa dengan dipandu oleh ketua kelas, sebagai bentuk pengawalan spiritual dalam proses pembelajaran.	2 menit
3. Guru melaksanakan absensi untuk memastikan kehadiran peserta didik. Guru melakukan absensi guna memastikan seluruh peserta didik hadir dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi dasar untuk kelancaran pelaksanaan materi.	3 menit
4. Guru mengevaluasi kondisi kelas. Sebagai bagian dari pengelolaan kelas, guru memeriksa kebersihan, kerapian, ketertiban, dan kedisiplinan peserta didik, untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan mendukung keberhasilan pembelajaran.	6 menit
5. Guru melakukan evaluasi materi pertemuan sebelumnya Sebagai tindak lanjut pembelajaran, guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, dengan meminta peserta didik untuk menunjukkan objek yang sesuai dengan kosakata yang telah dipelajari, antara lain: كِتَابٌ (kitābun): buku cetak مِقْلَمَةٌ (miqlāmatun): kotak pensil بِرَايَةٌ (barāyatun): peraut	

d. مَحَايَة (mahliyatun): penghapus	
B. Materi pelajaran	40 menit
Setelah guru melakukan evaluasi terhadap materi pertemuan sebelumnya dengan tujuan untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan memperkenalkan materi baru, yaitu kata kerja yang berkaitan dengan aktivitas harian. Beberapa contoh kata kerja tersebut antara lain: a. يَدْخُلُ (yadkhulu): masuk b. يَخْرُجُ (yakhruju): keluar c. يَعُودُ (ya'ūdu): pulang/kembali 1. Guru menuliskan kosakata di papan tulis dan membacakannya dengan pengucapan yang tepat hingga tiga kali. Guru menuliskan kosakata yang akan dipelajari di papan tulis dan membacakannya dengan pengucapan yang benar secara berulang sebanyak tiga kali untuk memastikan peserta didik memahami pelafalan yang tepat. 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengikuti pengucapan kosakata dengan benar. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk menirukan pengucapan kosakata dengan benar, guna memastikan akurasi dalam pengucapan. 3. Guru mempraktekkan arti masing-masing kosakata dengan menggunakan gerakan tubuh Untuk memudahkan pemahaman, guru memperagakan makna dari setiap kosakata dengan gerakan tubuh, yang bertujuan membantu peserta	5 menit 5 menit 5 menit

didik mengaitkan arti kata dengan aktivitas yang relevan. 4. Setelah peserta didik memahami makna dan penerapan kata-kata tersebut, guru meminta mereka untuk menulis kosakata yang telah dipelajari di buku tulis guna memperkuat pemahaman dan keterampilan menulis mereka. Setelah peserta didik memahami makna dan penggunaan kosakata tersebut, guru meminta mereka untuk mencatat kosakata yang telah dipelajari di buku tulis, sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman serta keterampilan menulis mereka.	7 menit
5. Selanjutnya, guru membagikan kartu bergambar secara acak, kemudian peserta didik diminta untuk mengucapkan kosakata yang sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu tersebut.	7 menit
6. Guru membagikan kartu yang berisi gambar secara acak kepada peserta didik, kemudian meminta mereka untuk mengucapkan kosakata yang sesuai dengan gambar pada kartu yang mereka terima.	6 menit
7. Setiap jawaban yang benar akan diberikan poin 10 pada papan prestasi kelas, sementara jawaban yang salah atau tidak dapat menjawab akan mendapatkan poin 0.	5 menit
C. Penutup	15 menit
Setelah memastikan bahwa seluruh peserta didik telah memahami materi pada pertemuan tersebut, guru kemudian melanjutkan dengan kegiatan penutupan sebagai berikut:	6 menit

1. Guru menyimpulkan materi pada pertemuan tersebut dan memilih beberapa peserta didik untuk memberikan kesimpulan kembali. Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan pada pertemuan tersebut, kemudian memilih beberapa peserta didik untuk menyampaikan kembali kesimpulan sebagai bentuk penguatan pemahaman.	
2. Guru memberikan nasihat mengenai pentingnya mengulang dan mempraktikkan ilmu Bahasa Arab yang telah dipelajari, karena kunci keberhasilan dalam penguasaan bahasa terletak pada praktik. Selanjutnya, guru memberikan nasihat untuk menjadi pribadi yang shalih dan shalihah dalam kehidupan sehari-hari. Guru menekankan pentingnya pengulangan dan penerapan ilmu Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari, karena keberhasilan dalam menguasai bahasa bergantung pada praktik. Selain itu, guru memberikan nasihat agar peserta didik senantiasa berusaha menjadi pribadi yang baik dan menjalani kehidupan yang sesuai dengan nilai-nilai agama.	8 menit
3. Guru memimpin kelas untuk menutup pelajaran dan mengucapkan “<i>Alhamdulillah rabbil ‘alamin</i>”.	1 menit

Kemudian, guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas. Sebagai penutupan, guru memimpin kelas untuk mengucapkan “Alhamdulillah rabbil ‘alamin” sebagai bentuk syukur atas selesainya pembelajaran. Setelah itu, guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.	
--	--

Sumber : Hasil dokumentasi langsung kelas III MIT SaQu Dar El Iman

d. Hasil Evaluasi

Siklus I
1) Rata-rata nilai siswa: 75 2) Tingkat ketuntasan belajar: 70%
Siklus II
1) Rata-rata nilai siswa: 82 2) Tingkat ketuntasan belajar: 85

e. Keterlibatan Siswa

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif berpartisipasi dalam setiap permainan dan menunjukkan peningkatan motivasi dalam belajar bahasa Arab.

Hasil observasi yang dilakukan selama proses penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar el-Iman memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap penguasaan Bahasa Arab oleh siswa. Anak Usia dini pada umumnya senang bermain dan bergembira. Dengan kekhasan masing-masing, anak usia dini sedang berada pada tahap ingin mencoba banyak hal, sekaligus mengembangkan daya jelajah ke lingkungan yang lebih luas dari lingkungan keluarga dan rumahnya. Bagi mereka,

bermain adalah salah satu cara yang paling efektif untuk belajar.²³ Hal ini tercermin dari peningkatan motivasi, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas GBL dalam konteks pengajaran Bahasa Arab di tingkat pendidikan dasar.

Selain permainan ini, guru juga menggunakan permainan tradisional seperti Bingo Bahasa Arab dan Lomba Menulis Kosa Kata, yang mengharuskan siswa untuk menulis dan menyebutkan kosa kata yang mereka pelajari. Setiap sesi permainan dimulai dengan pemanasan singkat untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan, lalu dilanjutkan dengan permainan. Setelah permainan selesai, guru memberikan umpan balik untuk mendiskusikan hasil permainan dan memperdalam pemahaman siswa terhadap kosa kata yang baru.

Berdasarkan hasil observasi, peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa sangat signifikan setelah penerapan *game-based learning*. Sebagian besar siswa yang sebelumnya merasa kesulitan mengingat kosa kata Bahasa Arab kini lebih cepat dalam mengenali dan menyebutkan kata-kata dalam bahasa tersebut. Wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata Bahasa Arab setelah mengikuti permainan. Sebagai contoh, siswa Nada (siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran) mengungkapkan: "Setelah bermain *game*, ana jadi lebih mudah mengingat kata-kata Bahasa Arab. Ana juga merasa senang karena bisa belajar sambil bermain." (Wawancara dengan siswa Nada, 10 Januari 2025).

Dampak Positif dan Negatif dari Implementasi *Game-Based Learning*:

²³ Arleen Amidjaja, dkk. *Buku Panduan Guru - Belajar Dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi) [Paud]*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023, hlm. .3

a. Dampak Positif.

- 1) Peningkatan Motivasi Siswa: *Game-based learning* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. *Game* yang menyenangkan dan penuh tantangan memicu rasa ingin tahu dan kompetisi di kalangan siswa. Hal ini mendukung teori teori motivasi dalam pendidikan, seperti yang dijelaskan dalam teori motivasi diri (*self-determination theory*), yang menyatakan bahwa elemen kebebasan dan tantangan dalam aktivitas belajar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.
- 2) Peningkatan Penguasaan Kosa Kata: Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, siswa menunjukkan penguasaan kosa kata yang lebih baik. Mereka lebih mudah mengingat kata-kata yang dipelajari karena *game* memungkinkan mereka untuk mengulang materi dalam berbagai format yang menyenangkan. Peningkatan ini sesuai dengan teori *elaborative rehearsal*, yang menyatakan bahwa pengulangan dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna membantu memperkuat memori jangka panjang.
- 3) Pembelajaran yang Menyenangkan dan Tidak Membosankan: Salah satu temuan penting adalah bahwa siswa merasa tidak bosan dengan pembelajaran Bahasa Arab. Pembelajaran yang biasanya dianggap sulit dan membosankan, kini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan..

b. Dampak Negatif.

- 1) Waktu Pembelajaran yang Terbatas: Meskipun permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan waktu yang lebih banyak untuk bermain dapat mengurangi waktu untuk mendalami materi lainnya atau untuk evaluasi lebih lanjut. Beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka merasa terburu-buru dalam

menyelesaikan pembelajaran materi lainnya setelah sesi permainan.

Hal ini menunjukkan perlunya pengaturan waktu yang lebih efisien agar tidak mengurangi kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Faktor Penghambat dan pendukung penguasaan kosakata Bahasa arab melalui *game based learning* kelas III MIT SaQu Dar el -Iman

Dalam upaya pengimplementasian pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III MIT SaQu Dar el-Iman, keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang saling terkait, termasuk pihak sekolah, antusiasme peserta didik, serta ketersediaan berbagai sumber daya pembelajaran. Dukungan yang diberikan oleh sekolah, seperti penyediaan buku teks yang relevan dan materi pembelajaran yang terstruktur, memainkan peran penting dalam mendukung penguasaan kosakata oleh peserta didik. Selain itu, penyediaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kartu kosakata, dan poster yang memvisualisasikan kosakata baru juga sangat membantu dalam memperkuat pemahaman dan memudahkan siswa dalam mengingat serta menggunakan kosakata Bahasa Arab.

Pemanfaatan media pembelajaran yang memadai, seperti komputer, laptop, proyektor, dan audio player di setiap kelas, memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar Bahasa Arab, khususnya dalam mempelajari kosakata secara lebih interaktif dan menarik. Keberadaan perpustakaan yang menyediakan koleksi buku bacaan berbahasa Arab juga sangat berharga dalam memperkaya wawasan peserta didik dan memberikan kesempatan untuk berlatih Bahasa Arab secara mandiri, baik dalam membaca maupun berkomunikasi secara lisan.

Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Arab yang diselenggarakan di sekolah dapat memberikan kesempatan tambahan bagi peserta didik untuk memperdalam pemahaman kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka melalui praktik yang lebih intensif dan kontekstual. Namun, perhatian juga perlu diberikan kepada pengembangan kompetensi guru, di mana pelatihan khusus mengenai kosakata Bahasa Arab untuk para pengajar sangat dibutuhkan

untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan yang memadai dalam menyampaikan materi dengan efektif.

Sebagai lembaga pendidikan berbasis Islami, MIT SaQu Dar el-Iman menempatkan pembelajaran Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran unggulan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab, guru mengadopsi kurikulum yang dikembangkan oleh Pusat Pembelajaran Bahasa Arab Madinah. Menurut Ustadzah Roza, selaku guru wali kelas sekaligus pengampu mata pelajaran Bahasa Arab, berbagai persiapan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran sudah disediakan, antara lain buku paket, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), buku teks, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran, instrumen penilaian, serta jurnal mengajar. Namun, untuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), KKM, instrumen penilaian, dan jurnal mengajar, guru Bahasa Arab menyediakannya secara mandiri, yang mencerminkan inisiatif dan komitmen terhadap kualitas pembelajaran.

Wawancara terhadap wali kelas juga guru Bahasa Arab, Ustadzah Roza “Untuk perencanaan pembelajaran di MIT SaQu Dar el-Iman khusus nya di kelas III sudah tersedia untuk proses pelaksanaan pembelajaran seperti buku paket, Prota, Promes dan lain sebagainya, namun untuk RPP, KKM, Instrumen Penilaian dan jurnal mengajar guru Bahasa arab menyediakan secara mandiri. Begitupun dengan standar kosakata yang harus di hafal anak, saya belum memiliki daftar kosakata untuk setiap babnya dengan lengkap. Hal ini dikarenakan saya memulai mengajar Bahasa Arab baru di tahun ini. Maka diperlukan waktu yang lebih untuk memastikan kosakata yang benar benar

lengkap dengan tujuan setiap bab dalam buku paket dari kurikulum Madinah ini.”²⁴

Meski berbagai dukungan telah tersedia, implementasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III MIT SaQu Dar el-Iman tidak tanpa tantangan. Beberapa hambatan yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran antara lain adalah:

a. Keterbatasan Waktu.

Kelas III di MIT SaQu Dar el-Iman menghadapi tantangan terkait dengan jadwal pelajaran yang padat setiap harinya. Semua peserta didik diwajibkan untuk mengikuti berbagai mata pelajaran, yang terkadang mengakibatkan pembagian waktu yang tidak merata. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran Bahasa Arab, di mana alokasi waktu yang terbatas hanya 70 menit per minggu menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran bahasa ini. Keterbatasan waktu tersebut menghambat penerapan metode pembelajaran interaktif yang memerlukan durasi lebih lama untuk dapat dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran Bahasa Arab yang seharusnya bisa mencakup aktivitas yang lebih dinamis dan berbasis komunikasi, seperti percakapan atau permainan edukatif, terhambat karena waktu yang tersedia tidak cukup untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, meskipun berbagai metode pembelajaran telah dirancang, implementasinya menjadi terbatas oleh waktu yang tidak memadai, yang mengurangi efektivitas pembelajaran Bahasa Arab secara keseluruhan.

b. Kekurangan Perangkat Media Pembelajaran:

Pembelajaran bahasa sering kali dianalogikan sebagai model pembelajaran dengan pendekatan tradisional, pendekatan tersebut ternyata masih sangat umum dipraktikkan oleh sekolah-sekolah di seluruh penjuru

²⁴ Roza Oktania, walikelas III dan guru Bahasa Arab MIT SaQu Dar el-Iman, wawancara tanggal 23 Januari 2025

dunia. Perhatian pembelajaran difokuskan pada bahasa dalam bentuk tertulis²⁵. Keterbatasan fasilitas pendukung di kelas III MIT SaQu Dar el-Iman, seperti tidak meratanya ketersediaan proyektor, laptop, dan audio player di setiap ruang kelas, menjadi salah satu hambatan yang signifikan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Ketidaktersebaran proyektor di seluruh kelas menyebabkan guru harus bergantian dalam penggunaannya, yang berpotensi mengakibatkan penundaan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses ini dapat mengganggu kelancaran dan efektivitas pembelajaran kosakata, karena guru harus menyesuaikan jadwal dan memanfaatkan proyektor secara bergiliran, yang tidak hanya mempengaruhi waktu yang tersedia, tetapi juga mengurangi interaktivitas dalam penyampaian materi yang memerlukan visualisasi atau media pembelajaran yang lebih menarik.

Selain itu, keterbatasan perangkat lain seperti laptop dan audio player di beberapa kelas juga memperburuk kondisi ini. Ketiadaan perangkat teknologi yang memadai membatasi variasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan, terutama dalam hal penggunaan multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi Bahasa Arab. Tanpa perangkat ini, aktivitas pembelajaran yang melibatkan media audio-visual menjadi terbatas, sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya merasakan manfaat dari pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengadaan fasilitas yang memadai di setiap kelas menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab di MIT SaQu Dar el-Iman.

c. Perangkat yang tidak memadai.

²⁵ Mohammad Syam'un Salim and Alif Setiyadi, "*Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen*," Ta dib, 2013.

Beberapa perangkat pendukung pembelajaran, seperti proyektor dan laptop, sering kali mengalami kendala teknis yang menghambat kelancaran proses pembelajaran di kelas III MIT SaQu Dar el-Iman. Gangguan teknis ini, seperti kerusakan perangkat atau masalah kompatibilitas, mengakibatkan keterlambatan atau ketidakmampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal. Selain itu, pemadaman listrik yang menyebabkan gangguan pada koneksi Wi-Fi semakin memperburuk situasi, mengakibatkan ketidaktersediaan akses internet yang diperlukan untuk mengakses materi pembelajaran daring. Hal ini mengharuskan guru untuk beralih pada metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan media cetak dan penjelasan verbal, yang meskipun masih efektif, tidak mampu menawarkan tingkat interaktivitas atau keberagaman yang dapat diperoleh melalui penggunaan teknologi.

Transisi ke metode pembelajaran yang lebih tradisional ini tentu berdampak pada efektivitas pengajaran, terutama dalam pengajaran kosakata Bahasa Arab yang memerlukan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan multimetode untuk memperkuat pemahaman dan retensi jangka panjang. Keterbatasan ini juga mengurangi peluang siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berbasis teknologi dan multimedia, yang seharusnya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, pemeliharaan perangkat yang optimal dan kestabilan akses teknologi, termasuk jaringan internet yang handal, merupakan faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab di MIT SaQu Dar el-Iman.

C. Pembahasan Temuan Penelitian

1. Implementasi Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui *Game Based Learning* Pada Anak Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game-based learning* (GBL) dapat diterapkan dengan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa

Arab pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar el-Iman. Dalam pelaksanaannya, game yang digunakan adalah *memory card game* dan *Crosswod puzzle* yang menantang siswa untuk berinteraksi dengan kosakata baru dalam konteks yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sebelum penerapan GBL, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Arab dan cenderung merasa bosan dengan cara pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan hafalan. Namun, setelah dilakukan penerapan metode GBL dalam siklus pembelajaran, ada peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata. Siswa tidak hanya menghafal kata-kata baru, tetapi juga mampu menggunakannya dalam kalimat dan situasi yang lebih bervariasi. Rata-rata nilai tes kosakata pada siklus pertama menunjukkan hasil yang cukup rendah, yaitu sekitar 75, namun setelah dua siklus implementasi GBL, nilai rata-rata meningkat menjadi 80.

1. Analisis:

Hasil ini menunjukkan bahwa GBL membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Arab. Hasan dalam bukunya *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dapat membantu siswa mengingat kosakata lebih mudah karena aspek permainan yang menarik dan memberi tantangan. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.²⁶

2. Faktor Penghambat dan pendukung penguasaan kosakata Bahasa arab melalui *game based learning* kelas III MIT SaQu Dar el –Iman

Dalam setiap proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang menjadi pendukung dan penghambat proses pembelajaran, berdasarkan analisis, dokumentasi wawancara yang peneliti lakukan dikelas 3 MIT SaQu Dar El Iman, antara lain:

²⁶ Hasan, M. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017. hlm 82-85

a. Faktor Pendukung

1) Lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan, terutama dalam konteks lingkungan sekolah, yang merupakan tempat bagi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Lingkungan yang nyaman dan kondusif dapat mendukung perkembangan peserta didik secara optimal, di mana mereka merasa aman, nyaman, dan termotivasi untuk mencapai hasil yang maksimal. Lingkungan yang kondusif tidak hanya terbatas pada kenyamanan fisik ruang belajar, tetapi juga mencakup segala elemen yang dapat mendorong kreativitas, kolaborasi, dan interaksi positif antar peserta didik. Hal ini mencakup adanya rasa saling menghormati, serta kemampuan untuk membangun hubungan yang baik dan dekat antara peserta didik, guru, dan teman-teman sebaya. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif juga berfungsi sebagai fondasi yang kokoh bagi pembelajaran yang efektif, yang memungkinkan peserta didik merasakan ketenangan dan kenyamanan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIT SaQu Dar El Iman menunjukkan bahwa lingkungan sekolah ini, yang memiliki latar belakang berbasis Islami, sudah sangat nyaman dan kondusif. Hal ini didukung oleh faktor-faktor seperti lokasi gedung yang jauh dari jalan raya, sehingga tidak terdapat gangguan suara bising dari kendaraan bermotor. Selain itu, para Ustadz dan Ustadzah di sekolah ini memiliki sifat yang baik hati dan senantiasa mendidik peserta didik dengan tulus dan ikhlas, tanpa menggunakan kekerasan. Para peserta didik juga saling mendukung dan berkolaborasi satu sama lain dalam proses pembelajaran, menciptakan atmosfer yang positif bagi kelancaran proses pendidikan.

2) Kurikulum dan Materi pembelajaran yang terstruktur.

Pembelajaran kosakata Bahasa Arab tidak akan efektif tanpa adanya bahan ajar yang memadai, seperti buku teks dan sumber pembelajaran lainnya. Selain itu, pemberian kurikulum yang jelas di setiap tingkat pembelajaran kosakata sangat penting, agar materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik secara bertahap. Di kelas 3 MIT SaQu Dar El Iman, pembelajaran kosakata Bahasa Arab telah didukung dengan buku teks yang dilengkapi dengan kosakata, gambar, percakapan, qiroah, serta evaluasi yang lengkap, yang disediakan oleh pusat. Namun, buku tersebut belum dilengkapi dengan terjemahan. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menerjemahkan kosakata yang akan dipelajari oleh peserta didik, guna memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun buku paket telah disediakan, di kelas 3 MIT SaQu Dar El Iman hanya terdapat satu buku yang digunakan sebagai pegangan oleh guru dan peserta didik. Sayangnya, tidak ada bahan ajar lain yang dapat mendukung pengembangan Bahasa Arab, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah Roza, beliau menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Arab di MIT SaQu Dar El Iman merupakan mata pelajaran unggulan. Hal ini dikarenakan sekolah ini berbasis Islami, sehingga pembelajaran Bahasa Arab dianggap penting untuk disertakan dalam kurikulum sebagai bagian dari identitas dan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah.

3) Motivasi Siswa yang Meningkat

Salah satu faktor pendorong utama keberhasilan implementasi GBL adalah meningkatnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab. Sebelum penerapan GBL, banyak siswa yang merasa bosan dan kesulitan dalam belajar bahasa Arab, namun setelah adanya permainan berbasis pembelajaran, mereka merasa bahwa bahasa Arab menjadi lebih menarik

dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nurhadi yang mengatakan bahwa game-based learning mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena suasana yang lebih interaktif.²⁷

4) Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran

Melalui penggunaan game, siswa dapat berinteraksi lebih aktif dengan materi pembelajaran. Misalnya, dalam permainan tebak kata, siswa diajak untuk berfikir kritis dan cepat dalam mengidentifikasi arti kata-kata bahasa Arab. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam menghafal, tetapi juga mempraktikkan kata-kata tersebut dalam konteks yang lebih luas. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar siswa juga dapat mendorong siswa untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Arab.

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan durasi pembelajaran.

Setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah tentunya terikat oleh durasi waktu yang memisahkan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya setiap harinya. Adanya pengaturan waktu ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dilatih dalam mengatur struktur kegiatan serta menanamkan disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

2) Guru yang kurang kompeten di bidangnya

Setiap proses pembelajaran Bahasa Arab memerlukan guru yang kompeten di bidangnya. Dengan adanya guru yang memiliki kompetensi yang memadai, peserta didik akan dibimbing dengan lebih baik, yang berkontribusi pada perkembangan mereka dalam memahami dan

²⁷ Nurhadi, A. *Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Kencana. 2020. hlm. 117-120

menguasai Bahasa Arab secara benar dan efektif. Selain itu, guru yang kompeten juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Namun, apabila guru yang mengajar tidak kompeten di bidangnya, hal ini dapat memberikan dampak negatif terhadap peserta didik, seperti rendahnya pemahaman materi, ketidakmampuan dalam menyampaikan materi dengan jelas, serta berkurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Hal tersebut juga terjadi di MIT SaQu Dar El Iman, khususnya di kelas 3, di mana pengajaran kosakata Bahasa Arab tidak dilakukan oleh guru yang kompeten di bidangnya. Mata pelajaran Bahasa Arab di kelas 3 ini diajarkan oleh wali kelas, yang bukan merupakan guru spesialis Bahasa Arab. Akibatnya, pengajaran kosakata Bahasa Arab di kelas ini kurang maksimal, sehingga berdampak pada kualitas pemahaman peserta didik.

3) Keterbatasan Sumber Daya dan Fasilitas

Salah satu hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan fasilitas untuk mendukung penerapan game berbasis pembelajaran. Beberapa permainan membutuhkan alat atau media tertentu yang tidak selalu tersedia di semua kelas. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam mengakses permainan secara optimal jika tidak ada perangkat teknologi yang memadai. Hal ini sesuai dengan temuan dari Dewi dalam bukunya menyatakan bahwa ketersediaan perangkat dan infrastruktur yang kurang memadai dapat menghambat efektivitas *implementasi game-based learning*.²⁸

²⁸ Dewi, R. *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Interaktif*. Bandung: Alfabeta.2018. hlm.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari laporan penelitian diatas peneliti mendapati Kesimpulan:

1. Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Pembelajaran melalui permainan tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mempercepat proses penguasaan kosakata Bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Berdasarkan implementasi *Game Based Learning* (GBL) pada siswa kelas III MI Sahabat Qur'an Daar El Iman, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa tercatat mencapai 75 dengan tingkat ketuntasan 70%, sedangkan setelah tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan tingkat ketuntasan 85%. Selain peningkatan hasil belajar yang signifikan, antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang positif. Oleh karena itu, *Game Based Learning* terbukti sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosa kata bahasa Arab di kalangan siswa MI Sahabat Qur'an Daar El Iman.
2. Faktor pendukung dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III MIT SaQu Dar El Iman antara lain lingkungan belajar yang kondusif serta kurikulum dan materi pembelajaran yang terstruktur dengan baik. Namun, terdapat faktor penghambat yang signifikan, seperti keterbatasan waktu, kurangnya kompetensi guru di bidangnya, dan penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik, yang dapat mengurangi efektivitas dan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab. di kelas III MIT SaQu Dar El Iman antara lain lingkungan belajar yang kondusif serta kurikulum dan materi

pembelajaran yang terstruktur dengan baik. Namun, terdapat faktor penghambat yang signifikan, seperti keterbatasan waktu, kurangnya kompetensi guru di bidangnya, dan penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik, yang dapat mengurangi efektivitas dan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab. Meskipun terdapat tantangan seperti ketergantungan pada teknologi dan keterbatasan waktu yang tersedia, penerapan *Game-Based Learning* tetap menunjukkan hasil yang positif. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat terus mengembangkan pendekatan ini dengan menyesuaikan jenis permainan yang digunakan dan mengoptimalkan waktu belajar untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

B. Rekomendasi

1. **Pengembangan Metode Pembelajaran:** Disarankan agar guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Penggunaan pendekatan yang inovatif akan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan semangat dan motivasi siswa.
2. **Pemanfaatan Media Pembelajaran:** Guru sebaiknya lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio-visual, seperti video, gambar, atau permainan edukatif, yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami kosakata baru. Penggunaan media ini mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta membantu dalam meningkatkan daya ingat siswa.
3. **Peningkatan Keterampilan Pengajaran Guru:** Disarankan agar pihak sekolah menyelenggarakan pelatihan yang fokus pada peningkatan keterampilan mengajar guru, khususnya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Pelatihan ini akan membekali guru dengan teknik dan strategi terbaru dalam mengajar, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Sehingga adanya peningkatan dari waktu ke waktu.

C. Saran

1. Untuk guru:

Disarankan agar guru terus mengembangkan kreativitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab, dengan pendekatan yang lebih menarik dan variatif. Untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab.

2. Untuk peserta didik:

Diharapkan agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, berani mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan, serta mencoba untuk menerapkan kosakata yang telah dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari.

3. Untuk sekolah:

Sekolah disarankan untuk terus meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan efektif. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan menyediakan sumber belajar yang lebih variatif dan lengkap, termasuk buku teks, media digital, dan referensi lainnya yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, penggunaan alat bantu mengajar yang lebih modern dan memadai, seperti perangkat teknologi interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif, akan sangat membantu dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Kemudian, sekolah juga disarankan untuk mengadakan pelatihan berkala bagi guru untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka, terutama dalam bidang pengajaran Bahasa Arab. Pelatihan tersebut dapat difokuskan pada pengembangan keterampilan dalam mengajar Bahasa Arab secara efektif, serta mengenalkan metode-metode baru yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan demikian, diharapkan kualitas pengajaran Bahasa Arab dapat meningkat secara signifikan, serta dapat mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab: Konvensional hingga Era Digita*, Yogyakarta: RUAS Media, 2020
- Arleen Amidjaja, dkk. *Buku Panduan Guru - Belajar Dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi) [Paud]*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023, hlm. .3
- Aulia F, *Pengaruh Pembelajaran Game Berbasis Teknologi terhadap Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 9(2), 2019, hlm.109-116
- Dewi, R. *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Interaktif*. Bandung: Alfabeta.2018. hlm. 53
- Eripson, wawancara penulis, Padang, 6 Januari 2025
- Fadhilah L, *Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Islam, 13(1), 2021, hlm. 95-103
- H. Douglas Brown, *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*, Jakarta: Pearson Education, 2007, hlm.. 28.
- Hamzah A, *Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Melalui Media dan Teknologi*, Jakarta: Kencana, 2019, hlm. 55-60.
- Harahap T, *Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 2020, hal. 33-40
- Hasan, M. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017. hlm 82-85
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G, *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: SAGE Publications.1985, Hal. 319.
- Maksudin dan Qoim Nurani, 2018, *Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab: Teori & Praktik*, penelitian tidak diterbitkan, Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, hlm. 21
- MIT SaQu DEI, <https://dareliman.sch.id/mit-saqu/> diakses pada tanggal 6 Januari 2025
- Mohammad Syam'un Salim and Alif Setiyadi, "*Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen*," Ta dib, 2013.
- Moleong L J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, hlm. 330.
- Mulyasa E, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2022, hlm. 87-90
- Nurhadi, A. *Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Kencana. 2020. hlm. 117-120
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

- Prasetyo, Z., & Suryadi, D. *Pengaruh Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 3(2), 2014. Hlm. 55-63
- Prensky, M, *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5), 2001, hlm. 1-6.
- Rahayu S, *Efektivitas Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 14(2), 2020, hlm. 120-130.
- Roza Oktania, walikelas III dan guru Bahasa Arab MIT SaQu Dar el-Iman, wawancara tanggal 23 Januari 2025
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 272-275
- Suparlan, “*Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*,” Islamika 1, no. 2, 2010. Hlm. 79.
- Tjandra M, *Game-Based Learning dalam Pendidikan: Pendekatan dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2025, hlm. 102-107
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Observasi atau pengamatan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu pengamatan mengenai implementasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab kelas 3 di MIT SaQu Dar el Iman, meliputi:

A. Informasi Umum

1. Nama Pengamat : Azel Mutia Azzahra
2. Tanggal Observasi : 2 Desember 2024 – 28 Februari 2025
3. Nama Guru : Roza Oktania, S.T.
4. Mata Pelajaran : Bahasa Arab
5. Kelas : 3
6. Jumlah Siswa : 15

B. Fokus pengamatan

Penelitian ini berfokus pada penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Daar El Iman. Fokus utama penelitian ini adalah:

1. Penerapan *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan *game-based learning* dapat meningkatkan minat dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
2. Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab, Fokusnya adalah pada peningkatan penguasaan kosa kata dasar Bahasa Arab, seperti nama benda, angka, dan ungkapan sehari-hari, melalui metode *game*.
3. Dampak terhadap Prestasi Belajar, Penelitian ini juga akan menilai pengaruh *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa, baik dalam penguasaan kosa kata maupun motivasi belajar.

4. Evaluasi Implementasi di Madrasah Ibtidaiyah, Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kesiapan guru, fasilitas, dan tantangan dalam menerapkan *game-based learning* di madrasah.

Lampiran 2: Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Guru kelas 4 SDIT Adzkia 4

1. Sudah berapa lama ustadzah mengajar di sini?
2. Mata pelajaran apa yang ustadzah ajarkan kepada peserta didik kelas 3 ini?
3. Apakah waktu yang diberikan oleh sekolah cukup untuk mata pelajaran Bahasa Arab?
4. Metode pengajaran seperti apa yang ustadzah gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas 3 ini?
5. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Arab ini sudah menggunakan kurikulum Merdeka?
6. Persiapan apa yang dilakukan ustadzah sebelum memulai pembelajaran kosakata Bahasa Arab?
7. Media pembelajaran apa yang paling efektif menurut ustadzah dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab ini?
8. Bagaimana variasi kemampuan Bahasa Arab peserta didik kelas 3?
9. Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas 3 ini?
10. Apa yang akan ustadzah lakukan ketika pada saat pembelajaran kosakata Bahasa Arab ustadzah tidak mengetahui makna suatu kata?.

Pedoman wawancara untuk peserta didik kelas 3 MIT SaQu Dar el Iman

1. Apakah antum suka belajar Bahasa Arab? Jika suka apa alasannya?
2. Bagaimana menurut antum pembelajaran Bahasa arab, apakah menyenangkan?
3. Kapan pembelajaran Bahasa arab dilakukan dikelas ini?
4. Bagaimana ustadzah mengajarkan kosakata Bahasa arab dikelas antum?
5. Bagaimana perasaan antum saat belajar Bahasa Arab? Apakah merasa tertarik?
6. Apakah antum merasa kosa kata Bahasa Arab yang diajarkan di kelas 3 ini mudah diingat dan dipahami?

7. Bagaimana cara Ustadzah mengevaluasi pemahaman antum tentang Bahasa Arab?

Lampiran 3: Catatan Lapangan Hasil Observasi

Catatan Lapangan Hasil Observasi

Observasi 1

Hari/tanggal: Senin, 2 Desember 2024

Pada pukul 11.00 WIB, saya melakukan pertemuan dengan Ustadz Septiadi Nefri, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MIT SaQu Dar el-Iman, dengan tujuan untuk memperoleh izin terkait penelitian skripsi yang saya lakukan, yang berjudul “Implementasi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *Game-Based Learning* pada Anak Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar el-Iman.” Dalam kesempatan tersebut, saya juga memohon bantuan kepada staf sekolah untuk berkolaborasi dalam penelitian ini. Selain itu, saya meminta izin untuk mewawancarai Ustadz Septiadi Nefri sebagai Kepala Sekolah dan Ustadzah Roza selaku Guru Kelas III, serta untuk melakukan wawancara dengan peserta didik kelas III yang terlibat dalam penelitian ini. Setelah menyampaikan maksud dan tujuan saya, Alhamdulillah, Ustadz Septiadi Nefri dengan penuh keterbukaan memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Pada hari yang sama, saya pun melaksanakan wawancara dengan Ustadz Septiadi Nefri mengenai profil, visi, dan misi dari MIT SaQu Dar el-Iman.

Observasi 2

Hari/tanggal: Kamis, 2 Januari 2025

Pada pukul 06.30 WIB, saya kembali mengunjungi MIT SaQu Dar el-Iman dan melakukan pertemuan kedua kalinya dengan Ustadz Septiadi Nefri selaku Kepala Sekolah untuk meminta izin agar dapat melakukan observasi di sekolah tersebut, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas III. Alhamdulillah, Ustadz Septiadi Nefri dengan baik hati memberikan izin untuk melaksanakan observasi tersebut. Saya kemudian memasuki kelas III yang di dalamnya terdapat Ustadzah Roza selaku guru kelas bersama peserta didik lainnya. Selanjutnya, saya meminta izin kepada Ustadzah Roza untuk melakukan penelitian terkait pembelajaran Bahasa Arab

di kelas tersebut, serta untuk melakukan wawancara dengan beliau dan peserta didik pada kesempatan lain.

Lampiran 4: Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Sumber Data : Guru Kelas
 Tanggal : Senin, 6 Januari 2025 – Jum'at, 23 Januari 2025
 Waktu : 11.30 – 15.00
 Tempat : Kelas 3
 Pewawancara : Azel Mutia Azzahra
 Narasumber 1 : Ustadzah Roza Oktania S.T

Pertanyaan dan Jawaban

Tabel 6. 1 *Table hasil wawancara narasumber 1*

No.	Pewawancara	Narasumber 1
1.	Sudah berapa lama ustadzah mengajar di sini?	Untuk mengajar di MIT SaQu Dar El Iman ini dimulai pada tahun ajaran baru 2024 sampai saat ini.
2.	Mata pelajaran apa yang ustadzah ajarkan kepada peserta didik kelas 3 ini?	Untuk Pelajaran dikelas 3 ini kebetulan saya mengajar Pelajaran semuanya baik Pelajaran umum maupun yang Agama seperti: Matematika, Seni Budaya, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, PAI, dan lain sebagainya terkecuali Pelajaran olahraga, tahsin, TIK yang dilakukan oleh guru khusus.
3.	Apakah waktu yang diberikan oleh sekolah cukup untuk mata pelajaran Bahasa Arab?	untuk waktu sendiri sejauh nya belum cukup karena pembelajaran dimulai pukul 11.00 WIB sampai pukul 13.10 WIB dan untuk pelajaran memang diberi waktu 2 jam pelajaran / 70 menit. Padahal

		pelajaran Bahasa arab merupakan pelajaran unggulan di sekolah ini.
4.	Metode pengajaran seperti apa yang ustadzah gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas 3 ini?	Metode yang saya gunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab dikelas 3 ini masih menggunakan metode pembelajaran tanpa terjemahan (<i>direct association method</i>) yakni saya menuliskan di papan tulis setelah itu saya menugaskan peserta didik untuk menulis di buku, kemudian saya membacakan kosakata Bahasa Arab tersebut dengan pelafalan yang benar. Kemudian, saya memberikan contoh label, merk barang atau gerakan yang berhubungan dengan kosakata yang dimaksud.
5.	Apakah dalam pembelajaran Bahasa Arab ini sudah menggunakan kurikulum Merdeka?	Sebetulnya kepala sekolah telah memberikan arahan kepada kami semua selaku guru MIT SaQu Dar el-iman agar semua guru menggunakan kurikulum merdeka untuk pelajaran umum. Untuk Bahasa arab sendiri digunakan kurikulum dari kota Madinah .
6.	Persiapan apa yang dilakukan ustadzah sebelum memulai pembelajaran kosakata Bahasa Arab?	Persiapan yang saya lakukan sebelum dimulainya pembelajaran tentunya saya akan membaca materi terlebih dahulu, kemudian saya memahami isi materi yang akan diajarkan, terkadang

		memberikan pertanyaan terlebih dahulu mengenai pembelajaran yang sebelumnya telah diajarkan kepada peserta didik.
7.	Media pembelajaran apa yang paling efektif menurut ustadzah dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab ini?	Menurut saya media paling efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya ini yaitu media power point karena ini dapat membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahaminya ditambah lagi ada gambar 73 misal kosakatanya kursi maka diberi gambar kursi dan biasanya peserta didik akan mudah memahaminya, namun bisa juga media lain jika tidak ada powerpoint menggunakan media kartu gambar yang terdapat gambar beserta kosakata Bahasa Arab tersebut. Namun, masih teerkendala proyektor dan laptop.
8.	Bagaimana variasi kemampuan Bahasa Arab peserta didik kelas 3?	Untuk setiap peserta didik tentunya memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda- beda, dan ini mengacu pada tema materi yang diajarkan biasanya peserta didik akan mudah mamahami Pelajaran apabila kosakata yang diberikan sering didengar, sekitar 70 % peserta didik pemahamannya bagus.

9.	Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas 3 ini?	Faktor pendukung untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab ini yaitu: Lingkungan belajar yang kondusif, dan juga Kurikulum dan materi belajar yang terstruktur. Untuk Faktor penghambat seperti: Keterbatasan waktu pembelajaran, Guru yang kurang kompeten dibidangnya, Metode pengajaran yang kurang menarik, dan juga buku
10.	Apa yang akan ustadzah lakukan ketika pada saat pembelajaran kosakata Bahasa Arab ustadzah tidak mengetahui makna suatu kata?.	Ketika saya tidak paham dengan materi yang saya ajarkan sendiri kepada peserta didik tentunya saya akan mencari jawaban terlebih dahulu dengan bantuan google translate, dan terkadang saya juga akan menanyakan kepada ustadzah yang paham mengenai hal ini 74 ini.

Catatan Lapangan hasil Wawancara

Sumber Data : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2025
 Waktu : 11.00 -12.10
 Tempat : Kelas 3
 Pewawancara : Azel Mutia Azzahra
 Narasumber 2 : Ananda Zhafira arlind

Pertanyaan dan Jawaban

Tabel 6. 2hasil wawancara narasumber 2

No.	Pewawancara	Narasumber 2
1.	Apakah antum suka belajar Bahasa Arab? Jika suka apa alasannya?	Ana sangat suka belajar Bahasa Arab karena dengan Bahasa Arab kita dapat memahami Al-qur'an dengan baik dan benar.
2.	Bagaimana menurut antum pembelajaran Bahasa arab, apakah menyenangkan?	Ya, sangat menyenangkan sekali, walaupun metode guru yang mengajarkan terkadang asik atau tidak tapi tetap menyenangkan.
3.	Kapan pembelajaran Bahasa arab dilakukan dikelas ini?	Pelajaran Bahasa Arab ini biasanya hanya dilakukan di hari kamis dan dilakukan hanya sepekan sekali, dan tidak ada penambahan jam maupun ekstrakurikuler.
4.	Bagaimana ustadzah mengajarkan kosakata Bahasa arab dikelas antum?	Biasanya ustadzah menulis terlebih dahulu setelah itu mengarahkan kami untuk menulis dibuku, selanjutnya ustadzah membacakan kosakata Bahasa Arab dan peserta didik menirukan kemudian dihafalkan.
5.	Bagaimana perasaan antum saat belajar Bahasa Arab? Apakah merasa tertarik?	Perasaannya senang namun terkadang juga bosan, kalau ana pribadi sangat tertarik dalam

		pembelajaran Bahasa Arab ini karena ana suka, dan kalau ada ekstrakurikuler Bahasa Arab <i>insyaaAllah</i> ana mau untuk mengikutinya, kerena ini sangat berguna sekali untuk masa depan ana kedepannya.
6.	Apakah antum merasa kosa kata Bahasa Arab yang diajarkan di kelas 3 ini mudah diingat dan dipahami?	<i>InsyaaAllah</i> mudah dipahami jika tema atau materi kosakata nya yang sering kami dengar setiap hari.
7.	Bagaimana cara Ustadzah mengevaluasi pemahaman antum tentang Bahasa Arab?	Biasanya usatdzah mengevaluasi dengan cara melihat tulisan kami apakah tulisannya rapih ataukah tidak, kemudian dengan cara tebak kosakata, apakah lancar atau tidak, dan terkadang ustadzah memberikan soal dikertas seperti pilihan ganda untuk dijawab oleh kami.

Catatan Lapangan hasil Wawancara

Sumber Data : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2025
 Waktu : 11.00 – 12.10
 Tempat : Kelas 3
 Pewawancara : Azel Mutia Azzahra
 Narasumber : Askanah Latifah Mecca

Pertanyaan dan Jawaban

Tabel 6. 3 *Table hasil wawancara narasumber 3*

No.	Pewawancara	Narasumber 3
1.	Apakah antum suka belajar Bahasa Arab? Jika suka apa alasannya?	Tidak terlalu suka, karena bagi saya Bahasa Arab itu lumayan sulit untuk dipelajari.
2.	Bagaimana menurut antum pembelajaran Bahasa arab, apakah menyenangkan?	terkadang menyenangkan jika materinya mudah untuk dihafal, karena setiap ustadzah menulis kosakata Bahasa Arab di papan tulis setelah dipelajari pasti Ustadzah meminta kami untuk menghafalnya.
3.	Kapan pembelajaran Bahasa arab dilakukan dikelas ini?	Jadwal pembelajaran Bahasa Arab di setiap hari kamis, dan hanya sekali pertemuan dalam sepekan.
4.	Bagaimana ustadzah mengajarkan kosakata Bahasa arab dikelas antum?	Biasanya ustadzah menulis terlebih dahulu di papan tulis setelah itu ustadzah mengarahkan kami untuk menulisnya di buku tulis kemudian ustadzah membacakan kosakata tersebut beserta artinya, kami pun mengikuti setelah itu dihafal.

5.	Bagaimana perasaan antum saat belajar Bahasa Arab? Apakah merasa tertarik?	Terkadang senang, terkadang merasa bosan, tidak begitu tertarik untuk Pelajaran Bahasa Arab ini, karena saya lebih suka belajar Bahasa Inggris.
6.	Apakah antum merasa kosakata Bahasa Arab yang diajarkan di kelas 3 ini mudah diingat dan dipahami?	Terkadang mudah dan juga terkadang sulit, biasanya jika ustadzah memberikan tema kosakata yang pernah kami dengar sebelumnya itu akan mudah, dan sebaliknya jika tema yang diberi belum pernah kami dengar sebelumnya maka akan terasa sulit.
7.	Bagaimana cara Ustadzah mengevaluasi pemahaman antum tentang Bahasa Arab?	Dengan setoran hafalan kosakata Bahasa Arab, terkadang dengan tulisan yang ada dibuku, dan bisa juga dari mengerjakan soal pilihan ganda.

Lampiran 5: Dokumen pendukung (Foto dan Dokumen)



Tabel Refleksi Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?. Jika tidak berapa persen perkiraan peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran?.	Inyaa Allah 70% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
2.	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran?. Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?.	Biasanya peserta didik kesulitan dengan pelajaran yang diajarkan sehingga guru, butuh mengulang beberapa kali agar pelajarannya baik dan benar.
3.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus?. Pada pembelajaran berikutnya?.	Apa peserta didik yang tidak fokus biasanya guru akan mengulang beberapa kali agar semangat kembali.

Asesmen

1. Asesmen Formatif (Asesmen awal dan selama pembelajaran berlangsung)

No.	Nama	Aspek yang dinilai					Skor nilai
		Kelengkapan	Kerja sama	Keaktifan	Sikap	Aktif menjawab	
1.	Alma	3	4	4	4	4	20
2.	Alma	4	4	4	4	4	20
3.	Alma	4	4	4	4	4	20
4.	Alma	4	4	4	4	4	20
5.	Alma	4	4	4	4	4	20
6.	Alma	4	4	4	4	4	20
7.	Alma	4	4	4	4	4	20
8.	Alma	4	4	4	4	4	20
9.	Alma	4	4	4	4	4	20
10.	Alma	4	4	4	4	4	20
11.	Alma	4	4	4	4	4	20
12.	Alma	4	4	4	4	4	20
13.	Alma	4	4	4	4	4	20
14.	Alma	4	4	4	4	4	20
15.	Alma	4	4	4	4	4	20

Legenda penilaian:

- 3 = Tidak Lengkap
- 2 = Cukup Lengkap
- 4 = Lengkap
- 4 = Sangat Lengkap

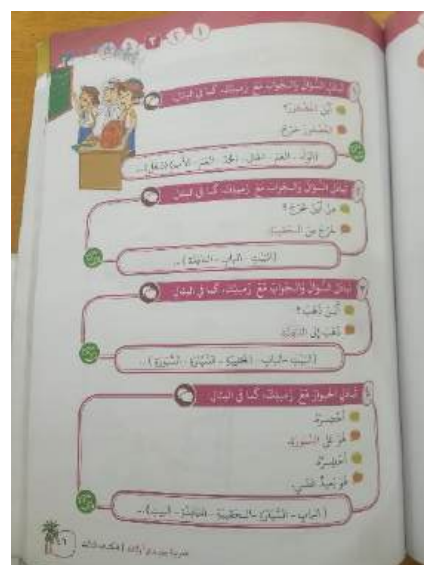
Rubrik Penilaian Praktek

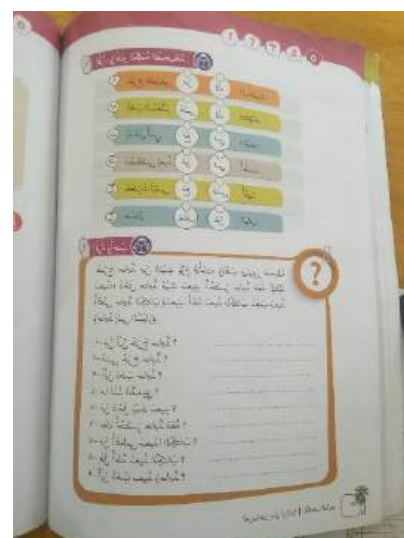
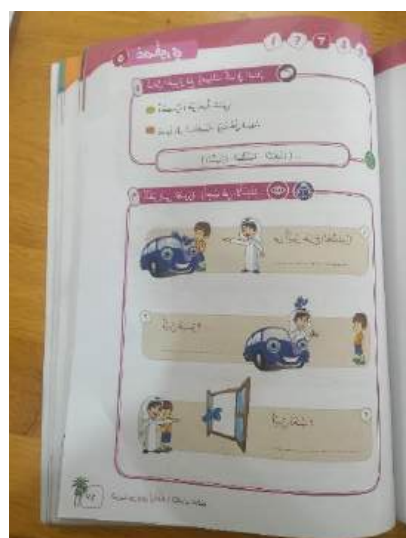
No.	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah Skor
		Ketepatan Struktur Gramatikal	Ketepatan lalai dan intinasi	Stile Penuturan	kelancaran	Ketepatan gagasan	
1.	Alma	18	20	18	19	15	87
2.	Alma	20	20	18	20	20	98
3.	Alma	20	20	18	20	20	98
4.	Alma	18	20	18	18	15	87
5.	Alma	20	20	18	20	19	97
6.	Alma	18	20	18	17	14	87
7.	Alma	17	20	18	17	14	87
8.	Alma	18	20	18	18	17	91
9.	Alma	18	20	18	18	16	90
10.	Alma	19	20	18	19	19	95
11.	Alma	20	20	18	20	20	98
12.	Alma	20	20	18	20	19	97
13.	Alma	19	20	18	19	17	93
14.	Alma	18	20	18	18	17	91

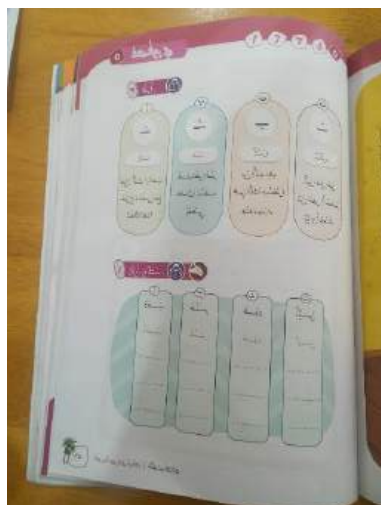
*Setiap poin penilaian maksimal skor 20

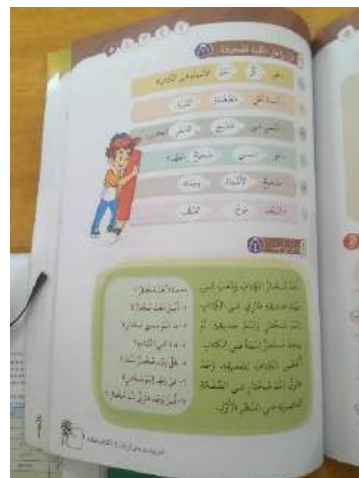
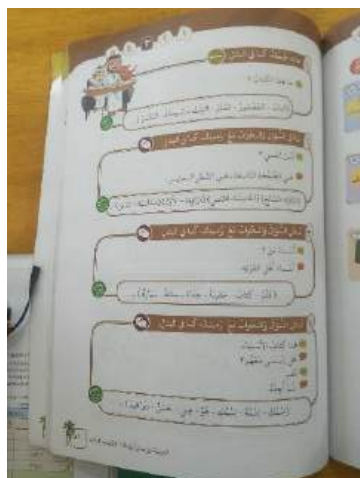
Tabel Refleksi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah <i>antum</i> senang bermain tebak gambar pada kartu di <i>game based learning</i> Bahasa arab?	✓	
2.	Apakah <i>antum</i> merasa percakapan / <i>htwar</i> membantu percakapan Bahasa arab <i>antum</i> ?	✓	
3.	Apakah <i>antum</i> merasa <i>mufrodlat</i> / kosakata dan percakapan / <i>htwar</i> sulit?		✓
4.	Apakah <i>antum</i> akan terus belajar merasa <i>mufrodlat</i> / kosakata dan percakapan / <i>htwar</i> untuk menjadi lebih baik dalam Bahasa arab?	✓	
5.	Apakah <i>antum</i> merasa pembelajaran Bahasa arab <i>mufrodlat</i> / kosakata dan percakapan / <i>htwar</i> membantun <i>antum</i> dalam memahami Bahasa arab?	✓	









Lampiran 6: Hasil Analisis Data

Tabel 6. 4Analisi data

Perubahan peningkatan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik kelas 3 MIT SaQu Dar el-Iman	
Metode Tradisional	Metode GBL
Kesulitan mengingat	Mudah mengingat
Motivasi peserta didik rendah	Motivasi peserta didik meningkat
Kurang aktif	Lebih aktif
Kurang meningkat terhadap penguasaan kosakata Bahasa arab	Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa arab
Kurangnya peningkatan interaksi	Terjadi peningkatan interaksi

Lampiran 7: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	: Azel Mutia Azzahra
NIM	: 7220023
Tempat, Tanggal Lahir	: Bangko, 20 Januari 2003
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/PBA
Alamat	: jln. Jhoni Anwar, Ulak Karang Utara kec. Padang Utara, Kota Padang, Prov. Sumatera Barat
Golongan Darah	: B
Jenis Kelamin	: Perempuan
Nama Ayah	: Azharman
Nama Ibu	: Elfisni
Agama	: Islam
Email	: jelazhar001@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: MIN 1 Merangin (2009) MtsS PPM Diniyyah Pasia (2015) MAS PPM Diniyyah Pasia (2018)

Demikian riwayat hidup yang telah penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, 26 Mei 2025