

RAGAM STRATEGI AL'AB LUGHAWIYAH PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT AL-FITYAH KOTA SOLOK

Nurul Fakhri¹, Fitri Alrasi², Rifana Wahdi³, Sekar Harum Pratiwi⁴

¹²³⁴Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

nurulfakhri24@gmail.com, fitriarasi@gmail.com, rifanawahdi24@gmail.com, sekarpratiwi95@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by difficulties in understanding Arabic language learning by class III students at SDIT Al-Fityah, Solok City, which was caused by students' interest and motivation towards learning Arabic so that student learning outcomes were far from what was expected. Therefore, a teacher must correctly choose and determine Arabic language learning strategies. When teachers do not correctly determine learning strategies, this will of course make it difficult for the learning process and the achievement of learning objectives. Various al'ab allughawiyah strategies used in the learning process will be reviewed. Apart from that, it will be adapted to learning practices, so that we can see what the results are when Al'ab lughawiyah is applied to the learning process in class III of SDIT Al-Fityah, Solok City. The process of data collection and data analysis in this research was carried out in a qualitative descriptive manner. The results of this research show that students in class III SDIT Al-Fityah, Solok City show better learning outcomes and the grades obtained by students increase.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kesulitan memahami pembelajaran Bahasa arab, oleh siswa kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok, yang disebabkan karena minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab sehingga hasil belajar siswa jauh dari yang diharapkan . Oleh karena itu seorang guru harus dengan tepat memilih dan menentukan strategi pembelajaran Bahasa arab. Ketika guru tidak dengan tepat menentukan strategi pembelajaran, maka tentu akan dengan sendirinya mempersulit proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut. Ragam strategi al'ab allughawiyah yang digunakan dalam proses pembelajaran akan diulas. Di samping itu akan disesuaikan dalam praktik pembelajaran, sehingga dapat dilihat bagaimana hasilnya ketika Al'ab lughawiyah diterapkan pada proses pembelajaran di kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok. Proses pengumpulan data dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok menunjukkan hasil pembelajaran lebih baik dan nilai yang diperoleh siswa meningkat.

Kata Kunci: *Al'ab lughawiyah , Pembelajaran Bahasa Arab*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik pada sebuah siklus yang membentuk relasi saling mempengaruhi.¹ Bahasa Arab terdapat strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.² Strategi pembelajaran merupakan cara-cara pelaksanaan dari proses pembelajaran atau bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan pada peserta didik.³ Dalam pembelajaran pemilihan strategi yang tepat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran.⁴ Sehingga guru harus secara tegas dan lugas dalam menentukan strategi yang tepat dalam proses perencanaan pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), strategi adalah rencana yang cermat untuk mencapai suatu sasaran atau suatu tujuan tertentu.⁵ Senada dengan pendapat Slameto strategi yaitu perencanaan tentang cara penggunaan dan pemanfaatan sarana dan potensi yang ada untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas.⁶ Hilda Taba mengatakan bahwa strategi pembelajaran yakni cara yang diseleksi dan dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk memberikan kemudahan atau jalan menuju tercapainya rencana atau tujuan pembelajaran.⁷

Strategi memiliki peran penting demi keberhasilan pembelajaran dan Pendidikan. Asse dan Nursyam mengatakan bahwa tanpa strategi yang tepat maka akan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Jika dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Arab, strategi merupakan usaha menyampaikan bahan ajar atau materi kepada peserta didik agar materi yang disampaikan guru. Siapapun yang menerapkan strategi dalam pembelajarannya maka ia harus mampu dan terampil dalam mengaplikasikannya. Dengan berbagai kegiatan dan konsentrasi, siapapun dapat menggunakannya dan berimprovisasi. Berhasil atau tidaknya pembelajaran Bahasa Arab tergantung pada strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.⁸

Al'ab lughawiyah atau permainan Bahasa merupakan sebuah aktivitas dengan format pembelajaran yang memiliki beberapa unsur permainan di dalamnya, sehingga memiliki kesan menarik untuk digunakan.⁹ Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dimaksudkan

¹ Mohamad Alwi, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Cirebon Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023," *FASHLUNA* 3, no. 2 (2022): 146–57.

² Mutia Khaira, "The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills," *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal* 1, no. 2 (December 10, 2021): 55–62, <https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>.

³ Fitra Awalia Rahmawati, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin, "Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching," n.d.

⁴ Asmawati Asmawati, Asy'ari Asy'ari, and Malkan Malkan, "Active Learning Strategies Implementation in Arabic Teaching at Senior High School," *INTERNATIONAL JOURNAL OF CONTEMPORARY ISLAMIC EDUCATION* 2, no. 1 (August 1, 2020): 1–20, <https://doi.org/10.24239/ijced.Vol2.Iss1.10>.

⁵ "Kamus Indonesia.Pdf," n.d.

⁶ Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991).

⁷ Supriyadi Saputro, Zainul Abidin, and I wayan Utama, *Strategi Pembelajaran, Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar* (Malang: Universitas Negeri Malang, 22).

⁸ Fika Vindayani, "STRATEGI BELAJAR BAHASA ARAB MAHASISWA MENURUT MODEL OXFORD," n.d.

⁹ Nawafie Kholief, Hadil Ismail Hasan, and Yusta Rizaldi, "Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Al-Kalimat Al-Indunisiyah Dzatu Aslin 'Arabi Fi Qamus KBBI," *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 1, no. 2 (June 28, 2020): 172–84, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i2.410>.

untuk menambah daya Tarik dan motivasi bagi peserta didik dengan variasi pembelajaran yang beragam. Menurut Nurjanah dan Triyono, penggunaan game Bahasa (language game) diperuntukkan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran Bahasa.¹⁰

Al'ab lughawiyah jika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab maka akan menjadi sebuah strategi pembelajaran. Strategi Al'ab lughawiyah dirancang agar dapat membuat pelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa serta menguatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya materi pelajaran Bahasa Arab.¹¹ Sehingga dengan diterapkannya Al'ab lughawiyah dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu memotivasi peserta didik yang kemudian berdampak pada hasil belajarnya.¹² Hal ini juga turut mendukung penelitian Ahmad Syagif yang menunjukkan bahwa problematika pembelajaran Bahasa Arab pada umumnya didominasi oleh gramatikal Bahasa atau *mujmah lughawiyah* yang tidak sering diasah.¹³

Dampak positif permainan Bahasa pada sekolah dasar semacam ini juga pernah dilakukan penelitian oleh Abdurrahman bin Chik yang melihat progresnya dengan program j-QAF¹⁴ yang menemukan bahwa penerapan strategi permainan dalam Bahasa Arab dinilai efektif. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Aulia Khotijah¹⁵ dan Zulvikar¹⁶ yang meninjaunya dari segi mufradat, penggunaan Al'ab lughawiyah menunjukkan hasil yang cukup efektif. Permainan bahasa memiliki ragam jenis yang dapat diterapkan guru untuk siswa madrasah ibtidaiyah antara lain menjodohkan gambar dan kata, permainan kata dan huruf, memilih kata, melengkapi kalimat, dan pesan berantai.¹⁷ Disamping itu juga terdapat penelitian Fitri Alsari, dkk¹⁸ yang juga menuai hasil yang sama.

¹⁰ Sarah Nurjanah and Mochamad Bruri Triyono, "Game-Based Learning as Media Utilization for Student Feedback in Japanese Kanji Learning," in *Proceedings of the International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019)* (International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019), Yogyakarta, Indonesia: Atlantis Press, 2020), <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.038>.

¹¹ "AULIA KHOTIJAH IMPLEMENTASI STRATEGI AL-AL'AB LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI SMP MUHAMMADIYAH SOKARAJA TAHUN 2021/2022.Pdf," n.d.

¹² Panagiotis Panagiotidis, Pinelopi Krystalli, and Panagiotis Arvanitis, "Technology as a Motivational Factor in Foreign Language Learning" 6, no. 1 (2023).

¹³ Ahmad Syagif, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Bima," *FASHLUNA* 1, no. 02 (2020): 66–79.

¹⁴ Abdul Rahman Chik, "AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH FI TA'LIM AL-LUGHAH AL-'ARABIYAH FI AL-MADARIS AL-IBTIDAIYAH FI BARNAMAJ J-QAF FI MALAYSIA: DIRASAH TAHLILIYAH," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2015): 278–98.

¹⁵ Khotijah Aulia, "IMPLEMENTASI STRATEGI AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI SMP MUHAMMADIYAH SOKARAJA TAHUN 2021/2022" (PhD Thesis, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022), https://eprints.uinsaiu.ac.id/14195/1/Cover_Bab%20I_Bab%20V_Daftar%20Pustaka.pdf.

¹⁶ ZULVIKAR ZULVIKAR, "PENGUNAAN TEKNIK AL'AB LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII A DI MADRASAH TSANAWIYAH TARBIIYAH ISLAMIYAH BATANG KABUNG" (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 2022), <http://eprints.umsb.ac.id/551/>.

¹⁷ Asnul Uliyah and Zakiah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (June 27, 2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

¹⁸ Fitri Alrasi et al., "The Technique of Al'ab Al-Lughawiyah in Teaching Arabic in an Islamic Elementary School," *Khalaqa: Journal of Education and Learning* 1, no. 2 (2023): 52–59.

Manfaat dari permainan bahasa ini telah banyak dirasakan oleh guru-guru bahasa asing di Indonesia dan di berbagai Negara. Kegiatan permainan yang dimaksud adalah permainan yang berfungsi mendorong dan memberi ketertarikan pada siswa untuk belajar,¹⁹ serta memberikan kesan kepada guru dan siswa tentang adanya cara belajar yang menyenangkan dan dan berpotensi untuk mengembangkan unsur-unsur kebahasaan siswa. Permainan bahasa memiliki berbagai macam jenis permainannya. Terdapat beberapa permainan Bahasa yang dapat diterapkan guru untuk siswa madrasah ibtidaiyah antara lain menjodohkan gambar dan kata, permainan kata dan huruf, memilih kata, melengkapi kalimat, dan pesan berantai.²⁰

Berdasarkan observasi sementara yang penulis lakukan di SDIT Al-Fityah School Kota Solok, guru mengeluh karena banyak siswa memiliki motivasi serta minat belajar yang rendah terhadap pembelajaran Bahasa Arab serta hasil belajar yang tidak sesuai dengan harapan. Berdasarkan permasalahan ini guru perlu melakukan pembaharuan dalam proses pembelajarannya seperti menerapkan strategi Al'ab lughawiyah atau permainan Bahasa. Merujuk pada uraian-uraian tersebut, maka peneliti tergugah dan merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut dengan menambah khazanah sudut pandang penggunaan Al'ab lughawiyah di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Ragam strategi al'ab al-lughawiyah yang digunakan, bagaimana pelaksanaan Al'ab lughawiyah, dan bagaimana hasil pembelajaran ketika Al'ab lughawiyah diterapkan pada proses pembelajan di kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk sekolah lainnya yang ingin menerapkan strategi Al'ab lughawiyah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Yaitu melakukan penelitian di lapangan atau lokasi tertentu.²¹ Penelitian ini dilaksanakn di SDIT Al-Fityah School Kota Solok. Subjek dalam penelitian ini ialah guru Bahasa Arab dan semua murid kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara, observasi dan komunikasi. Setelah semua data terkumpul maka analisis data yang dilakukan adalah dengan melakukan pengelompokan dan seleksi data yang dianggap perlu dan tidak erlu untuk kemudian menjadi bahan pengambilan kesimpulan sebagai hasil penelitian ini.²²

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ragam Al'ab lughawiyah di SDIT Al-Fityah School Kota Solok

¹⁹ Amifatuz Zuhriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (September 30, 2020): 26–32, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.

²⁰ Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

²¹ Muhammad Ramadhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021).

²² Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021).

Permainan bahasa dapat yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, Adapun ragam permainan Bahasa yang diterapkan pada siswa kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok adalah sebagai berikut :

1. Mencocokkan Gambar dan Kata

Langkah-langkah permainan menjodohkan gambar dan kata antara lain, guru menyediakan kertas yang berisi gambar dan kata yang tidak berkaitan sehingga siswa diminta untuk memasangkan gambar dan kata sesuai dengan frasa yang diperdengarkan oleh guru. Dalam permainan memasangkan gambar dan kata dapat membantu peserta didik untuk melatih kemahiran istima'/mendengar serta mengenal kosa kata atau mufradat dengan bendanya.

2. Permainan kata dan huruf

Langkah-langkah permainan kata dan huruf adalah pertama guru menyiapkan kertas yang berisi beberapa huruf acak, kemudian guru meminta siswa untuk menyusun huruf yang berserakan menjadi sebuah kosa kata Bahasa Arab, setelah itu siswa diminta melafazkan kosa kata tersebut dengan baik dan benar. Permainan kata dan huruf ini dapat melatih siswa dalam melafazkan kosa kata Bahasa Arab dan dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan kondusif. Siswa di tuntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya.

3. Memilih kata

Dalam permainan ini, guru menyiapkan dan membuat dua tabel. Kedua tabel berisi kata yang berbeda, dan tabel tersebut ditempel di papan tulis. Kemudian siswa diminta maju ke depan untuk memberi garis atau menghubungkan kata pada dua tabel yang berbeda, yang mana kata tersebut saling berhubungan. Setelah itu siswa diminta membaca kedua kata yang telah dihubungkan tersebut. *Al'ab lughawiyah* jenis ini, dapat melatih kemahiran membaca frasa dalam Bahasa Arab pada siswa, melatih konsentrasi, dan melatih siswa untuk memecahkan masalah, serta menjadikan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

4. Melengkapi kalimat sederhana

Permainan melengkapi kalimat diawali dengan guru membuat beberapa kalimat yang terdapat bagian rumpang. Kemudian kalimat tersebut ditempelkan di papan tulis. Selain itu guru juga menyiapkan beberapa kata pada kertas yang akan ditempel siswa pada kalimat rumpang yang ada di papan tulis. Siswa diminta mengisi kalimat yang rumpang dengan kata di potongan kertas yang telah disediakan guru, dan menempelkannya di papan tulis untuk melengkapi kalimat tersebut. Permainan melengkapi kalimat ini dapat melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Pada saat membaca kalimat, anak juga harus cermat agar dapat memilih kata yang tepat, sehingga kalimat tersusun secara benar.

Al'ab lughawiyah ini sangat menarik bagi siswa karena mengandung unsur belajar sambil bermain yang mampu menarik minat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDIT Al-Fityah School kota Solok, yang siswanya terdiri dari 10 orang, yaitu terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan.

Pelaksanaan Al'ab lughawiyah dan Hasilnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Al-Fityah School Kota Solok

Pelaksanaan pembelajaran ini diawali dengan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab serta pengamatan terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok. Pada tahap awal ini penulis menemukan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab masih sangat rendah. Tahap selanjutnya adalah perencanaan. Pada tahap ini yang disiapkan adalah materi, RPP dan Al'ab lughawiyah yang sesuai dengan materi. Penulis akan melaksanakan pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan. Tema pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah alat transportasi.

Setelah Al'ab lughawiyah diterapkan pada siswa kelas III SDIT AL-Fityah Kota Solok, penulis menemukan antusiasme dan motivasi siswa meningkat dari sebelumnya untuk belajar bahasa Arab. Disamping itu siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk bertanya dan mengangkat tangan agar dapat ikut serta dalam permainan tersebut. Melalui permainan bahasa yang penulis terapkan ini, siswa yang awalnya kurang berminat dengan pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih antusias dan tertarik belajar Bahasa Arab, dan siswa yang awalnya pendiam menjadi aktif bertanya dan ikut serta dalam berbagai kegiatan pembelajaran Bahasa Arab.

Selain dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, Al'ab lughawiyah juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini penulis uraikan berdasarkan hasil observasi penulis terhadap nilai bahasa arab siswa, dimana siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah dan cukup dalam pembelajaran bahasa arab, menjadi lebih baik. Berikut data hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok :

NO	Nama Siswa	Nilai Bahasa Arab Sebelum Menggunakan Permainan Bahasa	Nilai Bahasa Arab Setelah Menggunakan Permainan Bahasa
1	Khafiyya Khairunnisa	Khafiyya Khairunnisa memiliki nilai 70 sebelum permainan bahasa diterapkan	Khafiyya Khairunnisa memiliki nilai 90 setelah permainan bahasa diterapkan
2	Haninda Adelia	Haninda Adelia memiliki nilai 72 sebelum permainan bahasa diterapkan	Haninda Adelia memiliki nilai 88 setelah permainan bahasa direpkan
3	Qayla Okalina Rianti	Qayla Okalina Rianti memiliki nilai 50 sebelum permainan bahasa diterapkan	Qayla Okalina Rianti memiliki nilai 75 setelah permainan bahasa diterapkan
4	Muhammad Alfath	Muhammad Alfath memiliki nilai 61 sebelum permainan bahasa diterapkan	Muhammad Alfath memiliki nilai 85 setelah permainan bahasa diterapkan

5	Muhammad Hafidz	Muhammad Hafidz memiliki nilai 65 sebelum permainan bahasa diterapkan	Muhammad Hafidz memiliki nilai 89 setelah permainan bahasa diterapkan
6	Athiyya Rahma Dani	Athiyya Rahma Dani memiliki nilai 55 sebelum permainan bahasa diterapkan	Athiyya Rahma Dani memiliki nilai 76 setelah permainan bahasa diterapkan
7	Alesha Qanitalifra	Alesha Qanitalifra memiliki nilai 79 sebelum permainan bahasa diterapkan	Alesha Qanitalifra memiliki nilai 89 setelah permainan bahasa diterapkan
8	Defira Tri Nurdea	Defira Tri Nurdea memiliki nilai 57 sebelum permainan bahasa diterapkan	Defira Tri Nurdea memiliki nilai 84 setelah permainan bahasa diterapkan
9	Ozilio Hazikri	Ozilio Hazikri memiliki nilai 60 sebelum permainan bahasa diterapkan	Ozilio Hazikri memiliki nilai 95 setelah permainan bahasa diterapkan
10	Fathan Almaisan Zafar	Fathan Almaisan Zafar memiliki nilai 52 sebelum permainan bahasa diterapkan	Fathan Almaisan Zafar memiliki nilai 80 setelah permainan bahasa diterapkan

Dari hasil penelitian dan observasi yang penulis lakukan, didapati bahwa kemampuan hasil belajar siswa meningkat pada test perkembangan awal. Pada tahap awal peneliti memberikan materi tentang alat transportasi pada kemahiran istima' dengan permainan Bahasa dengan menjodohkan gambar dan kata. Disini materi dan permainan Bahasa diterapkan dengan menggunakan media audio, dan guru memperdengarkan materi melalui audio tersebut.

Adapun pembelajaran Bahasa Arab pada tahap kedua masih membahas tentang alat transportasi namun pada kemahiran kalam, disini peneliti memanfaatkan materi sebagai pengaplikasian permainan kata dan huruf. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang terdapat pada tahap pembelajaran pertama. Peningkatan hasil pembelajaran siswa telah menyebabkan hasil pembelajaran yang baik dan siswa semakin dapat beradaptasi dengan permainan Bahasa serta menjadi lebih aktif.

Pada tahap ketiga dan keempat tema pelajaran masih membahas tentang alat transportasi namun untuk kemahiran qiraah dan kitabah. Pada tahap ketiga untuk kemahiran qiraah, permainan Bahasa yang diterapkan adalah memilih kata. Sedangkan pada tahap keempat yang diterapkan adalah permainan melengkapi kalimat sederhana. Pada tahap ketiga dan keempat siswa sudah sangat menyukai permainan Bahasa dan sangat antusias dengan kegiatan Al'ab lughawiyah. Sehingga dengan semakin antusiasnya siswa untuk belajar Bahasa Arab, otomatis hasil belajar siswa juga meningkat dengan signifikan berdasarkan data yang ada pada tabel di atas.

Situasi ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Dari hasil analisis dan observasi pada tahap awal, kedua, ketiga hingga keempat, pembelajaran dengan menggunakan strategi Al'ab lughawiyah, diketahui dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan tabel hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas, dapat dinyatakan

juga bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi Al'ab lughawiyah di kelas III SDIT AL-Fityah Kota Solok, yang mana memperoleh peningkatan dan hasil yang sangat baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai strategi Al'ab lughawiyah dalam pembelajaran Bahasa Arab pada kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok, dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut : *Pertama*, Ragam Al'ab lughawiyah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menjodohkan gambar dan kata, permainan kata dan huruf, memilih kata, melengkapi kalimat. *Kedua*, Pelaksanaan Al'ab lughawiyah di kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok yakni menjodohkan gambar dan kata yang mana kegiatannya guru menyediakan kertas yang berisi gambar dan kata yang tidak berkaitan sehingga siswa diminta untuk memasangkan gambar dan kata sesuai dengan frasa yang diperdengarkan oleh guru. Permainan Bahasa kata dan huruf dilaksanakan dengan terlebih dahulu guru menyiapkan kertas yang berisi beberapa huruf acak, kemudian guru meminta siswa untuk menyusun huruf yang berserakan menjadi sebuah kosa kata Bahasa Arab, setelah itu siswa diminta melafazkan kosa kata tersebut dengan baik dan benar. Kemudian permainan Bahasa memilih kata, dalam permainan ini guru menyiapkan dan membuat dua tabel. Kedua tabel berisi kata yang berbeda, dan tabel tersebut ditempel di papan tulis. Kemudian siswa diminta maju ke depan untuk memberi garis atau menghubungkan kata pada dua tabel yang berbeda, yang mana kata tersebut saling berhubungan. Setelah itu siswa diminta membaca kedua kata yang telah dihubungkan tersebut. Terakhir permainan Bahasa melengkapi kalimat sederhana, permainan ini diawali dengan guru membuat beberapa kalimat yang terdapat bagian rumpang. Kemudian kalimat tersebut ditempelkan di papan tulis. Selain itu guru juga menyiapkan beberapa kata pada kertas yang akan ditempel siswa pada kalimat rumpang yang ada di papan tulis. Siswa diminta mengisi kalimat yang rumpang dengan kata di potongan kertas yang telah disediakan guru, dan menempelkannya di papan tulis untuk melengkapi kalimat tersebut.

Ketiga, Setelah diterapkan strategi Al'ab lughawiyah dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas III SDIT Al-Fityah School Kota Solok, diperoleh peningkatan dalam hal minat, motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya, dimana siswa lebih menyukai Bahasa Arab, siswa lebih aktif terlibat dalam berbagai kegiatan ketika pembelajaran Bahasa Arab dan siswa juga lebih antusias saat belajar Bahasa Arab, karena permainan Bahasa mengandung unsur belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar yang disenangi oleh anak seusia mereka, serta hasil belajar siswa sudah sangat meningkat dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasi, Fitri, Nurul Fakhri, Rifana Wahdi, and Sekar Harum Pratiwi. "The Technique of Al'ab Al-Lughawiyah in Teaching Arabic in an Islamic Elementary School." *Khalafa: Journal of Education and Learning* 1, no. 2 (2023): 52–59.
- Alwi, Mohamad. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Cirebon Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023." *FASHLUNA* 3, no. 2 (2022): 146–57.
- Asmawati, Asmawati, Asy'ari Asy'ari, and Malkan Malkan. "Active Learning Strategies Implementation in Arabic Teaching at Senior High School." *INTERNATIONAL JOURNAL OF CONTEMPORARY ISLAMIC EDUCATION* 2, no. 1 (August 1, 2020): 1–20. <https://doi.org/10.24239/ijcie.Vol2.Iss1.10>.
- Aulia, Khotijah. "IMPLEMENTASI STRATEGI AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI SMP MUHAMMADIYAH SOKARAJA TAHUN 2021/2022." PhD Thesis, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022. https://eprints.uinsaizu.ac.id/14195/1/Cover_Bab%20I_Bab%20V_Daftar%20Pustaka.pdf.
- "AULIA KHOTIJAH IMPLEMENTASI STRATEGI AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI SMP MUHAMMADIYAH SOKARAJA TAHUN 2021/2022.Pdf," n.d.
- Chik, Abdul Rahman. "AL-AL'AB AL-LUGHAWIYAH FI TA'LIM AL-LUGHAH AL-'ARABIYAH FI AL-MADARIS AL-IBTIDAIYAH FI BARNAMAJ J-QAF FI MALAYSIA: DIRASAH TAHLILIYAH." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2015): 278–98.
- "Kamus Indonesia.Pdf," n.d.
- Khaira, Mutia. "The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills." *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal* 1, no. 2 (December 10, 2021): 55–62. <https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>.
- Kholief, Nawafie, Hadil Ismail Hasan, and Yusta Rizaldi. "Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Al-Kalimat Al-Indunisiyah Dzatu Aslin 'Arabi Fi Qamus KBBI." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 1, no. 2 (June 28, 2020): 172–84. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i2.410>.
- Nurjanah, Sarah, and Mochamad Bruri Triyono. "Game-Based Learning as Media Utilization for Student Feedback in Japanese Kanji Learning." In *Proceedings of the International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019)*. Yogyakarta, Indonesia: Atlantis Press, 2020. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.038>.
- Panagiotidis, Panagiotis, Pinelopi Krystalli, and Panagiotis Arvanitis. "Technology as a Motivational Factor in Foreign Language Learning" 6, no. 1 (2023).
- Rahmawati, Fitra Awalia, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin. "Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching," n.d.
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Saputro, Supriyadi, Zainul Abidin, and I wayan Utama. *Strategi Pembelajaran, Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang: Universitas Negeri Malang, 22.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021.
- Slameto. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester*. Jakarta: Bumi Aksara, 1991.
- Syagif, Ahmad. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Bima." *FASHLUNA* 1, no. 02 (2020): 66–79.

- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (June 27, 2019): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Vindayani, Fika. "STRATEGI BELAJAR BAHASA ARAB MAHASISWA MENURUT MODEL OXFORD," n.d.
- Zuhriyah, Amifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (September 30, 2020): 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.
- ZULVIKAR, ZULVIKAR. "PENGUNAAN TEKNIK AL'AB LUGHAWIYAH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII A DI MADRASAH TSANAWIYAH TARBIYAH ISLAMIYAH BATANG KABUNG." PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 2022. <http://eprints.umsb.ac.id/551/>.