

**IMPLEMENTASI PERMAINAN-PERMAINAN BAHASA  
DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH SISWA  
KELAS IV MI MUHAMMADIYAH BOJONGSANA  
PURBALINGGA**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

**NURROHMAH**

**NIM. 1917403021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Nurrohmah  
NIM : 1917403021  
Jenjang : S1  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **“Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira’ah* Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 3 Juli 2023

Saya yang menyatakan,



**Nurrohmah**  
**NIM. 1917403021**



## PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

### **IMPLEMENTASI PERMAINAN-PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH BOJONGSANA PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Nurrohmah (NIM. 1917403021), Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 12 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 17 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

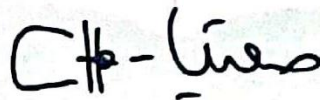


Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I  
NIP. 19890116 2020 121006



Ulpah Maspupah, M.Pd.I  
NIP. –

Penguji Utama,



Dr. Dr. Muhammad Nurhalim, M.Pd  
NIP. 19811221200901 1 008

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I., M.S.I.  
NIP. 19770225200801 1 007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi  
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Nurrohmah  
NIM : 1917403021  
Jenjang : S-1  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira'ah* Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 3 Juli 2023  
Pembimbing,



**Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I**  
**NIP. 19890116 2020 121006**

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah ayat 6)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *AL-'Aliyy: Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), hlm. 471



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirrabbi'alam* dengan segala rahmat dan karunia Allah SWT. Tuhan semesta alam Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan hidayah dan inayah-Nya, sehingga terselesaikan skripsi ini.

Dengan penuh rasa tulus dan ikhlas skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Basori dan Ibu Runing yang telah mendidik serta memberikan cinta, kasih sayang, doa dan restunya.
2. Keempat kakakku, yaitu Mas Suyitno, Mas Amin Yazid, Mas Cheron dan Mas Khotam Rusli yang telah mensupport memotivasi dan selalu mendoakan setiap langkahku.
3. Sahabat penulis, Susi Novita Indah Sari yang selalu mensupport, mendengarkan segala keluh kesah, memberikan semangat dan motivasi serta dukungan.
4. Teman-teman kelompok KKN Desa Kalicupak Kidul Kalibagor, yang telah memberikan semangat serta doanya.
5. Teman-teman penulis, Nurlaeli Rokhmah, Tyas Ayu Primastuti serta teman-teman seperjuangan PBA B 2019 yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya.

Di dalam penulisan skripsi ini, mereka yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat dan bimbingan kepada penulis. Terimakasih atas doa yang selalu tercurah sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga mereka selalu diberikan keberkahan oleh Allah Swt. Aamiin.

# IMPLEMENTASI PERMAINAN-PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH BOJONGSANA PURBALINGGA

NURROHMAH  
NIM. 1917403021

## ABSTRAK

Di Indonesia, bahasa Arab digunakan sebagai mata pelajaran di semua jenjang pendidikan Islam. *Maharah qira'ah* merupakan aspek keterampilan yang dicapai ketika belajar bahasa Arab, karena membaca merupakan unsur dasar untuk mengembangkan dan menyempurnakan kepribadian. Permainan bahasa menjadi salah satu media pembelajaran yang disenangi oleh siswa, karena dapat menghilangkan rasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton. Sehingga penulis mengangkat Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira'ah* Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.

Adapun penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui menggunakan permainan-permainan apa saja dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengambil latar penelitian di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah itu data yang diperoleh dianalisis dengan mereduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang diperoleh penulis, terdapat tiga macam permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*, yaitu menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang. Dalam implementasinya, permainan menyusun huruf guru menuliskan mufradat dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis. Kemudian guru memberi kesempatan bagi siswa yang paling cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut. Lalu permainan kata dalam kotak guru membentuk kelas menjadi tiga kelompok, kemudian perwakilan salah satu dari setiap kelompok untuk maju mengambil kertas/kata dalam kotak untuk diperagakan secara bergantian. Lalu kelompok lain mendiskusikan untuk menjawab dengan bahasa Arab beserta artinya. Dan dalam permainan teka-teki silang siswa ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf bahasa Arab, baik kotak yang mendatar maupun menurun sehingga membentuk sebuah kata yang mengandung arti.

**Kata Kunci:** *Maharah Qira'ah*, Implementasi, Permainan-permainan Bahasa

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	<u>H</u>	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍ'ad	<u>D</u>	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	<u>T</u>	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	<u>Z</u>	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye



## B. Konsonan Rangkap karena *syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

## C. Ta' marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>	جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>
------	---------	---------------	------	---------	---------------

(Ketentuan ini tidak dapat diperlakukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

- a. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan ke dua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الولايا	Ditulis	<i>Karâmah al-aulyâ'</i>
---------------	---------	--------------------------

- b. Bila *ta'* marbutah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau dammah ditulis dengan *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakât al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

## D. Vokal pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Dammah	Ditulis	U

## E. Vokal panjang

1.	Fathah + alif	Ditulis	A
	جاهلية	Ditulis	<i>Jâhiliyah</i>
2.	Fathah + ya' mati	Ditulis	A
	تنسى	Ditulis	<i>Tansa</i>
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
	كريم	Ditulis	<i>Karîm</i>
4.	Dammah + wawu mati	Ditulis	U
	نروض	Ditulis	<i>Fûrud</i>

## F. Vokal rangkap

1.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

## G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لنشكركم	Ditulis	<i>la'insyakartum</i>

## H. Kata sandang alif + lam

a. Bila diikuti huruf *qomariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-qiyâs</i>

b. Bila diikuti huruf *syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan harus *syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menggunakan huruf *l (el)*-nya.

السماء	Ditulis	<i>As-samâ</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

## I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوئ الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furûd</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>Ahlah-Sunnah</i>

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya. Atas berkat dan rahmat Allah Swt. yang telah memberi petunjuk dan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan peneltisn yang berjudul “Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira'ah* MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga”.

Dengan terselesaikannya penelitian ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dan peneliti hanya dapat mengucapkan terimakasih atas bantuan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I, M.S.I., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Drs. H. Yuslam, M.Pd.I., Penasehat Akademik PBA B angkatan tahun 2019 Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi saya. Yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran dan masukan kepada saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. Yatno, S.Pd.I., selaku kepala MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Yang telah memberikan kesempatan dan mensupport penelitian saya, sehingga berjalan dengan lancar.
13. Restiani, S.Pd., selaku wali kelas sekaligus guru bahasa Arab kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga yang telah membantu dalam rangkaian penyusunan penelitian ini.
14. Siswa dan siswi kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga yang telah meluangkan waktu untuk memperkuat data-data.
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah berkenan memberikan bantuan sehingga terselesaikannya penelitian ini.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat penulis berikan, semoga segala bantuan dalam bentuk apapun menjadi amal jariyah dan tentunya diridhoi Allah Swt. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap adanya skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Purwokerto, 27 Juni 2023



**Nurrohmah**

**NIM.1917403021**



## DAFTAR ISI

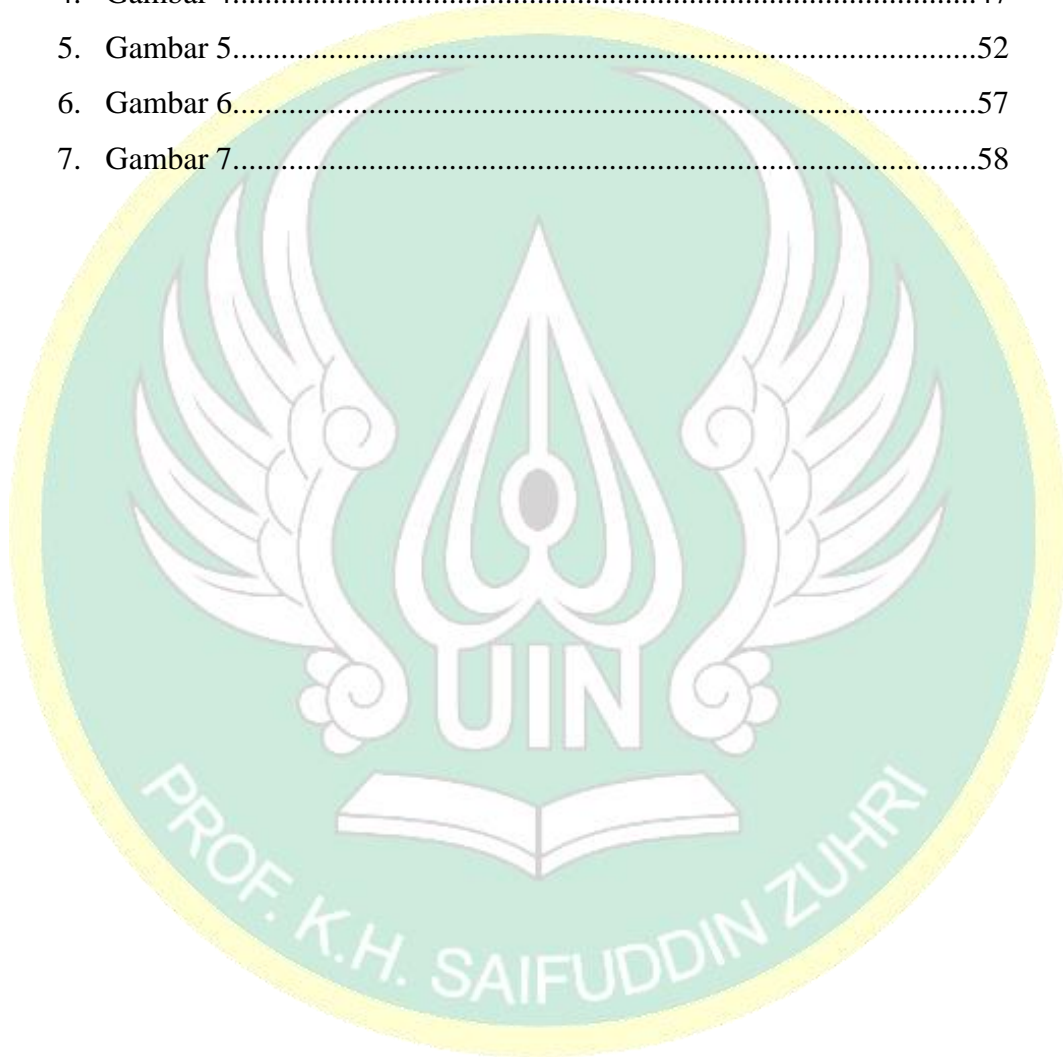
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	viii
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	3
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
A. <i>Maharah Qira'ah</i> .....	9
1. Pembelajaran <i>Maharah Qira'ah</i> .....	9
2. Tujuan <i>Maharah Qira'ah</i> .....	10
3. Jenis-jenis Membaca .....	12
4. Metode <i>Maharah Qira'ah</i> .....	16

5. Media <i>Maharah Qira'ah</i> .....	19
B. Permainan Bahasa .....	21
1. Pengertian Permainan Bahasa .....	21
2. Fungsi Permainan Bahasa.....	22
3. Tujuan Permainan Bahasa .....	22
4. Prinsip Permainan Bahasa .....	23
5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa.....	24
6. Macam-macam permainan bahasa dalam <i>maharah qira'ah</i> .....	25
C. Penelitian Terkait .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
1. Lokasi Penelitian .....	31
2. Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
D. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Wawancara .....	32
2. Observasi .....	33
3. Dokumentasi.....	34
E. Metode Analisi Data .....	35
1. Reduksi Data .....	35
2. Penyajian Data.....	36
3. Penarikan Kesimpulan.....	36
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38

1. Macam-macam permainan-permainan bahasa yang terdapat di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga .....	38
2. Implementasi permainan-permainan bahasa yang terdapat di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga .....	44
3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran maharah qira'ah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga .....	61
4. Hubungan antara maharah qira'ah dengan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran maharah qira'ah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.....	71
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	74
C. Penutup.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	i
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xx

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.....	39
2. Gambar 2.....	41
3. Gambar 3.....	43
4. Gambar 4.....	47
5. Gambar 5.....	52
6. Gambar 6.....	57
7. Gambar 7.....	58





## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.....	49
2. Tabel 2.....	53
3. Tabel 3.....	59



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, bahasa Arab digunakan sebagai mata pelajaran di semua jenjang pendidikan Islam. Namun belajar bahasa Arab dianggap sulit dan menimbulkan berbagai dilema, baik secara linguistik maupun nonverbal. Ada empat keterampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar bahasa Arab. Yaitu, *Istima'* (mendengar), *Kalam* (berbicara), *Qira'ah* (membaca), *Kitabah* (menulis). Dari keempat keterampilan tersebut, membaca merupakan unsur dasar untuk mengembangkan dan menyempurnakan kepribadian. Membaca dapat menambah wawasan dan pengalaman. Jika tidak membacanya dengan seksama, maka tidak akan mendapatkan apapun.

*Maharah qira'ah* merupakan aspek keterampilan yang dicapai ketika belajar bahasa Arab, selain *Maharah Istima'* (keterampilan mendengarkan), *Maharah Kalam* (keterampilan berbicara), dan *Maharah Kitabah* (keterampilan menulis). Pembelajaran *Maharah Qira'ah* diajarkan setelah mempelajari *Maharah Istima'* dan *Maharah Kalam*. Pada umumnya siswa dikatakan memiliki keterampilan *Mahara Qira'ah* apabila dapat membaca teks bahasa Arab dengan keselarasan dan pola kalimat Maharijul huruf serta mengetahui arti dari istilah dan kalimat yang dibacanya.<sup>2</sup>

Realitanya, membaca teks Arab bukanlah hal yang mudah. Dalam beberapa observasi dan kajian pembelajaran bahasa Arab, banyak siswa baik di buku, koran berbahasa Arab, majalah bahasa Arab, website bahasa Arab, atau sastra Arab lainnya, masih kesulitan membaca teks bahasa Arab. Demikian pula, tidak jarang siswa berjuang dengan buku teks bahasa Arab di buku pelajaran mereka selama proses belajar di sekolah.

---

<sup>2</sup> Ahmad Rathomi, *Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah melalui Pendekatan Saintifik*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1, 2019, hlm. 559

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam *Maharah Qira'ah*. Faktor-faktor tersebut antara lain kelemahan dalam perencanaan tujuan, metode, materi, media, dan penilaian. Guru yang tidak pandai dalam metode pembelajaran dapat berdampak besar pada proses pembelajaran. Metode yang tidak menarik melemahkan motivasi siswa dan akibatnya mengurangi pencapaian tujuan materi qira'ah itu sendiri. Bahkan ada yang mengatakan bahwa "At Thariqatuahammuminal Madah" atau metode lebih penting daripada materi.<sup>3</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, penyajian pesan dapat diperjelas dan meminimalisir penjelasan yang bersifat verbalistik (kata-kata lisan atau tertulis), dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.<sup>4</sup> Permainan bahasa menjadi salah satu media pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik, karena dapat menghilangkan rasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton. Permainan bahasa dapat dilakukan secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, dalam pembelajaran bahasa Arab diketahui bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca teks bahasa Arab. Hal ini dikarenakan mayoritas peserta didik belum terlatih membaca tulisan Arab, sehingga mempengaruhi kemampuan membaca mereka. Oleh karena itu guru memilih untuk menggunakan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran membaca (*Qira'ah*) agar siswa dapat memahami bacaan berbahasa Arab baik secara

---

<sup>3</sup> Ahmad Nurcholis, Syaikhu Ihsan Hidayatullah dan Muhamad Asngad Rudisunhaji, *Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital*, Jurnal Jurusan PBA, Vol. 18, No. 2, 2019, hlm. 132

<sup>4</sup> Endang Switri, Apriyanti, Zaimuddin, *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Memahami Tata Bahasa Arab: Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), hlm. 2

<sup>5</sup> Rizka Utami, Nyak Mustakim, dkk, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 141

struktur maupun maknanya.<sup>6</sup> Oleh sebab itu pembelajaran tidak hanya guru saja yang dituntut aktif, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif, agar mereka mampu menguasai materi yang telah diberikan dan diharapkan peserta didik terampil dalam membaca teks bahasa Arab dengan fasih, lancar dan memahami apa yang telah dibaca.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, bahwa membaca merupakan faktor dasar dalam membina dan memperhalus kepribadian seorang. Terwujudnya tujuan membaca bisa menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman. Maka peneliti mengambil judul **“Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira’ah* Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga”**. Lokasi yang dijadikan target pada penelitian ini merupakan MIM Bojongsana, Kabupaten Purbalingga. Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang mengajarkan pembelajaran bahasa Arab kemudian adanya suatu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kurangnya penguasaan membaca teks bahasa Arab, sehingga peneliti tertarik untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode permainan-permainan bahasa yang diharapkan dapat membuat siswa lebih menguasai membaca teks bahasa Arab dengan baik dan benar.

## **B. Definisi Konseptual**

Untuk memperjelas dan mempertegas judul dari penelitian yang akan dilakukan serta menghindari penafsiran yang terlalu luas sehingga menimbulkan masalah pemahaman, maka peneliti membatasi istilah masalah yang terdapat dalam penelitian yang digunakan dalam judul ini.

Adapun istilah yang digunakan yaitu:

### **1. Implementasi Permainan-permainan Bahasa**

Istilah implementasi sering disebut penerapan. Sebagaimana terdapat dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), implementasi

---

<sup>6</sup> Berdasarkan hasil observasi di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, pada tanggal 29 September 2022, pukul 08.30 WIB



berarti penerapan. Menurut Putra implementasi diartikan proses pelaksanaan dari sebuah kebijakan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Kayatomo implementasi yaitu program serangkaian aktivitas yang mempunyai saat permulaan yang harus dilaksanakan serta diselesaikan untuk mencapai suatu tujuan.<sup>7</sup>

*Browne* dan *Wildavsky* mengemukakan bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”. Adapun *Shubert* mengemukakan bahwa “implementasi adalah sistem rekayasa”. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat dilihat bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Jadi implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atas operasionalisme suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan atau sasaran.<sup>8</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi yaitu suatu kegiatan bukan hanya sekedar aktifitas, tetapi dilakukan dengan sungguh-sungguh dan terencana untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati. Istilah permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Metode permainan merupakan pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang terciptanya tujuan intruksional dalam pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>9</sup>

Dalam konteks bahasa, permainan berarti suatu aktivitas untuk

---

<sup>7</sup> Fidan Safira, Choirul Saleh, Agung Suprpto, *Implementasi Program PERPUSERU dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Perpustakaan (Studi Kasus pada Corporated Social Responsibility Coca Cola Foundation Indonesia di Perpustakaan Kabupaten Sidorejo)*, Jurnal Administrasi Publik, Vol. 3, No. 5, 2015, hlm. 770

<sup>8</sup> Arinda Firdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV. Gre Publishing, 2018), hlm. 19

<sup>9</sup> Erna, *Permainan dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), hlm. 46

memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.<sup>10</sup>

Jadi permainan-permainan bahasa adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara melaksanakan kegiatan dengan cara yang menggembirakan agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan semangat. Dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan-permainan bahasa yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menggembirakan agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah sehingga mencapai suatu tujuan yang diinginkan

## 2. Pembelajaran *Maharah Qira'ah*

Pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dan pendidik atau suatu cara untuk menjadikan peserta didik mau belajar pada suatu lingkungan belajar melalui berbagai pengalamannya agar tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik.<sup>11</sup>

Sebelum mendefinisikan tentang keterampilan membaca terlebih dahulu mengetahui tentang keterampilan itu sendiri. Keterampilan berasal dari kata “terampil” yang berarti cakap dalam mengerjakan tugas atau mampu serta cekatan.<sup>12</sup> Lalu membaca adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang-lambang tertulis) dengan melafalkan dan mencernanya dalam hati. Pada hakikatnya, membaca adalah proses komunikasi antara pembaca dengan penulis melalui teks yang ditulisnya.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Syamsudin Asyrofi & Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 9

<sup>11</sup> Ihsana El Khulaqo & Istarytiningtias, *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Sulawesi Tengah: CV. Feliks Muda Sejahtera, 2022), hlm. 100

<sup>12</sup> Luluk Sri Agus Prasetyaningsih, Nur Fajar Arief dan Khoirul Muttaqin, *Keterampilan Berbicara*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021), hlm. 5

<sup>13</sup> Rizka Utami, Nyak Mustakim, dkk, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 150

Keterampilan membaca yaitu suatu kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam melihat dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan dengan tepat dan fasih.<sup>14</sup>

Jadi pembelajaran *maharah qira'ah* adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan khususnya dalam keterampilan membaca yang dapat meningkatkan kemampuan mengucapkan bunyi dari kalimat-kalimat bahasa Arab dengan fasih dan lancar sesuai kaidah-kaidah dalam bahasa Arab.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Permainan-permainan bahasa apa saja yang digunakan dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?
2. Bagaimana implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan

Sesuai yang ditulis oleh peneliti didalam rumusan masalah. Maka peneliti memiliki tujuan untuk:

- a. Menganalisis permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* yang terdapat di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

---

<sup>14</sup> Dian Febrianingsih, *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam, Vol. 2, No. 2, 2021, hlm. 25

- b. Menganalisis implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.
- c. Menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar bahasa Arab menggunakan permainan-permainan bahasa. Dan menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti pendidikan.

### b. Secara Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Siswa mampu membaca teks bahasa Arab yang disampaikan oleh guru serta lebih mudah dalam memotivasi kegiatan belajar materi bahasa Arab.

#### 2) Bagi Guru

Guru mampu mengembangkan daya kreatif dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan masukan untuk peningkatan dan pengembangan pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut.

#### 4) Bagi Peneliti dan Masyarakat

Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan pengetahuan serta menambah wawasan di bidang pendidikan yang nantinya



dapat melaksanakan tugas sebaik-baiknya. Diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan atau dikembangkan untuk masyarakat yang membutuhkan.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Di dalam sistematika pembahasan ini terdapat beberapa bagian awal, isi dan akhir. Bagian awal skripsi merupakan bagian formalitas yang meliputi Halaman Judul, Halaman Pernyataan Keaslian, Halaman Pengesahan, Halaman Nota Dinas Pembimbing, Abstrak, Motto, Halaman Persembahan, Abstrak, Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar dan Daftar Lampiran-lampiran.

Bagian utama meliputi pokok-pokok permasalahan, yang terdiri dari V BAB. Dimana antara Bab I dengan yang lain saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya uraian sistematika pembahasan yang terkandung masing-masing bab disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, yang terdiri dari 2 sub bab. Sub bab pertama yaitu *maharah qira'ah* yang berisi tentang pembelajaran *maharah qira'ah*, tujuan *maharah qira'ah*, jenis-jenis membaca, metode *maharah qira'ah*, dan media *maharah qira'ah*. Sub bab kedua yaitu permainan bahasa, yang berisi tentang pengertian permainan bahasa, fungsi permainan bahasa, tujuan permainan bahasa, prinsip permainan bahasa, kelebihan dan kekurangan permainan bahasa, dan macam-macam permainan bahasa dalam keterampilan membaca.

BAB III Metode Penelitian, memuat jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan Hasil Analisis, memuat secara rinci proses pelaksanaan penelitian hingga proses dan hasil akhir

Bab V Memuat bagian akhir dari seluruh rangkain pembahasan skripsi ini berupa kesimpulan, saran, kata penutup, daftar pustaka, bagian akhir dari penelitian ini meliputi, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Maharah Qira'ah*

##### 1. Pembelajaran *Maharah Qira'ah*

Pembelajaran membaca di SD/MI diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap siswa agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Melalui pembelajaran membaca di SD/MI siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca sebagai dasar untuk menyerap berbagai pengetahuan yang sebagian besar disampaikan melalui tulisan.<sup>15</sup>

Pembelajaran membaca di SD/MI dilaksanakan sesuai dengan perbedaan kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah SD/MI dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.<sup>16</sup>

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, membaca permulaan harus dilakukan secara bertahap, yaitu tahap pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca anak akan diajarkan sebagai berikut:

- a. Sikap yang baik pada waktu membaca, seperti sikap duduk yang benar,

---

<sup>15</sup> Sri Sunarti, *Pembelajaran Membaca Nyaring di Sekolah Dasar*, (Pekalongan: NEM, 2021), Hlm. 12

<sup>16</sup> Abd. Rahman Rahim, Abd. Syukur Tajuddin, dkk, *Inovasi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa di Kelas Awal Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), hlm. 43

- b. Cara anak meletakkan buku di meja,
- c. Cara memegang buku
- d. Cara anak dalam membuka dan membalik-balik buku, dan
- e. Cara anak melihat dan memperhatikan tulisan.

Pada tahap membaca permulaan, dititik beratkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, pemahaman isi atau makna. Persiapan membaca didukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan maupun simbol saat pembelajaran.<sup>17</sup>

Dalam pembelajaran *maharah qira'ah* hal-hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru adalah keterampilan membaca teks dan mendapatkan informasi dari wacana tertulis. Secara umum tujuan pembelajaran qira'ah yaitu siswa mampu membaca setiap teks Arab dengan benar dan mampu memahami makna yang terkandung dalam bacaan.<sup>18</sup>

## 2. Tujuan *Maharah Qira'ah*

Tujuan pembelajaran keterampilan membaca menurut Kamil Al-Naqah yaitu:

- a. Guru dapat menghubungkan simbol tertulis untuk suara-suara yang terdapat dalam bahasa Arab
- b. Mampu membaca teks bahasa Arab dengan benar
- c. Mampu memahami makna umum pada teks yang berubah dengan perubahan *tarkiib*
- d. Mengetahui makna *mufradat* secara kontekstual serta mampu membedakan makna *mufradat* setiap paragraf
- e. Memahami makna kalimat yang terdapat pada paragraf serta mampu menghubungkan makna setiap paragraf

<sup>17</sup> Agusalm, Suryanti dan La Ode Madani, *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022), hlm. 54

<sup>18</sup> Dina Mustika Ishak, Efi Nur Fitriyanti dan Imarotul Azizah, *Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Madrasah Aliyah terhadap Pemahaman Budaya Arab*, Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV, Vol. 4. No. 1, 2020, hlm. 62



- f. Dapat membaca serta memahami tata bahasa Arab
- g. Memahami sebagian ide pokok maupun ide pendukung yang terdapat pada teks bahasa Arab
- h. Mampu mengetahui tanda baca dan fungsinya
- i. Mampu membaca dan memahami tanpa menggunakan kamus
- j. Mampu mengidentifikasi hasil, analisis dan kritik dari makna bacaan bahasa Arab.<sup>19</sup>

Sementara itu, tujuan khusus pembelajaran *maharah qira'ah* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengaitkan lambang tulisan dengan bunyi ujaran
- 2) Peserta didik dapat membaca sebuah teks dengan nyaring
- 3) Peserta didik dapat membaca teks dengan lancar
- 4) Peserta didik dapat memahami makna kosakata sesuai konteks
- 5) Peserta didik dapat menangkap makna umum dari suatu teks serta dapat memahami perubahan makna sesuai perubahan struktur kalimat
- 6) Peserta didik dapat memahami bacaan tanpa kendala berarti dari sisi sintaks dan morfologinya
- 7) Peserta didik dapat memahami ide secara detail dan dapat mengaitkan dengan ide pokoknya
- 8) Peserta didik dapat memahami tanda baca
- 9) Peserta didik dapat membaca berbagai jenis bacaan, mulai dari teks biasa, sastra, sejarah, iptek dan sebagainya, serta dapat menyimpulkan, menganalisa, dan mengkritisi maknanya serta dapat menghubungkan apa yang ia baca dengan kebudayaan arab.<sup>20</sup>

Menurut Herusantosa, tujuan pembelajaran membaca agar siswa mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis

---

<sup>19</sup> Jaka Imam Mahesa Wijaya, *How to Teach Arabic?: Metode, Strategi, Evaluasi, Model, dan Permainan Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Guepedia, 2020), hlm. 120-121

<sup>20</sup> Teuku Sanwil, Rizka Utami, Riyan Hidayat, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 41

dengan intonasi yang wajar, siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat.<sup>21</sup>

Adapun secara khusus pembelajaran *maharah qira'ah* dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu, sebagai berikut:

a. Tingkat pemula

- 1) Mengenali simbol-simbol bahasa
- 2) Mengenali kata dan kalimat
- 3) Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci dalam bacaan
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan pendek

b. Tingkat menengah

- 1) Menemukan ide pokok dan ide pendukung
- 2) Menceritakan kembali berbagai macam isi bacaan

c. Tingkat lanjut

- 1) Menemukan ide pokok dan ide penunjang
- 2) Menafsirkan isi bacaan
- 3) Membuat inti dari bacaan
- 4) Menceritakan kembali berbagai macam isi bacaan.<sup>22</sup>

3. Jenis-jenis Membaca

a. Membaca nyaring (*Al-Qiro'ah al-jariyah*)

Membaca nyaring yaitu membaca dengan melafalkan simbol-simbol tertulis berupa kata-kata atau kalimat yang dibaca. Latihan membaca nyaring lebih cocok untuk siswa tingkat pemula. Adapun tujuan dari membaca ini adalah agar siswa mampu melafalkan bacaan dengan baik sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

b. Membaca diam (*Al-Qiro'ah al-Samitah*)

Membaca diam disebut juga dengan membaca dalam hati, adalah membaca dengan tidak melafalkan simbol-simbol tertulis,

<sup>21</sup> Aguslim, Suryanti dan La Ode Madani, *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022)

<sup>22</sup> Syamsudin Asyrofi & Toni Pransiska, *Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 26-27

brupa kata-kata atau kalimat yang dibaca. Adapun tujuan dari membaca ini yaitu penguasaan isi bacaan dalam waktu yang cepat.<sup>23</sup>

c. Membaca cepat

Tujuan utama membaca cepat adalah untuk menggalakkan siswa berani membaca lebih cepat dari pada kebiasaannya. Kecepatan menjadi tujuan tetapi tidak boleh mengorbankan pengertiannya.

Dalam membaca cepat, siswa tidak diminta memahami rincian-rincian isi, tetapi cukup dengan pokok-pokoknya saja. Para ahli mengatakan bahwa membaca cepat tidak hanya memperbaiki prestasi waktu, tetapi menambah jumlah informasi yang dapat diserap oleh pembaca. Ini dimungkinkan karena pembaca tidak lagi memiliki kebiasaan membaca perkata, tetapi ia dapat menggerakkan matanya dengan pola-pola tertentu, sehingga pengertiannya dapat ditangkap dengan efisien

d. Membaca rekreatif

Jenis membaca ini ada hubungannya dengan jenis membaca sebelumnya. Tujuan membaca rekreatif yaitu untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuan lebih jauhnya adalah untuk membina minat dan kecintaan membaca.

e. Membaca analitis

Tujuan membaca analitis yaitu untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis. Selain itu, siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan detail-detail yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis. Siswa juga dilatih berpikir secara logis, mencari hubungan antara satu kejadian

---

<sup>23</sup> Mahdir Muhammad, *Pembelajaran Maharah Qiraah Menurut Teori Konstruktivis Sosial*, Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 2, No. 1, November 2020, hlm. 68-69

dengan kejadian yang lain, dan menarik sebuah kesimpulan walaupun ia tidak tertulis secara eksplisit dalam suatu bacaan.<sup>24</sup>

f. Membaca ekstensif

Membaca ekstensif adalah membaca yang dilakukan secara luas. Pada siswa diberikan kebebasan dan keluasaan dalam hal memiliki baik jenis maupun lingkup bahan-bahan bacaan yang dibacanya. Program membaca ini sangat besar manfaatnya dalam memberikan aneka pengalaman yang sangat luas kepada para siswa yang mengikutinya. Membaca ekstensif meliputi tiga jenis membaca yakni:

1) Membaca survei

Membaca survei yaitu kegiatan membaca dengan tujuan untuk mengetahui gambaran umum isi serta ruang lingkup dari bahan bacaan yang hendak dibaca. Oleh karena itu, dalam praktiknya pembaca hanya sekedar melihat atau menelaah bagian bacaan yang dianggap penting saja. Misalnya judul, nama pengarang, bab serta sub-sub bab, daftar indeks atau daftar buku-buku rujukan yang dipergunakan. Dengan demikian membaca survei bukanlah membaca sebenarnya. Jadi, dapat dikatakan semacam kegiatan prabaca.

2) Membaca sekilas

Menurut Tarigan membaca sekilas/*skimming* merupakan jenis membaca yang membuat mata bergerak dengan cepat melihat dan memperhatikan bahan tertulis untuk mencari dan mendapatkan informasi secara cepat. Sedangkan menurut Soedarso mendefinisikan *skimming* sebagai keterampilan membaca yang diatur secara sistematis untuk mendapatkan hasil yang efisien.

---

<sup>24</sup> Lukman Taufik Akasahtia, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab (Menggelitik PAKEM) Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, & Menyenangkan*, (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021), hlm. 65-66



### 3) Membaca dangkal

Membaca dangkal pada dasarnya merupakan kegiatan membaca untuk memperoleh pemahaman dangkal atau tidak terlalu mendalam dari bahan bacaan yang dibaca. Membaca jenis ini biasanya dilakukan apabila pembaca bermaksud untuk mencari kesenangan atau kebahagiaan. Oleh karena itu, jenis bacaannya merupakan jenis bacaan ringan. Misalnya majalah, novel, cerpen dan sebagainya.

#### g. Membaca intensif

Membaca intensif, merupakan program kegiatan membaca yang dilakukan secara saksama. Dalam membaca ini, para siswa hanya membaca satu atau beberapa pilihan dari bahan bacaan ada. Program membaca intensif merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan membaca secara kritis. Jenis membaca intensif antara lain:

##### 1) Membaca teliti

Membaca ini bertujuan untuk memahami secara detail gagasan yang terdapat dalam teks bacaan tersebut untuk melihat organisasi penulisan atau pendekatan yang digunakan oleh si penulis. Pembaca dalam hal ini selain dituntut untuk dapat mengenal dan menghubungkan kaitan antara gagasan yang ada, baik yang terdapat dalam kalimat maupun dalam setiap paragraf.

##### 2) Membaca pemahaman

Menurut Tarigan membaca pemahaman merupakan sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami standar-standar atau norma-norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, serta pola-pola fiksi.

##### 3) Membaca kritis

Membaca kritis adalah sejenis membaca yang dilakukan secara bijaksana, penuh tenggang hati, mendalam, evaluatif, serta analisis dan bukan hanya mencari kesalahan.

#### 4) Membaca ide

Membaca ide merupakan sejenis kegiatan membaca yang bertujuan untuk mencari, memperoleh serta memanfaatkan ide-ide yang terdapat dalam bacaan. Menurut Tarigan membaca ide yaitu kegiatan membaca yang bertujuan untuk mencari jawaban atau pertanyaan berikut dari suatu bacaan: (a) mengapa hal itu merupakan judul/topik yang baik; (b) masalah apa saja yang dikupas atau dibentangkan dalam bacaan tersebut; (c) hal-hal apa yang dipelajari dan yang dilakukan oleh sang tokoh.

#### 5) Membaca bahasa asing

Membaca bahasa asing pada tataran yang lebih rendah umumnya bertujuan untuk memperbesar daya kata dan untuk mengembangkan kosakata, dan dalam tataran yang lebih luas bertujuan untuk mencapai kefasihan.

#### 6) Membaca sastra

Membaca sastra yaitu kegiatan membaca karya sastra, baik dalam hubungannya dengan kepentingan apresiasi maupun dalam hubungannya dengan kepentingan studi dan kepentingan pengkajian.<sup>25</sup>

#### 4. Metode *Maharah Qira'ah*

Kemampuan membaca dalam proses pembelajarannya perlu menggunakan beberapa metode agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Seorang guru dapat menggunakan metode-metode tersebut dan mengaplikasikannya di kelas. Sehingga melalui metode yang digunakan siswa bisa memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Metode dikembangkan sesuai dengan keterampilan guru untuk menjadikan metode yang digunakan dapat membantu dalam penyampaian materi di

---

<sup>25</sup> Hamidulloh Ibda, *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut untuk Mahasiswa: Dilengkapi Caturtunggal Keterampilan Berbahasa*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019), hlm. 57-61

kelas.<sup>26</sup> Ada beberapa metode untuk kemampuan membaca diantaranya sebagai berikut:

a. Metode harfiyah

Metode ini yaitu guru memulai pelajaran dengan mengajarkan huruf hijaiyah satu persatu. Maka siswa mulai belajar mengucapkan huruf; *alif, ba', ta'*, dan seterusnya. Disini siswa belajar membaca huruf dibarengi dengan belajar menulis. Setelah itu siswa melangkah ke pelajaran berikutnya yaitu membaca kata/kalimat. Metode ini disebut juga metode huruf (*thoriqoh al huruf*), metode hijaiyah (*thoriqoh hijaiyah*), metode abjad (*thoriqoh abjadiyah* atau *thoriqoh alfadiyah*).<sup>27</sup>

b. Metode shautiyyah

Guru mengajarkan huruf dengan menyebutkan namanya. Urutan pengajaran metode shautiyyah dimulai dengan mengajarkan huruf berharakat fathah, huruf berharakat dhamah, kemudian huruf berharakat kasrah dan sukun. Setelah itu siswa diajarkan huruf berharakat fathah tanwin.

c. Metode suku kata

Metode suku kata merupakan metode yang menggunakan mengenalkan suku kata dalam membaca. Suku kata disusun menjadi kata-kata yang bermakna kemudian dirangkai menjadi kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Metode suku kata diberikan sebelum pengenalan kata. Pembelajaran diawali dengan pengenalan suku kata. Setelah suku kata dirangkai menjadi kata selanjutnya kata tersebut dikupas menjadi huruf-huruf yang menyusun kata-kata tersebut. Kupas huruf kemudian lahir menjadi kupas rangkai. Melalui metode suku kata siswa dapat mengenal

<sup>26</sup> Desak Putu Anom Janawati, *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*, (Bali: Surya Dewata, 2020), hlm. 12

<sup>27</sup> Jaka Imam Mahesa Wijaya, *How to Teach Arabic?: Metode, Strategi, Evaluasi, Model, dan Permainan Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Guepedia, 2020), hlm. 124

penguraian bentuk-bentuk satuan bahasa terkecil yang ada di bawahnya, misalnya; dari kalimat menjadi kata, kata mejadi suku kata selanjutnya suku kata diuraikan lagi menjadi beberapa huruf penyusunnya sehingga siswa bisa mengenal kembali huruf-huruf secara berkala dari metode kupas rangkai.<sup>28</sup>

Dalam metode suku kata siswa terlebih dahulu belajar suku kata, kemudian mempelajari kata yang tersusun dari satu kata tersebut. Untuk mengajarkan metode ini terlebih dahulu harus mempelajari huruf *mad*.

d. Metode kata

Metode ini merupakan salah satu metode Kulliyah, karena para siswa mulai belajar membaca dari kalimat kemudian mereka belajar huruf-huruf yang menyusun kata-kata tersebut. Metode kata berlandaskan psikologis yang mengasumsikan bahwa siswa mengetahui hal yang umum dahulu, kemudian berkembang mengetahui bagian dari yang umum tersebut.

Praktek pelaksanaan metode ini, untuk permulaan guru mengemukakan kata dibarengi dengan bunyinya. Guru mengucapkannya berulang-ulang dan setelah itu para siswa mengulanginya. Kemudian guru mengemukakan kata dengan tanpa bentuknya agar para siswa mengetahui atau membacanya. Setelah para siswa dapat membaca kata, mereka mulai menganalisis huruf-huruf yang membentuk kata tersebut.

e. Metode kalimat

Metode ini guru menampilkan kalimat pendek pada kartu atau papan tulis, kemudian guru membaca kalimat tersebut beberapa kali lalu diikuti oleh siswa. Setelah itu guru menambah sebuah kata baru dengan diucapkan langsung. Para siswa mengikuti apa yang diucapkan guru mereka. Seperti; ذهب الولد مسرعا - ذهب الولد.

<sup>28</sup> Desak Putu Anom Janawati, *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*, (Bali: Surya Dewata, 2020), hlm. 16-17



Setelah itu kedua kalimat tersebut diperbandingkan. Hal ini untuk mengetahui kata-kata yang sama dan yang berbeda diantara kedua kalimat tersebut. Kemudian guru menganalisis kata-kata sampai ke huruf-hurufnya.<sup>29</sup>

f. Metode gabungan

Metode gabungan disebut juga metode elektik yang mengandung arti pemilihan dan penggabungan.<sup>30</sup>

5. Media *Maharah Qira'ah*

1) *Flash Card* atau Kartu

Kartu tersebut biasanya terbuat dari kertas tebal yang di dalamnya tertulis kata, kalimat atau ungkapan. Ada beberapa macam kartu sebagai media pembelajaran diantaranya:

a. Kartu pertanyaan dan jawaban.

Guru menyediakan kartu dengan dua warna, satu warna untuk kartu pertanyaan, warna lainnya untuk kartu jawaban. Guru menulis pertanyaan berdasarkan teks di salah satu kartu, kemudian menulis jawabannya di kartu lain dengan warna berbeda. Guru melakukan sampai 5-10 pertanyaan. Peserta didik diminta untuk mencari jawabannya.

b. Kartu kosa kata.

Kartu tersebut berisi gambar pada bagian depan dan kosa kata pada bagian belakang. Guru harus terlebih dahulu memutuskan fokus atau topik tema yang akan digunakan dalam permainan ini. Untuk pelajaran bahasa, permainan ini memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan membaca. Kartu kosa kata dapat digunakan untuk mendeskripsikan kosa kata baru yang siswa

<sup>29</sup> Muhammad Ali Al-Khuliy, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Royyan Press, 2016), hlm. 77-79

<sup>30</sup> Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), hlm. 107

pelajari dari mata pelajaran lain yang mereka pelajari di sekolah. Siapkan kartu kosa kata sesuai dengan kosa kata yang akan digunakan dalam permainan ini dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.<sup>31</sup>

## 2) *Slide* atau Film Bingkai

*Slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan menggunakan media alat proyektor slide. Film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton/plastik. Film positif biasanya berukuran 35 mm dengan ukuran bingkai 2x2 inci. Sebuah program slide biasanya terdiri dari beberapa bingkai dengan banyaknya tergantung pada materi yang akan disampaikan.

## 3) Permainan

Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran qira'ah yaitu sebagai berikut:

### a) Uji Pengetahuan (*Ikhtabir Ma'luumaatik*)

Guru memberikan pertanyaan atau teka-teki yang ditulis dalam kartu, kemudian jawabannya ada di kartu lain. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang telah dipelajari.

### b) Sobekan Cerita (*Al Auroq Al Mumazzaqah*)

Guru memilih cerita pendek kemudian memotongnya menjadi beberapa bagian. Guru membacakan teks tersebut, lalu peserta didik diminta untuk mengurutkan dan menyusun potongan-potongan kertas tersebut dengan teks yang telah dibacakan.

### c) Antonim (*Al Mudhaad*)

Guru menuliskan kata-kata di kartu dengan Bahasa Arab, kemudian menunjukkannya kepada siswa. Lalu siswa harus

---

<sup>31</sup> Iie Astuti, *QUALITY TIME WITH KIDS – Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar & Semakin Dekat dengan Anak*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2016), hlm. 123

menjawab dengan menyebutkan lawan kata dari kata yang ada pada kartu.

d) Mengeluarkan Kalimat Asing (*Takhrij Al Kalimah Al Gharibah*)

Guru memperlihatkan beberapa kelompok kata secara cepat. Kemudian peserta didik diminta untuk memisahkan kata yang tidak termasuk pada kelompok kata tersebut.

e) Mengoreksi Bacaan<sup>32</sup>

## B. Permainan Bahasa

### 1. Pengertian Permainan Bahasa

Menurut G. Gibbs permainan bahasa yaitu suatu kegiatan yang melengkapi antara para siswa yang saling bekerjasama atau saling bersaing untuk mencapai tujuan mereka sesuai dengan kerangka teori yang ditetapkan.<sup>33</sup>

Jika menurut Soeparno permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggemirakan. Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Dengan demikian permainan bahasa adalah permainan untuk memperoleh kesenangan, untuk melatih keterampilan bahasa dan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran mereka. Menurut Hibrata setiap permainan bahasa yang dilakukan dalam pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Rizka Utami, Nyak Mustakim, dkk, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, ( Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 151-153

<sup>33</sup> Rosalinda, *Pengaruh Permainan Bahasa Arab di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara*, Serambi Konstruktivis, Vol. 3, No. 2, Juni 2021, hlm. 41

<sup>34</sup> Arifin Ahmad, *Penerapan Permainan Bahasa (KATARIS) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat*, EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 9, No. 2, Juli 2017, hlm. 77

## 2. Fungsi Permainan Bahasa

Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. *Pertama*, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar. *Kedua*, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.

Menurut Radliyah bahwa dalam permainan bahasa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yakni:

- a. Permainan bukanlah tujuan pembelajaran, namun ia hanyalah sarana pembantu untuk mencapai tujuan, karena ia dapat mencairkan kejenuhan dan menyegarkan kerja otak dalam pembelajaran bahasa, sehingga pada gilirannya dapat menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.
- b. Permainan bahasa tidak hanya cocok diterapkan bagi anak-anak semata, namun juga dapat diterapkan orang dewasa.<sup>35</sup>

## 3. Tujuan Permainan Bahasa

Permainan bahasa bukan sekedar aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

- a. Merangsang interaksi verbal peserta didik
- b. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri peserta didik

---

<sup>35</sup> Syamsudin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 13-14



- c. Menyediakan konteks pembelajaran permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula
- d. Alat mengikis rasa bosan peserta didik dalam menghadapi pelajaran.
- e. Sebagai alat pemulihan, penguatan, dan pengayaan dalam pengajaran bahasa.<sup>36</sup>

#### 4. Prinsip Permainan Bahasa

Menurut Asrori terdapat beberapa prinsip penggunaan teknik bermain dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, diantaranya sebagai berikut:

- a. Permainan yang akan dilakukan harus menjadi cara pendekatan mencapai tujuan belajar
- b. Setiap permainan harus didasari peraturan yang jelas dan tegas untuk ditaati
- c. Dalam permainan beregu diusahakan pembagian regu secara seimbang
- d. Permainan sebaiknya melibatkan semua siswa dalam pembelajaran
- e. Permainan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
- f. Permainan sebaiknya dilakukan menjelang akhir pelajaran, pada saat fokus siswa mulai menurun
- g. Guru bertindak sebagai pengelola permainan
- h. Sebaiknya permainan dihentikan ketika siswa masih asyik dalam permainan.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Amin, dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hlm. 62-63

<sup>37</sup> Mailis Najla, *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan di MAN 2 Bukittinggi*, Lughawiyah, Vol. 4, No. 1, Juni 2022, hlm. 54

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan permainan bahasa.

### a. Kelebihan permainan bahasa

- 1) Permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang cocok untuk penerapan dalam. Aktivitas yang dilakukan siswa dalam permainan bahasa ini bukan saja aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental.
- 2) Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang sudah mulai lesu.
- 3) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju.
- 4) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih ketrampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas (terutama untuk permainan beregu).
- 5) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya memberi kesan sehingga sukar dilupakan.

### b. Kekurangan permainan bahasa

- 1) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan lewat media permainan.
- 2) Permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut akan mengganggu kelas yang berdekatan.
- 3) Banyak yang memperlakukan permainan bahasa sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong saja.
- 4) Permainan bahasa banyak mengandung spekulasi. Siswa yang menang dalam suatu permainan belum dapat dijadikan ukuran bahwa siswa tersebut lebih pandai daripada siswa lain.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Eti Sulastri, *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*, (Majalengka: Guepedia, 2019), hlm. 9-10

## 6. Macam-macam permainan bahasa dalam *maharah qira'ah*

### a. Kartu

Kartu yang digunakan biasanya menggunakan kertas karton atau sejenisnya. Pesan yang tertera pada permainan kartu ini yaitu bentuk ungkapan secara verbal yang tertuang melalui potongan-potongan kertas.

Model permainan kartu dalam pembelajaran bahasa Arab ada 5 jenis yaitu:

#### 1) Model kartu kata

Model permainan kartu kata yaitu suatu permainan yang dilakukan oleh siswa SD/MI untuk lebih mengenal huruf, yang mereka gunakan dalam pembelajaran menulis dan membaca. Dalam proses permainan tersebut dilakukan dengan cara mencari kartu yang berisikan macam-macam kata yang mengandung huruf untuk menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan demikian siswa dapat belajar membaca sambil bermain.

Kartu-kartu kata yang berisikan huruf kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat. Soal yang diberikan bisa berupa gambar yang disajikan di depan kelas dan memberikan perintah kepada siswa untuk menjawab gambar apakah yang ditampilkan. Model ini memudahkan siswa untuk belajar membaca, mengenal kata dan merangkainya menjadi satu bentuk kalimat yang baik dan benar.<sup>39</sup>

#### 2) Model kartu kalimat

#### 3) Model kartu tanya jawab

Teknik kartu tanya jawab dapat memupuk kerja sama antara siswa, dimana salah satu membacakan kartu pertanyaan sedangkan pasangannya mencari dan kemudian membacakan

---

<sup>39</sup> Fika Hidayatul Munawaroh, Ulul Ilmiah Wardatul Janah, dkk, *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), hlm. 127

kartu jawaban. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model kartu ini dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreatifitas maupun menguasai keterampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>40</sup>

- 4) Model kartu pelengkap jawaban
- 5) Model kartu *mufradat* bergambar.<sup>41</sup>

b. *Crossword puzzle*

Dalam bahasa Arab, *crossword puzzle* dikenal dengan kata *al kalimah al mutaqoti'ah*. Dalam permainan ini siswa ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf, baik kotak yang mendatar maupun menurun sehingga membentuk sebuah kata yang mengandung arti.<sup>42</sup>

c. Sobekan cerita (*al-auroq al-mumazzaqoh*)

Guru memilih cerita-cerita pendek dari buku, majalah dan sebagainya, kemudian dipotong menjadi beberapa bagian. Selanjutnya guru menceritakan cerita tersebut lalu siswa disuruh mengurutkan kertas-kertas potongan sesuai dengan yang telah diceritakan oleh guru.

---

<sup>40</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2020), hlm. 273

<sup>41</sup> Ahmad Arifin, *Model-model Permainan Kartu dalam Pembelajaran Maharah Qiraah*, Jurnal Al Mi'yar, Vol. 4, No. 2, Oktober 2021, hlm. 159-160

<sup>42</sup> Apri Wardana Ritonga, *Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School*, Vol. 11, No. 2, Desember 2020, hlm. 75



d. Antonim (*al-mudhod*)

Guru menyiapkan kartu yang telah ditulis dengan berbagai macam kosakata. Kemudian siswa mengambil kartu secara acak, lalu siswa langsung menyebutkan lawan kata yang diperoleh.<sup>43</sup>

e. Mengeluarkan kalimat asing (*takhrij al kalimah al gharibah*)

Guru memperlihatkan beberapa kelompok kata secara cepat, seperti kelompok kata hewan, tumbuhan, peralatan sekolah, dan sebagainya. Peserta didik diminta untuk memisahkan kata yang tidak termasuk pada kelompok kata tersebut.<sup>44</sup>

f. Menyusun huruf

- 1) Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil
- 2) Guru menyiapkan atau menulis dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis
- 3) Guru memberikan kesempatan bagi kelompok yang paling cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut.<sup>45</sup>

g. Kata dalam kotak

- 1) Guru meminta peserta didik untuk menulis satu kosa-kata dalam kertas kecil (kata kerja atau kata benda)
- 2) Guru meminta peserta didik untuk melipat dan mengumpulkan kertas tersebut, kemudian memasukkannya ke dalam kotak
- 3) Guru meminta salah satu peserta didik untuk mengambil satu kertas dalam kotak tersebut, kemudian memperagakan atau mendeskripsikan di depan kelas, sedangkan peserta didik yang lain menebak apa yang diperagakan.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> Sholihudin Al-Ayyubi, *Penerapan Metode Multi Games dalam Pembelajaran Mufrodad di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik*, Fatawa: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 2, No. 1, Desember 2021, hlm. 35

<sup>44</sup> Rizka Utami, Nyak Mustakim, dkk, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 153

<sup>45</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 92-93

<sup>46</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 144

h. Memeragakan perintah

- 1) Guru membagikan kertas yang berisi perintah kepada tiap peserta didik
- 2) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk membaca dan memahami maksud dari perintah tersebut
- 3) Guru meminta setiap peserta didik untuk memeragakan perintah secara bergantian
- 4) Peserta didik yang tidak bisa memerapagakan perintah atau salah dalam memeragakannya diberi aktivitas lain seperti bernyanyi di depan kelas.<sup>47</sup>

**C. Penelitian Terkait**

1. Skripsi karya Hasmawati (105401107316) dengan judul “Penerapan Teknik Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Botobuddung Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa”, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar 2020. Persamaan antara skripsi ini dengan peneliti secara keseluruhan sama dan memiliki tujuan yang sama. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti yaitu jika skripsi ini di SD Inpres Botobuddung Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa, sedangkan peneliti di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.
2. Jurnal karya Zaimatuz Zakiyah dan Nurul Huda mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2020 yang berjudul “Implementasi Metode Permainan Bahasa *Grammatical Hunting* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 3/1 Mutawasith Khoiriyah Wittaya Mulnithi Betong, Yala, Thailand Tahun Ajaran 2019/2020”. Persamaan judul ini dengan peneliti adalah membahas permainan bahasa dalam pembelajaran

---

<sup>47</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 192

bahasa Arab. Perbedaannya jurnal tersebut membahas permainan bahasa yang secara khusus yaitu *Grammatical Hunting*, sedangkan peneliti lebih umum yaitu ragam permainan bahasa.

3. Jurnal karya Ida Latifatul Umroh dan Sampiril Taurus Tamaji Universitas Islam Darul 'Ulum tahun 2022 yang berjudul "Permainan Teka-teki Silang dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Arab". Persamaan judul ini dengan peneliti adalah menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran membaca bahasa Arab. Kemudian perbedaan jurnal tersebut dengan peneliti yaitu secara khusus menggunakan permainan bahasa teka-teki silang untuk pembelajaran membaca maupun menulis bahasa Arab, sedangkan penulis secara umum menggunakan ragam permainan bahasa hanya dalam pembelajaran membaca Bahasa Arab.
4. Jurnal karya Ana Mardiana Universitas Muhammadiyah Sidoarjo tahun 2018 yang berjudul "Implementasi Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 8 pada Bab Fi'il Miyna di SMPIT At-Taqwa Surabaya". Persamaannya adalah menggunakan media permainan bahasa untuk pembelajaran bahasa Arab. Lalu perbedaannya adalah jika jurnal tersebut fokus pada satu permainan yaitu ular tangga dan untuk meningkatkan motivasi belajar pada bab fi'il miyna, sedangkan peneliti menggunakan ragam permainan bahasa dan secara khusus untuk pembelajaran *maharah qira'ah*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian dalam bahasa Inggris disebut dengan *research*. Jika dilihat dari susunan katanya, terdiri dari dua suku kata, yaitu *re* yang berarti melakukan kembali atau pengulangan dan *search* berarti melihat, mengamati atau mencari, sehingga *research* dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman baru yang lebih kompleks, lebih mendetail dan lebih komprehensif dari suatu hal yang diteliti.

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>48</sup> Menurut Lincoln & Guba penelitian kualitatif bertujuan untuk membangun ideografis dari *body of knowledge* sehingga cenderung dilakukan tidak untuk menemukan hukum-hukum dan tidak untuk membuat generalisasi, melainkan untuk membuat penjelasan mendalam (ekstrapolasi) atas objek tersebut.<sup>49</sup>

Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian lapangan. Penelitian yang dimaksud dimana peneliti datang ke lapangan secara langsung untuk melakukan pengamatan terkait suatu fenomena keadaan ilmiah. Digunakannya jenis penelitian yang akan peneliti lakukan merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu jenis penelitian yang

---

<sup>48</sup> Albi Anggito & Haryono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 8

<sup>49</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 86



dilakukan secara langsung di lapangan dengan bertujuan untuk menemukan masalah yang bersifat mendalam kemudian memecahkannya.<sup>50</sup>

Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode ilmiah yang sesuai dengan kaidah penelitian kualitatif seperti perumusan masalah, pengumpulan data, menyusun rancangan penelitian, menyajikan data, pengumpulan data dan mengambil kesimpulan. Kaidah tersebut diterapkan untuk meneliti lebih lanjut terkait penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran *Maharah Qira'ah* Siswa kelas IV MIM Bojongsana Purbalingga” yang kemudian akan menghasilkan informasi, tanggapan dan data-data yang diperlukan dalam memecahkan masalah pada penelitian.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, tempat yang peneliti ambil yaitu di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Lokasi MI Muhammadiyah Bojongsana terletak di Jl. Raya Curug Karang Km 5 Panusupan, Kecamatan Rembang, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Lokasi sekolah tersebut terbilang sangat kondusif dan nyaman untuk belajar. Salah satu faktornya karena lingkungan pegunungan yang sejuk, dan dekat dengan rumah penduduk.

Dengan objek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Penelitian ini dilakukan karena masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca teks berbahasa Arab.

### **2. Waktu Penelitian**

Adapun waktu penelitian yang peneliti lakukan dalam 1 bulan, dari tanggal 28 April 2023 sampai dengan 28 Mei 2023.

---

<sup>50</sup> Bagus Eko Dono, *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*, (Bondowoso: Guepedia, 2021), hlm. 22

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah orang-orang yang menjadi sumber data atau informasi dalam penelitian.

Adapun subjek utama dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
2. Guru bahasa Arab MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
3. Kepala MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Sebagai pihak yang memberikan izin observasi sekaligus sebagai informan yang memberikan arahan dalam memperoleh informasi dalam penelitian ini.

Objek penelitian yang akan diteliti merupakan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* serta melihat kesulitan dalam belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.

### D. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan untuk mendapatkan informasi. Pada konteks penelitian, Dornyei dan Mann menyatakan wawancara sebagai cara pengumpulan data yang alami dan secara sosial dapat diterima. Untuk membedakan dengan wawancara kuesioner pada penelitian kuantitatif, wawancara pada penelitian kualitatif sering disebut wawancara mendalam dan memiliki perbedaan dengan percakapan normal.<sup>51</sup>

Wawancara mendalam adalah proses memperoleh informasi atau keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab bertatap muka langsung antara pewawancara dengan informan atau subjek yang

---

<sup>51</sup> George Towar Iqbal Tawakkal & Ahmad Zaki Fadlur Rohman, *Metode Penelitian Kualitatif (Penerapan pada Kajian Politik Pemerintahan)*, (Malang: UB Press, 2022), hlm. 101

diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.<sup>52</sup> Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara secara langsung untuk mengetahui pengaruh metode permainan bahasa pada siswa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Dalam penelitian ini yang menjadi informan penelitian diantaranya:

- a. Siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
- b. Guru bahasa Arab MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
- c. Kepala MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, sebagai pihak yang memberikan izin observasi sekaligus sebagai informan yang memberikan arahan dalam memperoleh informasi dalam penelitian ini.

## 2. Observasi

Observasi secara umum adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang sudah atau sedang terjadi di lingkungan yang mana dalam mendapatkan informasi-informasi tadi harus objektif, nyata serta dapat dipertanggungjawabkan.<sup>53</sup>

Observasi dalam kualitatif, data tidak diperoleh di belakang meja, tetapi harus terjun ke lapangan, ke masyarakat, ke organisasi maupun ke komunitas. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, keseluruhan interaksi antar

---

<sup>52</sup> Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 50

<sup>53</sup> Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 131

manusia. Data observasi juga dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.<sup>54</sup>

Dalam metode observasi ini peneliti menggunakan observasi terstruktur untuk mengumpulkan data terkait implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, meninjau dengan cermat dan langsung di lokasi penelitian yaitu MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Untuk mengetahui kondisi yang terjadi sehingga peneliti berinteraksi dengan siswa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga agar data yang didapatkan bersifat sistematis.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.<sup>55</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan metode dokumentasi yaitu pengumpulan data berupa tulisan atau bentuk gambar, pada saat penelitian berlangsung berkaitan dengan implementasi permainan-permainan bahasa siswa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi, untuk mengumpulkan data yang ada pada buku catatan dan sebagainya. Sehingga penelitian ini menggunakan data yang tersimpan dengan baik dalam bentuk arsip ataupun dokumen.

Tujuan penggunaan metode dokumentasi yaitu untuk mengambil data-data yang berkaitan dengan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Data-data yang diperoleh

---

<sup>54</sup> J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis: Karakteristik dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 112

<sup>55</sup> Nova Nevila Rodhi, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 121



yaitu berupa profil madrasah, proses pembelajaran bahasa Arab, foto-foto kegiatan yang menunjukkan pengimplementasian permainan-permainan bahasa, serta data-data lain yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

### **E. Metode Analisis Data**

Analisis data menurut Noeng Muhadjir yaitu upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.<sup>56</sup>

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data kualitatif. Menurut Miles & Huberman analisis data kualitatif dilakukan agar dapat menfasirkan dan menginterpretasi data secara baik, sehingga dibutuhkan ketekunan, ketelitian, kesabaran dan kreativitas yang tinggi pada peneliti. Analisis data diharapkan mampu memberikan makna pada setiap fenomena atau data yang ada.<sup>57</sup>

#### **1. Reduksi Data**

Reduksi data dalam penelitian kualitatif dapat dimaknai dengan proses mengolah data yang dimulai dari editing, koding hingga tabulasi data. Dalam hal ini, pengumpulan data dilakukan selengkap mungkin dan memilah-milahkan ke dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu atau tema tertentu.<sup>58</sup> Dengan begitu data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam penelitian ini,

<sup>56</sup> Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Alhadharah, Vol. 17, No. 33, Juni 2018, hlm. 84

<sup>57</sup> Ifit Novita, Lilla Puji Lestai, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: Unisma Press, 2022), hlm. 98

<sup>58</sup> Sugiarti, Eggy Fajar Andalas & Arif Setiawan, *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hlm. 88

proses reduksi data yang peneliti lakukan yaitu merangkum seluruh data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian memilih data yang peneliti perlukan dalam penelitian terkait implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalinga.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengumpulkan banyak informasi yang memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.<sup>59</sup> Tahap ini untuk menyajikan data secara sistematis berdasarkan kategorisasi dalam tahap reduksi data. Data disusun secara sistematis dengan diberi konteks dan naratif sehingga menjadi dasar untuk membangun argumentasi.<sup>60</sup>

Tujuan penyajian data yaitu untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan hasil penelitian. Untuk itu, penyajian data harus tertata dengan rapi. Pada langkah ini, data disusun dengan secara mendalam dan jika ternyata ada hubungan yang interaktif maka menjadi informasi yang dapat disimpulkan dengan makna tertentu.<sup>61</sup> Saat menyajikan data, peneliti menggunakan istilah kata, kalimat, atau bagian teks deskriptif agar data lebih mudah dipahami. Dalam penyajian data, peneliti menyajikan data yang diperoleh dalam bentuk uraian dengan menjelaskan secara detail proses peimplementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalinga.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam analisis data ini yaitu penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan tahap untuk memberikan makna

---

<sup>59</sup> Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Al hadharah, Vol. 17, No. 33, Juni 2018, hlm. 94.

<sup>60</sup> Jogiyanto Hartono, *Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018), hlm. 49

<sup>61</sup> Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, dkk, *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 169

terhadap data, melakukan konfirmasi apakah makna yang diberikan sudah tepat, dan terakhir melakukan verifikasi yaitu memeriksa kembali data untuk memastikan makna yang diberikan sudah sesuai. Dalam hal ini, makna yang muncul dari data harus diuji apakah dapat dipercaya, apakah sudah benar dan apakah sudah terkonfirmasi, yang berarti data sudah memiliki validitas.<sup>62</sup> Kesimpulan berfungsi untuk menjawab rumusan masalah dan kemampuan sikap, kemampuan keterampilan, kemampuan pengetahuan memperoleh gambaran tentang pencapaian tujuan penelitian.

Dalam hal ini, peneliti dapat mengambil kesimpulan dari berbagai informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara serta dokumentasi tentang implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga.



---

<sup>62</sup> Morissan, *Riset Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 21

## BAB IV

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

1. Macam-macam permainan-permainan bahasa yang terdapat di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
  - a. Permainan bahasa berupa menyusun huruf

Permainan menyusun huruf atau permainan *scrabble* diterapkan juga di sekolah lain yaitu di MA Nurul Ulum. Dalam penelitian Nila Azmi Ismail mahasiswa Universitas Negeri Malang tahun 2019, penggunaan permainan ini memiliki banyak manfaat seperti, menarik minat belajar siswa, menambah penguasaan kosa kata, melatih siswa dalam belajar *maharah qira'ah*, serta dapat melatih dalam belajar *maharah kitabah*.<sup>63</sup>

Menyusun huruf dalam sebuah permainan akan menghindari kesulitan siswa yang kurang dalam memahami huruf. Permainan menyusun huruf memberi siswa bekal pengetahuan keterampilan untuk mengenalkan tentang teknik membaca permulaan dan mengenalkan serta menangkap isi bacaan dengan baik. Melalui permainan ini, siswa lebih mengerti bentuk-bentuk huruf hijaiyah ketika berada di posisi yang berbeda.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa dalam permainan menyusun huruf guru menuliskan mufradat dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis. Kemudian guru memberi kesempatan bagi siswa yang paling cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut.<sup>65</sup> Dari wawancara yang telah dilakukan dengan

---

<sup>63</sup> Nila Azmi Ismail, Skripsi: *Pengembangan Media Arabic Scrabble untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Arab Siswa Kelas X MA Nurul Ulum*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2019)

<sup>64</sup> Endang Switri, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di PTU*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), hlm. 68

<sup>65</sup> Observasi di kelas IV, pada tanggal 17 Mei 2023

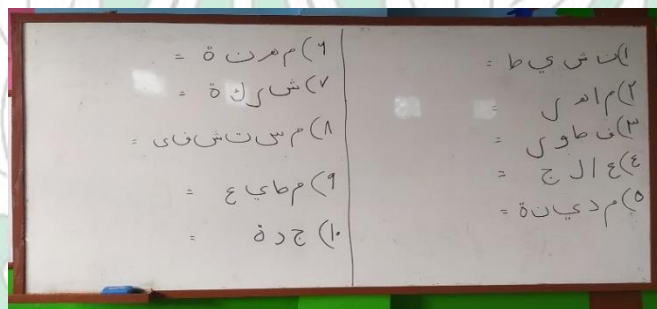


guru kelas IV tentang permainan bahasa menyusun huruf, beliau mengatakan:

“Permainan menyusun huruf menjadikan siswa mengerti bagaimana huruf hijaiyah berbeda bentuk posisi jika disambung dan dipisah dalam sebuah mufradat, serta siswa lebih bisa mengingat satu persatu huruf hijaiyah dengan tepat dan benar”.<sup>66</sup>

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas IV tentang permainan bahasa menyusun huruf, mereka mengatakan:

“Dalam permainan menyusun huruf kami menjadi lebih paham bahwa huruf hijaiyah jika disambung dan dipisahkan itu bentuknya ada yang berbeda.”<sup>67</sup>



Gambar 1. Media Permainan Menyusun Huruf

b. Permainan bahasa berupa kata dalam kotak

Kata dalam kotak bisa disebut sebagai tebak kata, permainan ini terdapat pula di MA Ma'arif NU Nguwok Lamongan. Dalam penelitian Ihda Faizatul Abdah mahasiswa Universitas Negeri Malang tahun 2022, dengan penggunaan permainan kata dalam kotak/tebak kata menjadikan pembelajaran menarik dan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain dapat meningkatkan *maharah qira'ah*, permainan ini juga dapat

<sup>66</sup> Wawancara dengan Bu Restiani, S.Pd pada tanggal 11 Mei 2023.

<sup>67</sup> Wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 17 Mei 2023

meningkatkan *maharah kalam*, karena siswa yang dapat menebak kata secara langsung berbicara menggunakan kata bahasa Arab.<sup>68</sup>

Melalui permainan kata dalam kotak, selain siswa menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Dengan adanya ketertarikan belajar dapat mendorong siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh, sehingga akan membentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi, dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. Model pembelajaran kata dalam kotak ini merupakan salah satu model pembelajaran *Cooperative Learning*, yang menekankan kerjasama pada siswa dalam proses pembelajarannya sehingga siswa berminat atau tertarik untuk belajar, mempermudah untuk menanamkan konsep-konsep dalam ingatan siswa. Selain itu siswa juga diarahkan untuk aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan dan dapat mengusir kejenuhan dalam proses pembelajaran.<sup>69</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa guru membentuk kelas menjadi tiga kelompok, kemudian perwakilan salah satu dari setiap kelompok untuk maju mengambil kertas/kata dalam kotak untuk diperagakan secara bergantian. Lalu kelompok lain mendiskusikan untuk menjawab dengan bahasa Arab beserta artinya.<sup>70</sup> Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV mengenai permainan bahasa kata dalam kotak beliau mengatakan:

---

<sup>68</sup> Ihda Faizatul Abdah, Skripsi: *Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa MA Ma'arif NU Nguwok Lamongan*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2022)

<sup>69</sup> Oji Ahmad Fauzi, *Penggunaan Kartu dan Tebak Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodah Materi Qiro'ah Bahasa Arab di Kelas 8-D MTs N 1 Pandeglang*, JUPENDIK: Jurnal Pendidikan, Vol. 6, No. 1, April 2022, hlm. 12

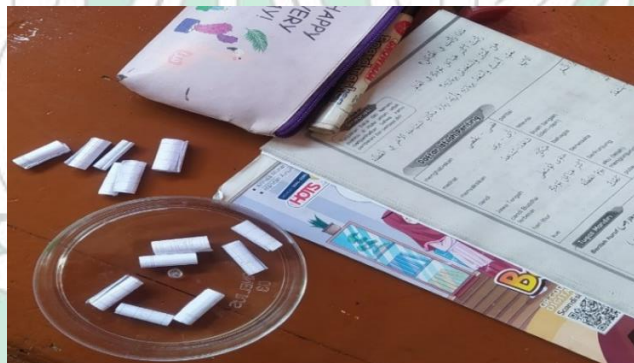
<sup>70</sup> Observasi di kelas IV, pada tanggal 24 Mei 2023

“Untuk permainan kata dalam kotak menurut saya cukup efektif, karena peserta didik mampu sedikit demi sedikit membaca dan mengingat kata-kata bahasa Arab yang diperagakannya.”<sup>71</sup>

Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas IV mengenai permainan kata dalam kotak mereka mengatakan:

“Permainan kata dalam kota seru dan asyik untuk dilakukan, karena teman-teman memperagakan dengan lucu dan ada yang mudah ditebak. Kami menjadi semangat untuk mencari kata di buku untuk menjawab apa yang diperagakan teman-teman.”<sup>72</sup>

Dengan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa kata dalam kotak cukup berpengaruh terhadap peserta didik.



Gambar 2. Media Kata dalam Kotak

c. Permainan bahasa berupa teka-teki silang

Penggunaan permainan bahasa teka-teki silang digunakan pula di sekolah lain yaitu di MI Ma'arif Giriloyo 1 Imogiri Bantul. Dalam penelitian Nur Hikmah Amalia mahasiswa dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2018, bahwa permainan teka-teki silang dapat mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi kepada siswa tanpa harus melalui proses panjang yang

<sup>71</sup> Wawancara dengan Bu Restiani, S.Pd., pada tanggal 11 Mei 2023.

<sup>72</sup> Wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 24 Mei 2023

akan menjadikan siswa jenuh, permainan ini membuat siswa berpartisipasi aktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melalui permainan teka-teki silang ini, siswa akan menjadi lebih terbantu dalam menulis mufradat, sehingga meningkatkan kemampuan menulis dan siswa menjadi senang membaca mufradat, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan *maharah qira'ah* dan *maharah kitabah* siswa.<sup>73</sup>

Pemilihan permainan teka-teki silang supaya siswa merasa senang dan belajar sambil bermain dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan permainan ini siswa menjadi lebih terbantu dalam menulis mufradat, sehingga meningkatkan *maharah kitabah* dan siswa menjadi senang membaca mufradat. Media permainan bahasa teka-teki silang sesuai diterapkan dikalangan siswa untuk mencapai tujuan dari *maharah qira'ah*. Selain itu, siswa juga memperoleh kosakata baru dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mufradat. Permainan teka-teki silang mempunyai manfaat dan beberapa tujuan, diantara manfaatnya yaitu untuk melatih *maharah kitabah* agar terbiasa menulis Arab siswa sehingga mampu menulis bahasa Arab dan dengan lancar menggunakannya. Permainan ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menulis huruf Arab secara lepas dan melatih penguasaan mufradat siswa.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa dalam permainan teka-teki silang siswa ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf bahasa Arab, baik kotak yang mendarat maupun menurun sehingga

---

<sup>73</sup> Nur Hikmah Amalia, Skripsi: *Penggunaan Media Teka-teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Giriloyo 1 Imogiri Bantul*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 110

<sup>74</sup> Rofiatul Azizah dan Syafi'i, *Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Maharah Kitabah*, *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2, Agustus 2022, hlm. 125



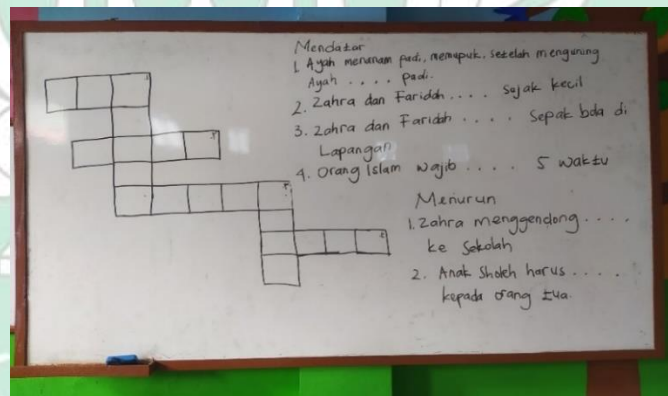
membentuk sebuah kata yang mengandung arti.<sup>75</sup> Dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV tentang permainan bahasa teka-teki silang, beliau mengatakan:

“Permainan bahasa teka-teki silang lebih menuntut siswa secara aktif mencari kosa kata untuk menjawab pertanyaan dan mengisi kotak-kotak secara tepat. Mau tidak mau siswa membaca kosa kata yang ada di buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan cermat.”<sup>76</sup>

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas IV tentang permainan teka-teki silang, mereka mengatakan:

“Permainan teka-teki silang sangat seru dimainkan, kami semangat sekali mencari mufradat di buku dan kami berebutan untuk mengisi kotak-kotak di papan tulis dengan benar.”<sup>77</sup>

Dalam permainan ini keaktifan siswa lebih terlihat serta mengikuti dengan seksama.



Gambar 3. Media Teka-teki Silang

<sup>75</sup> Observasi di kelas IV, pada tanggal 26 Mei 2023

<sup>76</sup> Wawancara dengan Bu Restiani, S.Pd pada tanggal 11 Mei 2023.

<sup>77</sup> Wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 26 Mei 2023

2. Implementasi permainan-permainan bahasa yang terdapat di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

a. Perencanaan Implementasi Pembelajaran *Maharah Qira'ah*

Dalam bahasa Arab perencanaan disebut dengan kata "*takhthitt*" yang merupakan bentuk masdar dari kata "*khatkun*" yang berarti tulisan/kalighrafi, maka kata tersebut dapat diartikan sebagai suatu konsep dari kegiatan yang akan dilakukan. Sedangkan pembelajaran dalam bahasa Arab, istilah perencanaan pembelajaran dikenal dengan istilah "*i'dad*" yang berarti bentuk dari sebuah perencanaan dan dipersiapkan sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang lebih spesifik.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa perencanaan pembelajaran merupakan sebuah proses pengambilan keputusan terkait gambaran yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran baik berupa tujuan, strategi, langkah-langkah, metode, materi, media dan evaluasinya.

Secara umum tujuan pembelajaran *maharah qira'ah* yaitu siswa mampu membaca dengan benar dan fasih, mengerti dan memahami isi teks bacaan, mampu memahami sistematika penulisan, mampu menangkap pesan yang terkandung dalam teks bacaan. Penyusunan materi pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan perkembangan usia siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.<sup>78</sup>

Metode pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran pokok dari beberapa mata pelajaran lain yang harus ditempuh oleh siswa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan

---

<sup>78</sup> Mira Hartati, Abdul Halim Hanafi, dkk, *Maharah al-Qira'ah Learning Planning and Strategies in Improving Islamic Understanding*, Ruhama: Islamic Education Journal, Vol. 5, No. 2, 2022, hlm. 78-79

berbahasa Arab serta memiliki kecakapan berbahasa sehari-hari. Oleh karena itu, melalui penerapan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab diharapkan dapat membantu para guru bahasa Arab dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga guru menjelaskan cara menggunakan permainan bahasa, beliau mengatakan:

“Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, lalu menjelaskan cara permainan bahasa dan memberikan contoh permainan bahasa yang akan dilakukan.”<sup>79</sup>

Adapun dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa proses atau tahapan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga terdiri dari:

**b. Implementasi permainan bahasa berupa menyusun huruf**

Permainan menyusun huruf diawali dengan guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan menjadi tema dalam permainan tersebut. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa dalam permainan ini, siswa harus menyusun huruf-huruf yang terpisah di papan tulis untuk disambung membentuk kata bahasa Arab sesuai dalam materi yang telah disampaikan dengan tepat dan benar. Kemudian jika siswa dapat menjawab dengan benar, siswa diminta untuk membacakan jawabannya dan mengartikan ke dalam bahasa Indonesia.<sup>80</sup>

Permainan menyusun huruf dapat meningkatkan kemampuan mengeja siswa karena mereka dapat berbagi kemampuannya dengan teman kelas dan memeriksa ejaan yang benar di buku. Permainan ini membantu siswa mencapai hafalan

<sup>79</sup> Wawancara dengan Bu Restiani, S.Pd pada tanggal 11 Mei 2023.

<sup>80</sup> M. Agus, Siti Suwadah Rimang, dan Irwana R. Badji, *Permainan Bahasa: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Makassar: Ahmar Cendekia, 2021), hlm. 32

serta *maharah qira'ah* dengan cara yang menyenangkan, saat bermain menyusun huruf siswa pasti mengekspos pengulangan kata. Para siswa juga dapat menguatkan kosakata mereka dengan bermain menyusun huruf di kelas.<sup>81</sup>

1) Proses implementasi permainan bahasa berupa menyusun huruf

a) Kegiatan Awal

Guru memberi salam dan menyapa siswa menggunakan bahasa Arab yaitu **صَبَاحُ الْخَيْرِ** (selamat pagi), serentak siswa menjawab dengan bahasa Arab **صَبَاحُ النُّورِ** (selamat pagi juga), kemudian guru bertanya kepada siswa **كَيْفَ حَالُكُمْ** (apa kabar kalian?), siswa menjawab **بِخَيْرٍ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ** (alhamdulillah baik). Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa serta meminta siswa menyiapkan buku LKS dan peralatan belajar lainnya. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam pembelajaran yang akan berlangsung.

b) Kegiatan Inti

Guru membacakan mufrodat, siswa menyimak dengan seksama. Setelah itu siswa menirukan mufrodat yang telah dibacakan guru. Guru menulis mufrodat di papan tulis sambil dijelaskan maksud dari mufrodat tersebut. Kemudian guru meminta siswa secara bergantian untuk menirukan mufrodat yang telah dijelaskan. Lalu guru menghapus satu persatu mufrodat dan siswa diminta untuk menghafalkan mufrodat yang telah dihapus. Setelah itu guru menuliskan mufrodat dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis. Lalu guru memberi kesempatan bagi siswa yang paling

---

<sup>81</sup> Mutia Khaira, *Perbandingan Penggunaan Media Crossword Puzzle dan Scrabble Game dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*, Madaris: Jurnal Guru Inovatif, Vol. 1, No. 1, Januari 2022, hlm. 66-67



cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut

c) Kegiatan Akhir

Setelah menyampaikan materi, guru memberi kesempatan untuk siswa menanyakan hal-hal yang belum diketahui. Kemudian guru meminta siswa untuk menghafal mufradat yang telah dipelajari akan ditanyakan kembali pada pertemuan berikutnya, guru juga memberikan PR (Pekerjaan Rumah) latihan soal yang terdapat di LKS. Setelah pembelajaran selesai, guru mengucapkan *إلى اللقاء* (sampai jumpa lagi), lalu siswa menjawab *مع السلامة* (semoga keselamatan menyertaimu). Dilanjutkan membaca doa bersama dan guru mengucapkan salam.<sup>82</sup>



Gambar 4. Guru Menyusun Huruf Mufradat di Papan Tulis

2) Langkah-langkah implementasi permainan bahasa berupa menyusun huruf

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam menerapkan permainan bahasa berupa menyusun huruf sebagai berikut:

<sup>82</sup> Observasi di Kelas IV, pada tanggal 17 Mei 2023

- a) Pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi.
- b) Guru menjelaskan sebuah bacaan bertema “Keluarga Hamdan” terdapat di LKS halaman 24.
- c) Kemudian dibentuk kelompok menjadi tiga kelompok.
- d) Guru menuliskan beberapa huruf-huruf hijaiyah di papan tulis dan jika digabungkan menjadi sebuah kata bahasa Arab yang terdapat pada bacaan bertema “Keluarga Hamdan”.
- e) Setiap kelompok mendiskusikan kata yang tepat untuk disusun di papan tulis.
- f) Kelompok yang bisa menjawab dengan tepat dan benar sekaligus mengartikan kata bahasa Arab yang dia jawab.

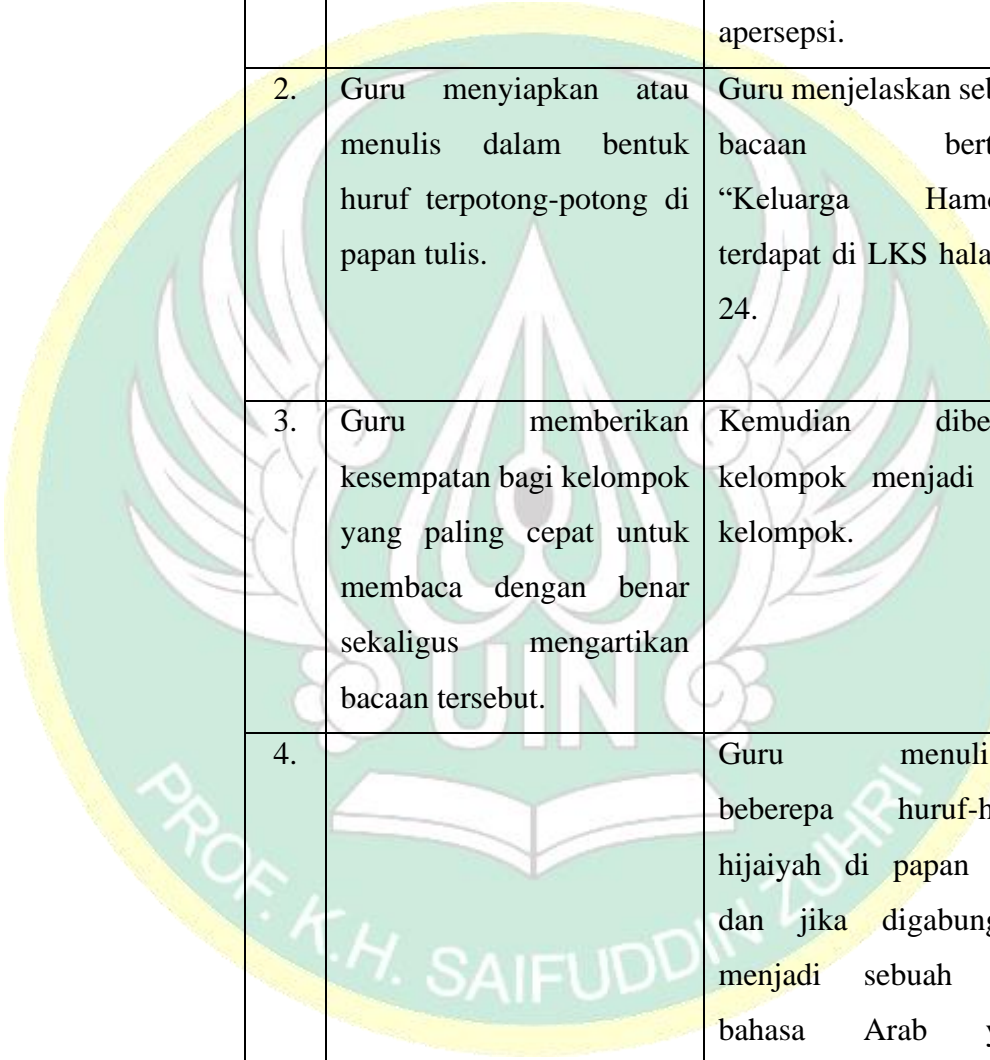
Permainan menyusun huruf yang diterapkan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, tidak hanya mampu dalam meningkatkan *maharah qira'ah* saja. Akan tetapi siswa juga dapat meningkatkan *maharah kitabah*. Hal ini terlihat ketika siswa sudah mengetahui jawabannya, kemudian siswa harus menulis jawaban dengan benar di papan tulis yang telah disediakan guru.<sup>83</sup>

Terdapat sedikit perbedaan di dalam teori dan hasil observasi terkait langkah-langkah permainan tersebut. Di dalam buku karya M.Faisol yang berjudul “99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab”<sup>84</sup>, hanya terdapat tiga langkah saja. Sedangkan dalam hasil observasi terdapat enam langkah-langkah permainan menyusun huruf. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

---

<sup>83</sup> Observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 17 Mei 2023

<sup>84</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 92-93

No.	Teori M. Faisal <sup>85</sup>	Hasil Observasi
1.	Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil.	Pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi.
2.	Guru menyiapkan atau menulis dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis.	Guru menjelaskan sebuah bacaan bertema “Keluarga Hamdan” terdapat di LKS halaman 24.
3.	Guru memberikan kesempatan bagi kelompok yang paling cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut.	Kemudian dibentuk kelompok menjadi tiga kelompok.
4.		Guru menuliskan beberapa huruf-huruf hijaiyah di papan tulis dan jika digabungkan menjadi sebuah kata bahasa Arab yang terdapat pada bacaan bertema “Keluarga Hamdan”.

<sup>85</sup> M. Faisal, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 92-93

5.		Setiap kelompok mendiskusikan kata yang tepat untuk disusun di papan tulis.
6.		Kelompok yang bisa menjawab dengan tepat dan benar sekaligus mengartikan kata bahasa Arab yang dia jawab.

Tabel 1. Perbedaan Teori dan Hasil Observasi Permainan Menyusun Huruf

Perbandingan tersebut cukup terlihat, namun dari langkah-langkah hasil observasi lebih detail karena guru berpedoman terhadap materi yang terdapat di buku LKS.

c. Implementasi permainan bahasa berupa kata dalam kotak.

Guru menyiapkan sejumlah kertas/kartu kecil yang masing-masing berisi mufradat dan ditempatkan dalam kotak kecil. Membagi kelas menjadi tiga kelompok, perwakilan masing-masing kelompok maju secara bergantian untuk mengambil satu kertas dan memperagakan mufradat yang terdapat dalam kertas tersebut. Kelompok lain yang perwakilannya sedang tidak maju, saling berebut untuk menjawab dengan benar.<sup>86</sup>

Melalui permainan kata dalam kotak siswa dapat mengetahui dan memahami pesan yang terdapat dalam pelajaran. Mengarahkan siswa kepada pengetahuan yang telah diperolehnya sebagai arahan memperoleh pengetahuan baru yang harus mencari sendiri yakni susunan kata dan kalimat, Proses berdiskusi telah diteguhkan dalam

<sup>86</sup> Ummul Faida, *Jadilah Sang Juara dalam Berkompetisi Bahasa Arab*, (Bogor: Guepedia, 2022), hlm. 188



pencarian sumber dengan acuan berdiskusi kelompok dengan teman sekelas.<sup>87</sup>

1) Proses implementasi permainan bahasa berupa kata dalam kotak

a) Kegiatan Awal

Guru memberi salam dan menyapa siswa menggunakan bahasa Arab yaitu صَبَّاحُ الْخَيْرِ (selamat pagi), serentak siswa menjawab dengan bahasa Arab صَبَّاحُ النُّورِ (selamat pagi juga), kemudian guru bertanya kepada siswa كَيْفَ حَالُكُمْ (apa kabar kalian?), siswa menjawab بِخَيْرٍ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ (alhamdulillah baik). Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa serta meminta siswa menyiapkan buku LKS dan peralatan belajar lainnya. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam pembelajaran yang akan berlangsung.

b) Kegiatan Inti

Pada pertemuan sebelumnya siswa telah menghafal mufradat, kemudian guru membagi siswa dalam tiga kelompok. Guru menyiapkan atau menulis mufradat di kertas yang telah dipotong kecil-kecil. Kemudian perwakilan salah satu dari setiap kelompok untuk maju mengambil kertas/kata dalam kotak untuk diperagakan secara bergantian. Lalu kelompok lain mendiskusikan untuk menjawab dengan bahasa Arab beserta artinya, begitu pula seterusnya.

c) Kegiatan Akhir

Setelah guru menyampaikan materi, siswa diminta untuk melafalkan kembali mufradat yang telah dihafalkan.

---

<sup>87</sup> Mufidatul Munawaroh dan Syarifuddin, *Pengaruh Metode Tebak Kata terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan*, Jurnal Yudharta, Vol. 11, No. 2, Desember 2020, hlm. 131

Kemudian guru memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan guru memberikan latihan soal yang terdapat di LKS. Setelah pembelajaran selesai, guru mengucapkan *إلى اللقاء* (sampai jumpa lagi), lalu siswa menjawab *مع السلامة* (semoga keselamatan menyertaimu). Dilanjutkan membaca doa bersama dan guru mengucapkan salam.<sup>88</sup>



Gambar 5. Murid Memeragakan Kata dalam Kotak

- 2) Langkah-langkah implementasi permainan bahasa berupa kata dalam kotak

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, diperoleh data langkah-langkah permainan kata dalam kota sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan materi bertema “Indonesia” di LKS halaman 60.
- b) Kemudian guru menyiapkan kotak yang berisikan lintingan kertas mufrodat tentang tema “Indonesia”.
- c) Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok.
- d) Lalu guru mencontohkan cara bermain kata dalam kotak, *pertama*, ambil salah satu lintingan kertas. *Kedua*, memeragakan mufrodat yang terdapat dalam lintingan

<sup>88</sup> Observasi di Kelas IV, pada tanggal 24 Mei 2023

kertas tersebut. *Ketiga*, masing-masing kelompok berebut menebak dengan benar.

- e) Setelah semua siswa paham, dilanjutkan siswa yang memperagakan kata dalam kotak tersebut.

Siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga dalam menggunakan permainan kata dalam kotak, mereka sangat antusias dan dapat memberikan situasi belajar yang menyenangkan. Sehingga mereka tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Dalam memainkan permainan ini, maka siswa melihat kata/mufradat berkali-kali dengan cara yang tidak membosankan. Guru terkadang lupa dalam memberikan semangat kepada siswa,<sup>89</sup> padahal guru perlu memberikan semangat dan sanjungan, hindari kesan bahwa siswa melakukan suatu kegagalan. Jika siswa merasa sulit dalam permainan, maka guru membantu siswa agar merasa senang dan berhasil dalam belajar.<sup>90</sup>

Terdapat sedikit perbedaan di dalam teori dan hasil observasi terkait langkah-langkah permainan tersebut. Di dalam buku karya M.Faisol yang berjudul “99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab”,<sup>91</sup> hanya terdapat tiga langkah saja. Sedangkan dalam hasil observasi terdapat lima langkah-langkah permainan menyusun huruf. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

<sup>89</sup> Observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 24 Mei 2023

<sup>90</sup> Endang Switri, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di PTU*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), hlm. 13

<sup>91</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 92-93

No.	Teori M. Faisol <sup>92</sup>	Hasil Observasi
1.	Guru meminta peserta didik untuk menulis satu kosa-kata dalam kertas kecil (kata kerja atau kata benda).	Guru menjelaskan materi bertema “Indonesia” di LKS halaman 60.
2.	Guru meminta peserta didik untuk melipat dan mengumpulkan kertas tersebut, kemudian memasukkannya ke dalam kotak.	Kemudian guru menyiapkan kotak yang berisikan lintingan kertas mufrodat tentang tema “Indonesia”.
3.	Guru meminta salah satu peserta didik untuk mengambil satu kertas dalam kotak tersebut, kemudian memperagakan atau mendeskripsikan di depan kelas, sedangkan peserta didik yang lain menebak apa yang diperagakan.	Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok.
4.		Lalu guru mencontohkan cara bermain kata dalam kotak, pertama, ambil salah satu lintingan kertas. Kedua, memperagakan mufrodat

<sup>92</sup> M. Faisol, *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016), hlm. 144



		yang terdapat dalam lintingan kertas tersebut. Ketiga, masing-masing kelompok berebut menebak dengan benar.
5.		Setelah semua siswa paham, dilanjutkan siswa yang memperagakan kata dalam kotak tersebut.

Tabel 2. Perbedaan Teori dan Hasil Observasi Permainan Kata dalam Kotak

Dari tabel di atas perbandingan tersebut cukup terlihat, namun dari langkah-langkah hasil observasi lebih detail karena guru berpedoman terhadap materi yang terdapat di buku LKS dan guru mencontohkan terlebih dahulu permainan kata dalam kotak, sehingga siswa lebih mudah dalam memainkan permainan tersebut.

d. Implementasi permainan bahasa berupa teka-teki silang

Permainan teka-teki silang merupakan permainan kata dengan template berbentuk segi empat yang berisi kotak-kotak secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal). Permainan ini menyediakan sejumlah pertanyaan dengan potongan huruf sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang disusun sedemikian rupa.<sup>93</sup> Disini guru hanya sebagai pemandu permainan, sedangkan yang menjalankan adalah siswa. Permainan ini dilakukan dengan guru menyuruh satu siswa maju ke depan untuk membaca petunjuk pengisian/pertanyaan dengan suara yang keras agar bisa didengar oleh seluruh siswa yang ada di kelas. Hal ini dilakukan

<sup>93</sup> Nining Widaningsih, *Asiknya Bermain TTS ASEAN*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2023), hlm. 10

secara bergantian, agar semua siswa mempunyai kesempatan untuk membaca teks bahasa Arab.<sup>94</sup>

Permainan ini bisa dikembangkan untuk melatih siswa dalam membentuk kalimat sempurna dari kata dasar yang dihasilkan dari jawaban teka-teki silang tersebut, atau bahkan dapat melatih untuk membuat paragraf.<sup>95</sup>

- 1) Proses implementasi permainan bahasa berupa teka-teki silang
  - a) Kegiatan Awal

Guru memberi salam dan menyapa siswa menggunakan bahasa Arab yaitu **صَبَاحُ الْخَيْرِ** (selamat pagi), serentak siswa menjawab dengan bahasa Arab **صَبَاحُ النَّوْرِ** (selamat pagi juga), kemudian guru bertanya kepada siswa **كَيْفَ حَالُكُمْ** (apa kabar kalian?), siswa menjawab **بِخَيْرٍ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ** (alhamdulillah baik). Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa serta meminta siswa menyiapkan buku LKS dan peralatan belajar lainnya. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam pembelajaran yang akan berlangsung.

- b) Kegiatan Inti

Guru memerintah siswa untuk membuka LKS halaman 42-43, bacaan tentang “Hari Minggu” tujuan dari bahan bacaan tersebut yaitu agar siswa dapat mengucapkan atau membaca materi mufradat dengan intonasi yang lancar dan baik, siswa dapat menghafal materi tersebut. Setelah siswa selesai membaca, guru membacakan bacaan tersebut dengan menjelaskan satu persatu. Dari bahan bacaan berikut:

---

<sup>94</sup> Ida Latifatul Umroh dan Sampiril Taurus Tamaji, *Permainan Teka-teki Silang dalam Pembelajaran Membaca dan Manulis Bahasa Arab*, Al-Fakkar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 3, No. 2, Agustus 2022, hlm. 53

<sup>95</sup> Muhammad Hairul Piqri, *Belajar Asyik dengan Permainan Bahasa Arab*, (Bogor: Guepedia, 2021), hlm. 46-47

**Persepsi** **المحاضرة**

**يوم الأحد**

هذا اليوم بعد أن أتممت المصير جماعة في المسجد، التقين مع زهرة أمام المسجد. حين صديقتين. بينهما قرين من يتين. حين تسألين عن عمل البيت. هذا حوارنا.

زهرة : صباح الخير، يا فريدة.  
فريدة : صباح الثور، يا زهرة.  
زهرة : كيف حالك؟  
فريدة : أنا بخير، الحمد لله. وكيف أنت؟  
زهرة : الحمد لله، بخير وعافية. ماذا تفعلين بعد الرجوع من المسجد؟  
فريدة : أفعل أعمال البيت. كنتطبخ البيت وغسل الثوبين والجداء. بعد ذلك، أتناول الفطور مع الأسرة.  
زهرة : ماذا تفعلين في النهار؟  
فريدة : أريد تناول الغداء مع الأسرة والقيلولة. بعد ذلك، سأجوي زعي المدرسة وسأساعد أختي في صنع الخبز.  
زهرة : وماذا تفعلين في الليلا؟  
فريدة : أريد تناول العشاء مع الأسرة والتعلم في غرفة المذاكرة ومشاهدة التلفاز قليلا قبل النوم.

Pegangan Guru Bahasa Arab 4 - 2

زهرة : هل تساعدين عملي أيك؟  
فريدة : نعم، أساعده في المساء في حصد الفواكه والخضروات في المزرعة.  
زهرة : أنت بنت نسيطة ومطبعة. تساعدين والدك محل يوم. إذن، هل لك وقت فراغ للعب مع الأصدقاء؟  
فريدة : نعم، لي وقت فراغ للعب مع الأصدقاء في الصباح أو المساء بعد إلتهاء عمل البيت.  
زهرة : هل تفعلين أعمال البيت بإخلاص؟  
فريدة : نعم، أفعل أعمال البيت بإخلاص. لأن في الإخلاص بركة.

**Daftar Istilah Penting**

ingin	: أراد - يريد	: menyelesaikan, menghabiskan	: انتهى - يتهين	: patuh
menonton	: مشاهدة	: membersihkan	: نظمت - نظمت	: حشوية
kedua orang luamu (perempuan)	: والدك	: bertemu	: التقى - يلتقي	: لعب
tidur siang	: قيلولة	: mencuci	: غسل - يغسل	: تعلم
akan	: سوف - س	: bekerja/ melakukan	: فعل - يفعل	: التلفاز
waktu luang	: وقت فراغ	: menyetrika	: كوى - يكوئ	: جذاء
seragam sekolah	: زي المدرسة	: teman	: صديق - أصدقاء	: قرين
memanen	: حصد	: salat	: صلى - يصلي	: إذن
kamu (perempuan)	: لك	: membantu	: ساعد - يساعده	

Gambar 6. Materi Bacaan tentang Hari Minggu

Setelah guru membacakan dan menjelaskan maksud dari bacaan tersebut. Guru membuat permainan teka-teki silang, di papan tulis dengan tema mufradat yang ada dibahan bacaan di atas. Siswa yang bisa menebak untuk maju kedepan menuliskan mufradat dengan benar dan tepat, begitupula seterusnya.

### c) Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan guru memberikan latihan

soal yang terdapat di LKS. Setelah pembelajaran selesai, guru mengucapkan *إلى اللقاء* (sampai jumpa lagi), lalu siswa menjawab *مع السلامة* (semoga keselamatan menyertaimu). Dilanjutkan membaca doa bersama dan guru mengucapkan salam.<sup>96</sup>



Gambar 7. Siswa Menjawab Teka-teki Silang

2) Langkah-langkah implementasi permainan bahasa berupa teka-teki silang

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa langkah-langkah dalam permainan teka-teki silang sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan percakapan bertema “Hari Minggu” di LKS halaman 42 sampai dengan halaman 43.
- b) Guru membuat kotak-kotak untuk teka-teki silang beserta pertanyaannya di papan tulis.
- c) Lalu guru mencontohkan cara mengisi teka-teki silang dengan mufradat dari percakapan “Hari Minggu”.
- d) Siswa bergantian mengisi kotak-kotak dengan tepat dan benar.

<sup>96</sup> Observasi di Kelas IV, pada tanggal 26 Mei 2023



Permainan teka-teki silang yang diterapkan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, tidak hanya mampu dalam meningkatkan *maharah qira'ah* saja. Akan tetapi siswa juga dapat meningkatkan *maharah kitabah*.<sup>97</sup> Hal ini terlihat ketika siswa sudah mengetahui jawabannya, kemudian siswa harus menulis jawaban dalam sebuah kotak yang telah disediakan oleh guru. Jumlah kotak menyesuaikan jumlah huruf dalam mufradat.<sup>98</sup>

Terdapat sedikit perbedaan di dalam teori dan hasil observasi terkait langkah-langkah permainan tersebut. Di dalam jurnal karya Apri Wardana Ritonga yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan *Maharah Qira'ah* Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School”,<sup>99</sup> tidak dijelaskan langkah-langkah secara rinci. Sedangkan hasil observasi guru menjelaskan secara rinci langkah-langkah permainannya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

No.	Teori Apri	Hasil Observasi
1.	Dalam bahasa Arab, crossword puzzle dikenal dengan kata al kalimah al mutaqoti'ah. Dalam permainan ini siswa ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong	Guru menjelaskan percakapan bertema “Hari Minggu” di LKS halaman 42 sampai dengan halaman 43.

<sup>97</sup> Ida Latifatul Umroh dan Sampiril Taurus Tamaji, *Permainan Teka-teki Silang dalam Pembelajaran Membaca dan Manulis Bahasa Arab*, Al-Fakkar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 3, No. 2, Agustus 2022, hlm. 40

<sup>98</sup> Observasi dan wawancara dengan kelas IV, pada tanggal 26 Mei 2023

<sup>99</sup> Apri Wardana Ritonga, *Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School*, Vol. 11, No. 2, Desember 2020, hlm. 75

	dengan huruf, baik kotak yang mendarat maupun menurun sehingga membentuk sebuah kata yang mengandung arti.	
2.		Guru membuat kotak-kotak untuk teka-teki silang beserta pertanyaannya di papan tulis.
3.		Lalu guru mencontohkan cara mengisi teka-teki silang dengan mufradat dari percakapan “Hari Minggu”.
4.		Siswa bergantian mengisi kotak-kotak dengan tepat dan benar.

Tabel 3. Perbedaan Teori dan Hasil Observasi Permainan Teka-teki Silang

Dapat dilihat dari tabel di atas cukup terlihat perbandingannya, namun dari langkah-langkah hasil observasi lebih rinci karena guru berpedoman terhadap materi yang terdapat di buku LKS dan guru mencontohkan terlebih dahulu bagaimana cara memainkan permainan teka-teki silang, sehingga siswa lebih mudah dalam memainkan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga meliputi: *pertama*, guru mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan RPP.

*Kedua*, implementasi permainan bahasa dengan langkah kegiatan awal guru memberi salam, menyapa siswa dan menanyakan kabar dengan bahasa Arab, berdoa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi. Kegiatan inti, guru membacakan dan menjelaskan isi materi. *Ketiga*, pada waktu akhir pembelajaran guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya dan memberikan latihan soal.

3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran maharah qira'ah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga<sup>100</sup>

a. Faktor pendukung

1) Guru

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang penting. Guru tidak hanya berperan sebagai teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran, ada dua macam yang harus dilakukan oleh guru yaitu mengelola sumber belajar dan melaksanakan peran sebagai sumber belajar itu sendiri.<sup>101</sup> Sebagai agen perubahan, guru harus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk meningkatkan hasil siswanya yang dapat difasilitasi melalui kepemimpinan guru. Selain itu, peran guru dalam menyampaikan pelajaran, berbagai pengetahuan dan keahliannya dapat mempengaruhi peningkatan sekolah, yang mengarah pada keberlanjutan kinerja pendidikan.<sup>102</sup>

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa guru bahasa Arab cukup mahir menggunakan bahasa

---

<sup>100</sup> Observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV dan Bu Restiani, S.Pd., pada tanggal 26 Mei 2023

<sup>101</sup> Ine Rahayu Purnamaningsih dan Tedi Purbangkara, *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 31

<sup>102</sup> Muhammad Irwan, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Belajar Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam di Indonesia*, JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, Vol. 7, No. 2, Juni 2022, hlm. 366

Arab, terlihat ketika guru masuk ke ruang kelas menyapa siswa dengan bahasa Arab dan siswa pun menjawab dengan bahasa Arab. Begitu pula sebelum pelajaran ditutup guru mengucapkan sampai jumpa dengan bahasa Arab dan siswa juga menjawabnya dengan bahasa Arab. Kemudian salam penutup.

## 2) Motivasi

Motivasi merupakan proses yang memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi yaitu perilaku penuh energi, terarah dan bertahan lama. Dalam pembelajaran, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.<sup>103</sup>

Tidak ada motivasi dalam belajar, akan membuat siswa tidak akan mengetahui hakikat dari ilmu itu sendiri. Akibatnya siswa hanya akan memandang pembelajaran bahasa Arab ini sebagai beban. Masalah ini didapati pada sebagian siswa yang merasa kesusahan saat mempelajari bahasa Arab. Ditambah dengan asumsi bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang rumit untuk dipelajari, maka hendaknya siswa memiliki niat yang tulus ketika hendak mempelajari bahasa Arab.<sup>104</sup>

Dari observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diketahui bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi serta keinginan yang kuat terhadap meningkatkan *maharah qira'ah* jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan bahasa.

---

<sup>103</sup> Herliani, Didimus Tanah Boleng dan Elsy Theodora Massawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Klaten: Lakeisha, 2022), hlm. 10-11

<sup>104</sup> Yaris Eka Rachman Tatang, *Faktor-faktor Penghambat dalam Memahami Bahasa Arab*, *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 10, No. 1, Juni 2021, hlm. 43



### 3) Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas merupakan salah satu hal yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan suasana belajar yang kondusif.<sup>105</sup> Sarana dan fasilitas mempengaruhi kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa tentu dapat belajar lebih baik dan menyenangkan jika suatu sekolah dapat memenuhi kebutuhan siswa. Masalah yang dihadapi dalam belajar relatif kecil dan hasil belajar anak tentu akan lebih baik.<sup>106</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diketahui bahwa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga sarana dan fasilitas cukup memadai dalam menunjang permainan bahasa. Seperti ruang kelas yang teratur dan memiliki peralatan meja, kursi dan papan tulis lengkap, memudahkan siswa untuk berpartisipasi dalam permainan bahasa dengan baik. Lalu buku dan materi ajar yang relevan sesuai dengan kemampuan siswa.

### 4) Metode Lain

Dalam pembelajaran salah satu segi yang sering terbentur adalah dari segi metode. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran sering dinilai dari segi metode yang digunakan, karena metode yang menentukan isi dan cara pembelajaran berlangsung.<sup>107</sup>

Semakin banyak metode lain, maka akan mempengaruhi pelaksanaan metode permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun dengan adanya metode lain juga dapat menunjang pelaksanaan metode permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Tugas guru

---

<sup>105</sup> Ita Nurmala, Masfiyatul Asriyah dan M. Ari Wibowo, *Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Nurul Hidayah Way Kanan*, Al Mitsali: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 2, No. 1, 2022, hlm. 32

<sup>106</sup> Abdul Manaf, dan Husnul Khotimah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hlm. 22

<sup>107</sup> Suparman, Andi Sri Sultinah, dkk, *Dinamika Psikologi Pendidikan Islam*, (Ponorogo: Wade Group, 2020), hlm. 293

dalam memilih berbagai metode yang tepat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik para siswa, hal tersebut penting dalam memilih, mengaplikasikan dan mengevaluasi metode pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.<sup>108</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa menggunakan metode lain dalam permainan bahasa dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Penting untuk menyesuaikan metode permainan dengan tingkat pemahaman dan kepentingan siswa. Memperhatikan preferensi dengan tingkat pemahaman siswa akan membantu memilih metode permainan yang paling efektif untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Arab mereka.

#### 5) Media pembelajaran

Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan optimal apabila dirancang dengan baik, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.<sup>109</sup>

Media pembelajaran dalam hal ini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran permainan bahasa, meliputi: tipe recorder, laptop, kotak, kertas atau kartu permainan bahasa, dan lain sebagainya.<sup>110</sup> Media tersebut menunjang pelaksanaan

---

<sup>108</sup> Putri Ani, Septi Gumiandari, *Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak Usia Dini Ditinjau dari Perspektif Psikolinguistik*, Jurnal Edukasi Nonformal, Vol. 3, No. 2, September 2022, hlm. 263

<sup>109</sup> Besse Qur'ani, Ninik Rahayu Ashadi, Elfira Makmur, dkk, *Media Pembelajaran Kejuruan*, (Makassar: Rizmedia, 2023), hlm. 74

<sup>110</sup> Muhammad Badrul Falah, Melly Cahyani, dkk, *Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Arab*, Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 02, No. 02, Desember 2018

implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* untuk terlaksana dengan baik.

b. Faktor penghambat

1) Minat

Minat yaitu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>111</sup> Guru akan lebih mudah memvariasikan pembelajaran permainan bahasa, jika siswa merasa tertarik untuk mempelajari bahasa menggunakan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari bahasa menggunakan permainan bahasa. Dalam kondisi seperti ini, biasanya guru merasa kesulitan dan mempunyai beban yang cukup berat dalam mengajar.<sup>112</sup> Minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha siswa untuk membaca. Siswa yang mempunyai minat membaca kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.<sup>113</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, mayoritas siswa kurang suka dengan pelajaran bahasa Arab. Mereka telah menganggap bahwa bahasa Arab itu pelajaran yang sulit dipahami. Dikarenakan minat yang kurang menjadikan mereka enggan untuk membaca teks berbahasa Arab.

2) Keterbatasan waktu

Keterbatasan waktu ini berakibat pada proses penyampian materi pelajaran dan pada tingkat pemahaman siswa terhadap

---

<sup>111</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 69

<sup>112</sup> Yaris Eka Rachman Tatang, *Faktor-faktor Penghambat dalam Memahami Bahasa Arab*, *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 10, No. 1, Juni 2021, hlm. 45

<sup>113</sup> Yuniarti Amalia Wahdah, *Faktor-faktor Kesulitan Siswa dalam Membaca Teks Bahasa Arab*, *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol. 1, No. 1, April 2018, hlm. 39



materi yang disampaikan. Dengan waktu tersebut belum mencukupi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi pelajaran yang harus dicapai tergetnya. Pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode yang sangat panjang.<sup>114</sup>

Menurut Hasan dan Mamat diantara hal-hal yang mempengaruhi proses belajar adalah waktu istirahat. Jika waktu istirahat justru dipaksakan untuk digunakan sebagai waktu belajar, ditambah lagi tingkat kesulitan mata pelajaran yang tinggi bahkan mata pelajaran tersebut tidak disukai oleh kebanyakan siswa, tentu proses pembelajaran tidak akan optimal. Maka seharusnya ada pengaturan jadwal pelajaran yang lebih berlandaskan kepada efesien dan berdasarkan kepada keadaan sekolah yang bersangkutan, bukan hanya disusun atas kesiapan guru untuk mengisi waktu pembelajaran.<sup>115</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa waktu yang dialokasikan untuk permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* terlalu singkat, siswa tidak memiliki cukup waktu untuk benar-benar terlibat dan mendapatkan manfaat dari aktivitas tersebut. Penting untuk memberikan waktu yang memadai bagi siswa untuk menjalani permainan dan merespons dengan baik.

### 3) Lingkungan Keluarga

Keluarga mempunyai peranan dan pengaruh yang sangat penting dalam membentuk belajar dari seorang anak, karena keluarga tempat pertama dimana anak mulai belajar. Pengaruh

<sup>114</sup> Baiq Tuhfatul Unsi, dan Siti Robiatun Muniroh, *Penerapan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Qiro'ah di MTs Darul Ulum Kepuhdoko Tembeleng Jombang*, Mantiqhu Tayr: Journal of Arabic Language, Vol. 2, No. 2, Juli 2022, hlm. 169

<sup>115</sup> M. Pahikun dan Mahyudin Ritonga Bambang, *Problematika Qiro'ah untuk Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Aur Duri Sumani Solok*, MAHARAAT: Jurnal Bahasa Arab, Vol. 3, No. 2, April 2021, hlm. 177-178



keluarga yang mempengaruhi belajar anak diantaranya, cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, dan perhatian yang diberikan orang tua.<sup>116</sup>

Keluarga yang rukun dan menyenangkan, penuh kasih sayang dan perhatian akan memberikan dampak positif bagi anak. Menurut temuan penelitian, keluarga mendukung dan mendorong pembelajaran anak-anak dengan mengikuti mereka dan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas guru. Namun, ada siswa tertentu yang terus mendapat dukungan kurang dari keluarga mereka. Siswa berjuang untuk belajar sebagaimana mestinya karena kurangnya fokus dan dukungan orang tua.<sup>117</sup> Orang tua diharapkan memperhatikan anak agar dibiasakan membaca teks bahasa Arab di rumah sehingga tidak menghambat perkembangan membaca siswa.<sup>118</sup>

Keluarga merupakan tempat belajar utama bagi anak, ketika keluarga/orang tua memberikan dukungan, motivasi dan perhatian kepada anak, maka anak akan semangat dalam belajar. Namun dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, diketahui bahwa hal tersebut jarang terjadi di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, mayoritas para orang tua melepas anak sepenuhnya kepada guru di sekolah sehingga mereka kurang memperhatikan apa yang dipelajari anak di sekolah.

---

<sup>116</sup> Andri Kurniawan, Bernieke Anggita Ristia Damanik, Ahmad Asrori dkk, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 4

<sup>117</sup> Muallim Wijaya, dan Faiqotul Hikmah, *Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Educatio, Vol. 9, No. 2, 2023, hlm. 862

<sup>118</sup> Amrina Rodlatul Janah, Ahmad Ahsan Ansori, dkk, *Problematika Maharah Qira'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X IPA MA Al-Mukarom Ponorogo*, Proceeding of 2<sup>nd</sup> Annual Interdisciplinary Conference on Muslim Societies (AICOMS), Vol. 2, 2022, hlm. 20

#### 4) Lingkungan Masyarakat

Selain lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat juga mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan ini meliputi semua aspek yang terkait dalam proses pembelajaran, karena ketika lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat senantiasa menggunakan bahasa Arab, maka siswa akan terdorong dan berusaha untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Arab.<sup>119</sup>

Materi pelajaran akan mudah dipahami oleh siswa apabila mereka melakukan pembelajaran tatap muka dalam proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran yang didapatkan di sekolah secara langsung dapat dipraktikkan di lingkungan masyarakat. Pengalaman akan lebih efisien dan efektif dari pada teori yang dipelajari. Siswa akan mendapatkan kepehaman serta pengetahuan relative lebih bisa diingat karena melakukan tatap muka langsung/pengalaman dari pada metode konvensional.<sup>120</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat saling mempengaruhi dalam membentuk pengalaman dan hasil pembelajaran siswa. Siswa tidak hanya cukup untuk belajar materi saja, siswa juga perlu praktek secara langsung agar dapat melekat dalam ingatan mereka. Jika lingkungan masyarakat menggunakan bahasa Arab maka siswa akan lebih mudah untuk memahami dan membaca teks bahasa Arab.

#### c. Tujuan dan fungsi Pembelajaran *Maharah Qira'ah*

Dalam pelaksanaan pembelajaran *maharah qira'ah*, guru mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

---

<sup>119</sup> Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq & Sukatin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hlm. 22

<sup>120</sup> Lailatul Rif'ah dan Syaifullah, *Pembelajaran Roundtable Menggunakan Media Puzzle dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah di Kelas VII MTs Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Prigen Kabupaten Pasuruan*, Mu'allim: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 3, No. 2, Juli 2021, hlm. 205

Tujuan umum pembelajaran *maharah qira'ah* adalah menjadikan siswa dapat membaca bahasa Arab dari kanan ke kiri dengan baik dan memahaminya. Sedangkan tujuan khusus pembelajaran *maharah qira'ah* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mengaitkan lambang tulisan dengan bunyi ujaran.
- 2) Siswa dapat membaca sebuah teks bahasa Arab dengan nyaring.
- 3) Siswa dapat membaca membaca teks bahasa Arab dengan lancar.
- 4) Siswa dapat memahami makna mufradat sesuai dengan konteks.
- 5) Siswa dapat menangkap makna umum dari suatu teks bahasa Arab serta dapat memahami perubahan makna sesuai perubahan struktur kalimat.
- 6) Siswa dapat memahami bacaan tanpa adanya kendala dari sisi sintaks dan morfologinya.
- 7) Siswa dapat memahami ide secara detail dan dapat mengaitkan dengan ide pokoknya.
- 8) Siswa dapat memahami tanda baca
- 9) Siswa dapat membaca berbagai jenis bacaan, mulai dari teks biasa, sastra, sejarah, iptek dan sebagainya. Serta dapat menyimpulkan, menganalisa dan mengkritisi maknanya dapat juga menghubungkan apa yang siswa baca dengan kebudayaan bahasa Arab.<sup>121</sup>

Dalam fungsi pembelajaran *maharah qira'ah* terdapat beberapa fungsi diantaranya;

- 1) *Qira'ah* merupakan sarana untuk berkomunikasi antara individu satu dengan yang lainnya.
- 2) *Qira'ah* yaitu dasar dari setiap proses pembelajaran dan kunci untuk semua materi pelajaran.

---

<sup>121</sup> Teuku Sanwil, Rizka Utami, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 40-41

3) *Qira'ah* membekali setiap individu dalam ide-ide dan pengetahuan.<sup>122</sup>

Dengan adanya tujuan dan fungsi pembelajaran *maharah qira'ah*, guru dapat merancang pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dicapai. Guru menyelaraskan tujuan dan fungsi tersebut dengan baik di dalam kelas.

d. Kelebihan dan kekurangan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

Setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan masing-masing metode, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*
  - a) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas (terutama untuk permainan berkelompok).
  - b) Permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang cocok untuk penerapan dalam. Aktivitas yang dilakukan siswa dalam permainan bahasa ini bukan hanya aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental.
  - c) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya memberi kesan sehingga sukar dilupakan.
  - d) Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa yang sudah mulai jenuh.

---

<sup>122</sup> Ahmad Nurcholis, Syaikh Ihsan Hidayatullah dan Muhamad Asngad Rudisunhaji, *Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital*, El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA, Vol. 18, No. 2, Desember 2019, hlm. 144



- 2) Kekurangan implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*
  - a) Permainan bahasa banyak mengandung spekulasi. Siswa yang menang dalam suatu permainan belum dapat dijadikan ukuran bahwa siswa tersebut lebih pandai daripada siswa lain.
  - b) Permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut akan mengganggu kelas yang berdekatan.
  - c) Banyak yang memperlakukan permainan bahasa sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong saja.<sup>123</sup>
4. Hubungan antara *maharah qira'ah* dengan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
  - a. Menyusun huruf
 

Dalam permainan menyusun huruf termasuk ke dalam metode *maharah qira'ah* harfiyah karena metode harfiyah memulai pembelajaran dengan mengajarkan huruf hijaiyah satu-persatu. Sedangkan menyusun huruf guru juga mengajarkan mufradat dengan menuliskan di papan tulis dalam bentuk huruf hijaiyah terpotong-potong. Sehingga siswa menjadi tahu bagaimana suatu huruf jika disambungkan atau dipisahkan.
  - b. Kata dalam kotak
 

Permainan kata dalam kotak termasuk metode *maharah qira'ah* kata karena metode kata dengan mengemukakan kata dibarengi dengan bunyinya. Guru mengucapkannya berulang-ulang dan setelah itu para siswa mengulanginya. Kemudian guru mengemukakan kata dengan tanpa bentuknya agar para siswa mengetahui atau membacanya.

---

<sup>123</sup> Sholihudin Al-Ayyubi, *Penerapan Metode Multi Games dalam Pembelajaran Mufrodad di LKP Ibnu Khaldun Driyoreja Gresik*, Fatawa: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 2, No. 1, Desember 2021, hlm. 35-36

Dan dalam permainan kata dalam kotak pun siswa membaca berulang-ulang kata di dalam buku LKS untuk menjawab dengan benar dan tepat kata yang diperagakan oleh siswa lain.

c. Teka-teki silang

Pada permainan teka teki silang ini termasuk ke metode *maharah qira'ah* suku kata, karena metode suku kata mempelajari kata yang tersusun dari kata tersebut. Dalam permainan teka-teki silang juga mempelajari kata terlebih dahulu untuk kemudian suku kata tersebut di tulis pada kotak-kotak yang terdapat dalam teka-teki silang, baik kotak yang mendatar maupun kotak yang menurun.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara permainan-permainan bahasa dan pelaksanaan pembelajaran *maharah qira'ah* terhadap siswa. Hal ini didapat dari wawancara yang dilakukan dengan siswa, tentang seberapa jauh mereka memahami pembelajaran *maharah qira'ah* dan kesulitan dalam pembelajaran *maharah qira'ah*. Dengan adanya permainan-permainan bahasa yang dilakukan dalam pembelajaran *maharah qira'ah* menjadikan siswa lebih bisa memahami pembelajaran *maharah qira'ah* dengan baik.

Implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* terdapat tiga macam permainan, yaitu menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang. Proses implementasi permainan tersebut dalam pembelajaran meliputi: *pertama*, persiapan. *Kedua*, implementasi permainan-permainan bahasa melalui tiga tahap pelaksanaan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Dari implementasi permainan-permainan bahasa terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung diantaranya, guru cukup mahir dalam penguasaan bahasa Arab, motivasi siswa yang tinggi untuk meningkatkan *maharah qira'ah* menggunakan permainan-permainan bahasa, sarana dan fasilitas sekolah yang cukup memadai, metode lain sebagai penunjang permainan-permainan bahasa dan media pembelajaran yang mendukung untuk dilaksanakannya permainan-permainan bahasa. Adapun faktor penghambat diantaranya, minat siswa yang kurang suka terhadap bahasa Arab karena mereka telah menganggap bahasa Arab itu sulit, keterbatasan waktu yang kurang memadai untuk dilaksanakannya permainan-permainan bahasa secara maksimal, lingkungan keluarga yang kurang mendukung dan lingkungan masyarakat yang minim terhadap ilmu bahasa Arab.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga, ada beberapa masukan dan saran bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Kepala sekolah hendaknya mengurus dan mengendalikan kegiatan pendidikan dan mendorong guru dan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa akan lebih baik apabila menggunakan kosakata yang telah diberikan oleh guru, kemudian menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru diharapkan selalu memberikan motivasi belajar siswa melalui perhatian, pengarahan, teguran serta empati dalam mengajar, sehingga terjadi hubungan yang harmonis antara siswa dan guru. Guru harus bisa menerapkan metode pengajaran yang efektif dan tepat, agar siswa tidak bosan dan dapat memahami materi. Dengan menggunakan metode yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Siswa hendaknya meningkatkan motivasi dan minat belajar yang besar dalam pembelajaran bahasa Arab, karena dengan adanya dorongan motivasi dan minat siswa dapat memahami materi dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar.
4. Bagi pembaca, penulis menyadari hasil penelitian ini banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk melengkapi kekurangan yang ada.

## C. Penutup

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepala penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu tugas akhir di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penulisan isi, penyajian data maupun dari sisi lain. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan kripsi ini, baik tenaga, ide, maupun pikiran dan atas kebaikannya mudah-mudahan mendapat imbalan dan ridho dari Allah swt.

Penulis berharap skripsi yang sederhana ini dapat menjadi khasanah bagi dunia pendidikan sekaligus dapat menambah wawasan bagi para pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. *Aamiin.*



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arifin. 2017. *Penerapan Permainan Bahasa (KATARIS) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat*. Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 9, No. 2.
- Agusalim, Suryanti dan La Ode Madani. 2022. *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Agus, M., Siti Suwadah Rimang, dan Irwana R. Badji. 2021. *Permainan Bahasa: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Ahmar Cendekia.
- Akasahtia, Lukman Taufik. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab (Mengelitik PAKEM) Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, & Menyenangkan*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Al-Ayyubi, Sholihudin. 2021. *Penerapan Metode Multi Games dalam Pembelajaran Mufrodat di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik*. Fatawa: Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol. 2, No. 1.
- Al-Khuli, Muhammad Ali. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Basan Publishing.
- Al-Khuliy, Muhammad Ali. 2016. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Royyan Press.
- Amin, dan Linda Yurike Susan Sumendap. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Anggito, Albi & Haryono. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ani, Putri, & Septi Gumiandari. 2022. *Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak Usia Dini Ditinjau dari Perspektif Psikolinguistik*. Jurnal Edukasi Nonformal. Vol. 3, No. 2.
- Ardiana, Dewa Putu Yudhi, Arin Tentrem Mawati, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arifin, Ahmad. 2021. *Model-model Permainan Kartu dalam Pembelajaran Maharah Qiraah*. Jurnal Al Mi'yar. Vol. 4, No. 2.
- Astuti, Ie Astuti. 2016. *QUALITY TIME WITH KIDS – Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar & Semakin Dekat dengan Anak*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Asyofi, Syamsudin & Toni Pransiska. 2021. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Azizah, Rofiatul, dan Syafi'i. 2022. *Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Maharah Kitabah*. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 3, No. 2.

- Departemen Agama RI. 2005. *AL-‘Aliyy: Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Dono, Bagus Eko. 2021. *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. Bondowoso: Guepedia.
- El Khulaqo, Ihsana & Istarytiningtias. 2022. *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Sulawesi Tengah: CV. Feliks Muda Sejahtera.
- Erna. 2022. *Permainan dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Faida, Ummul. 2022. *Jadilah Sang Juara dalam Berkompetisi Bahasa Arab*. Bogor: Guepedia.
- Faisol, M. 2016. *99 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Falah, Muhammad Badrul, Melly Cahyani, dkk. 2018. *Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Arab*. Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 02, No. 02.
- Fauzi, Oji Ahmad. 2022. *Penggunaan Kartu dan Tebak Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodah Materi Qiro’ah Bahasa Arab di Kelas 8-D MTs N 1 Pandeglang*. JUPENDIK: Jurnal Pendidikan. Vol. 6, No. 1.
- Febrianingsih, Dian. 2021. *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam. Vol. 2, No. 2.
- Firdianti, Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Gre Publishing.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartati, Mira, Abdul Halim Hanafi, dkk. 2022. *Maharah al-Qira’ah Learning Planning and Strategies in Improving Islamic Understanding*. Ruhama: Islamic Education Journal. Vol. 5, No. 2.
- Hartono, Jogyanto. 2018. *Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng dan Elsy Theodora Massawet. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut untuk Mahasiswa: Dilengkapi Catutunggal Keterampilan Berbahasa*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.



- Irwan, Muhammad. 2022. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Belajar Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam di Indonesia*. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala. Vol. 7, No. 2.
- Ishak, Dina Mustika, Efi Nur Fitriyanti dan Imarotul Azizah. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Madrasah Aliyah terhadap Pemahaman Budaya Arab*. Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV. Vol. 4. No. 1.
- Ismail, Muhammad Ilyas. 2020. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Janah, Amrina Rodlatul, Ahmad Ahsan Ansori, dkk. 2022. *Problematika Maharah Qira'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X IPA MA Al-Mukarom Ponorogo*. Proceeding of 2nd Annual Interdisciplinary Conference on Muslim Societies (AICOMS). Vol. 2.
- Janawati, Desak Putu Anom. 2020. *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Bali: Surya Dewata.
- Khaira, Mutia. 2022. *Perbandingan Penggunaan Media Crossword Puzzle dan Scrabble Game dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. Madaris: Jurnal Guru Inovatif. Vol. 1, No. 1.
- Kurniawan, Andri, Bernieke Anggita Ristia Damanik, Ahmad Asrori dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Manaf, Abdul, dan Husnul Khotimah. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mardawani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Morissan. 2017. *Riset Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Muhammad, Mahdir. 2020. *Pembelajaran Maharah Qiraah Menurut Teori Konstruktivis Sosial*. Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 2, No. 1.
- Munawaroh, Fika Hidayatul, Ulul Ilmiah Wardatul Janah, dkk. 2021. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Munawaroh, Mufidatul, dan Syarifuddin. 2020. *Pengaruh Metode Tebak Kata terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan*. Jurnal Yudharta. Vol. 11, No. 2.
- Najla, Mailis. 2022. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan di MAN 2 Bukittinggi*. Lughawiyah. Vol. 4, No. 1.
- Novita, Ifit, Lilla Puji Lestai, dkk. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press.



- Nurcholis, Ahmad, Syaikhu Ihsan Hidayatullah dan Muhamad Asngad Rudisunhaji. 2019. *Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital*. Jurnal Jurusan PBA. Vol. 18, No. 2.
- Nurmala, Ita, Masfiyatul Asriyah dan M. Ari Wibowo. 2022. *Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Nurul Hidayah Way Kanan*. Al Mitsali: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 2, No. 1.
- Pahikun, M., dan Mahyudin Ritonga Bambang. 2021. *Problematika Qiro'ah untuk Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Aur Duri Sumani Solok*. MAHARAAT: Jurnal Bahasa Arab. Vol. 3, No. 2.
- Piqri, Muhammad Hairul. 2021. *Belajar Asyik dengan Permainan Bahasa Arab*. Bogor: Guepedia.
- Prasetyaningsih, Luluk Sri Agus, Nur Fajar Arief dan Khoirul Muttaqin. 2021. *Keterampilan Berbicara*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Purnamaningsih, Ine Rahayu, dan Tedi Purbangkara. 2022. *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Qur'ani, Besse, Ninik Rahayu Ashadi, Elfira Makmur, dkk. 2023. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makassar: Rizmedia.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis: Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rahim, Abd. Rahman, Abd. Syukur Tajuddin, dkk. 2020. *Inovasi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Rathomi, Ahmad. 2019. *Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah melalui Pendekatan Sainifik*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8, No. 1.
- Rif'ah, Lailatul, dan Syaifullah. 2021. *Pembelajaran Roundtable Menggunakan Media Puzzle dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah di Kelas VII MTs Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Prigen Kabupaten Pasuruan*. Mu'allim: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 3, No. 2.
- Rijali, Ahmad. 2018. *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Alhadharah, Vol. 17, No. 33.
- Ritonga, Apri Wardana. 2020. *Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School*. Vol. 11, No. 2.
- Rodhi, Nova Nevila. 2022. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Rosalinda. 2021. *Pengaruh Permainan Bahasa Arab di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara, Serambi Konstruktivis*. Vol. 3, No. 2.

- Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, dkk. 2021. *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Safira, Fidan, Choirul Saleh, Agung Suprpto. 2015. *Implementasi Program PERPUSERU dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Perpustakaan (Studi Kasus pada Corporated Social Responsibility Coca Cola Foundation Indonesia di Perpustakaan Kabupaten Sidorejo)*. Jurnal Administrasi Publik. Vol. 3, No. 5.
- Sugiarti, Eggy Fajar Andalas & Arif Setiawan. 2020. *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sulastri, Eti. 2019. *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Majalengka: Guepedia.
- Sunarti, Sri. 2021. *Pembelajaran Membaca Nyaring di Sekolah Dasar*. Pekalongan: NEM.
- Suparman, Andi Sri Sultinah, dkk. 2020. *Dinamika Psikologi Pendidikan Islam*. Ponorogo: Wade Group.
- Switri, Endang. 2020. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di PTU*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Switri, Endang, Apriyanti, dan Zaimuddin. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Memahami Tata Bahasa Arab: Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Tatang, Yaris Eka Rachman. 2021. *Faktor-faktor Penghambat dalam Memahami Bahasa Arab*. El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 10, No. 1.
- Tawakkal, George Towar Iqbal & Ahmad Zaki Fadlur Rohman. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif (Penerapan pada Kajian Politik Pemerintahan)*. Malang: UB Press.
- Umroh, Ida Latifatul, dan Sampiril Taurus Tamaji. 2022. *Permainan Teka-teki Silang dalam Pembelajaran Membaca dan Manulis Bahasa Arab*. Al-Fakkar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab. Vol. 3, No. 2.
- Unsi, Baiq Tuhfatul, dan Siti Robiatun Muniroh. 2022. *Penerapan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Qiro'ah di MTs Darul Ulum Kepuhdoko Tembeleng Jombang*. Mantiqul Tayr: Journal of Arabic Language. Vol. 2, No. 2.
- Utami, Rizka, Nyak Mustakim, dkk. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahdah, Yuniarti Amalia. 2018. *Faktor-faktor Kesulitan Siswa dalam Membaca Teks Bahasa Arab*. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab. Vol. 1, No. 1.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

- Widianingsih, Nining. 2023. *Asiknya Bermain TTS ASEAN*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wijaya, Jaka Imam Mahesa. 2020. *How to Teach Arabic?: Metode, Strategi, Evaluasi, Model, dan Permainan Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Guepedia.
- Wijaya, Muallim, dan Faiqotul Hikmah. 2023. *Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Educatio. Vol. 9, No. 2.
- Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq & Sukatin. 2022. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.





# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Letak geografis dan keadaan MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
2. Proses pembelajaran bahasa Arab di Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
3. Proses Implementasi permainan bahasa berupa menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang dalam pembelajaran *maharah qira'ah* siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Berdinya MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
2. Keadaan guru/karyawan dan siswa di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga
3. Keadaan sarana dan fasilitas di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga



## PEDOMAN WAWANCARA

1. Guru kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga di MI Muhammadiyah Bojongsana

a. Bagaimana tujuan pencapaian dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Menjadikan siswa dapat membaca bahasa Arab dari kanan ke kiri dengan baik dan memahami makna bacaan bahasa Arab.”

b. Apa saja fungsi dari pembelajaran *maharah qira'ah* di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?

Jawab: “*Qira'ah* merupakan sarana untuk berkomunikasi antara individu satu dengan yang lainnya, *qira'ah* yaitu dasar dari setiap proses pembelajaran dan kunci untuk semua materi pelajaran, dan *qira'ah* membekali setiap individu dalam ide-ide dan pengetahuan.”

c. Apa persiapan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran bahasa Arab?

Jawab: “Untuk memulai pembelajaran, yaitu membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebelum pembelajaran dilaksanakan. Dan mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa agar mudah diterima dan mencapai tujuan pembelajaran.”

d. Metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?

Jawab: “Ada beberapa metode yang digunakan, tetapi lebih sering menggunakan metode permainan-permainan bahasa, dikarenakan dengan permainan-permainan bahasa siswa lebih bisa memahami pembelajaran.”

e. Dalam implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*, guru lebih sering menggunakan permainan bahasa apa saja?

Jawab: “Terdapat tiga permainan bahasa yang sering digunakan, yaitu menyusun kata, kata dalam kotak dan teka-teki silang.”

f. Buku apa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga?

Jawab: “Sumber belajar siswa dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) Bahasa Arab untuk MI dan yang sederajat kelas IV karya Annisa Mutiara R.J. dan Hanifah Ainun Nabila.”

- g. Bagaimana implementasi permainan bahasa menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Dalam permainan menyusun huruf guru menuliskan mufradat dalam bentuk huruf terpotong-potong di papan tulis. Kemudian guru memberi kesempatan bagi siswa yang paling cepat untuk membaca dengan benar sekaligus mengartikan bacaan tersebut. Lalu permainan kata dalam kotak guru membentuk kelas menjadi tiga kelompok, kemudian perwakilan salah satu dari setiap kelompok untuk maju mengambil kertas/kata dalam kotak untuk diperagakan secara bergantian. Lalu kelompok lain mendiskusikan untuk menjawab dengan bahasa Arab beserta artinya. Dan dalam permainan teka-teki silang siswa ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf bahasa Arab, baik kotak yang mendatar maupun menurun sehingga membentuk sebuah kata yang mengandung arti.”

- h. Apa saja langkah-langkah dalam menggunakan permainan bahasa menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Langkah- langkah permainan bahasa menyusun huruf yaitu:

- a) Pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi.
- b) Guru menjelaskan sebuah bacaan bertema “Keluarga Hamdan” terdapat di LKS halaman 24.
- c) Kemudian dibentuk kelompok menjadi tiga kelompok.
- d) Guru menuliskan beberapa huruf-huruf hijaiyah di papan tulis dan jika digabungkan menjadi sebuah kata bahasa Arab yang terdapat pada bacaan bertema “Keluarga Hamdan”.
- e) Setiap kelompok mendiskusikan kata yang tepat untuk disusun di papan tulis.

f) Kelompok yang bisa menjawab dengan tepat dan benar sekaligus mengartikan kata bahasa Arab yang dia jawab.

Kemudian langkah-langkah permainan bahasa kata dalam kotak yaitu:

a) Guru menjelaskan materi bertema “Indonesia” di LKS halaman 60.

b) Kemudian guru menyiapkan kotak yang berisikan lintingan kertas mufrodat tentang tema “Indonesia”.

c) Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok.

d) Lalu guru mencontohkan cara bermain kata dalam kotak, pertama, ambil salah satu lintingan kertas. Kedua, memperagakan mufrodat yang terdapat dalam lintingan kertas tersebut. Ketiga, masing-masing kelompok berebut menebak dengan benar.

e) Setelah semua siswa paham, dilanjutkan siswa yang memperagakan kata dalam kotak tersebut.

Dan langkah-langkah permainan bahasa teka-teki silang yaitu:

a) Guru menjelaskan percakapan bertema “Hari Minggu” di LKS halaman 42 sampai dengan halaman 43.

b) Guru membuat kotak-kotak untuk teka-teki silang beserta pertanyaannya di papan tulis.

c) Lalu guru mencontohkan cara mengisi teka-teki silang dengan mufrodat dari percakapan “Hari Minggu”.

d) Siswa bergantian mengisi kotak-kotak dengan tepat dan benar.”

i. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Faktor pendukung diantaranya, guru cukup mahir dalam penguasaan bahasa Arab, motivasi siswa yang tinggi untuk meningkatkan *maharah qira'ah* menggunakan permainan-permainan bahasa, sarana dan fasilitas sekolah yang cukup memadai, metode lain sebagai penunjang permainan-permainan bahasa dan media pembelajaran yang mendukung untuk dilaksanakannya permainan-permainan bahasa. Adapun faktor penghambat diantaranya, minat siswa yang kurang suka terhadap bahasa Arab karena mereka telah



menganggap bahasa Arab itu sulit, keterbatasan waktu yang kurang memadai untuk dilaksanakannya permainan-permainan bahasa secara maksimal, lingkungan keluarga yang kurang mendukung dan lingkungan masyarakat yang minim terhadap ilmu bahasa Arab.”

2. Siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga

- a. Kesulitan apa saja yang dirasakan dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Dalam pengucapan huruf-huruf bahasa Arab, seringkali kesulitan dalam menghafalkan bunyi-bunyi tertentu yang tidak biasa diucapkan. Misalnya, bunyi huruf *ha* atau *kha* yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia. Dan kesulitan dalam membedakan huruf-huruf Arab yang serupa bentuknya, seperti *ta* dan *tha* atau *dal* dan *dhal*.”

- b. Bagaimana pembelajaran *maharah qira'ah* menggunakan permainan-permainan bahasa?

Jawab: “Merasa senang jika menggunakan permainan bahasa dan sangat mengasyikan untuk dimainkan, menjadikan lebih bisa untuk dipahami”

- c. Apakah permainan bahasa menyusun huruf, kata dalam kotak dan teka-teki silang memudahkan dalam pembelajaran *maharah qira'ah*?

Jawab: “Dalam permainan menyusun huruf kami menjadi lebih paham bahwa huruf hijaiyah jika disambung dan dipisahkan itu bentuknya ada yang berbeda. Permainan kata dalam kota seru dan asyik untuk dilakukan, karena teman-teman memperagakan dengan lucu dan ada yang mudah ditebak. Kami menjadi semangat untuk mencari kata di buku untuk menjawab apa yang diperagakan teman-teman. Dan permainan teka-teki silang juga sangat seru dimainkan, kami semangat sekali mencari mufradat di buku dan kami berebutan untuk mengisi kotak-kotak di papan tulis dengan benar.”

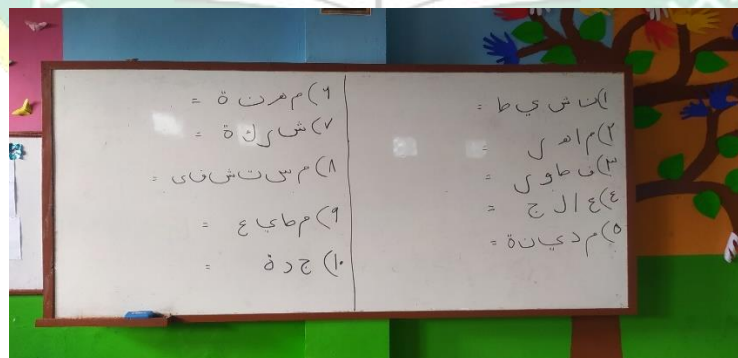
**Dokumentasi wawancara, observasi dan pengamatan kelas IV MI  
Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga**



Wawancara dengan Bu Restiani, S.Pd.



Wawancara dengan Anin, Kesya dan Hanun siswa kelas IV



Proses permianan menyusun huruf



Proses permainan kata dalam kotak



Proses permainan teka-teki silang



Buku panduan bahasa Arab di  
MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga



# SERTIFIKAT



**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS**  
**INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, [www.ainpurwokerto.ac.id](http://www.ainpurwokerto.ac.id)

## EPTIP CERTIFICATE

*(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)*  
Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/14097/2019

This is to certify that

**Name** : NURROHMAH  
**Date of Birth** : PURBALINGGA, June 30th, 2000

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on December 2nd, 2019, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 57  
2. Structure and Written Expression : 49  
3. Reading Comprehension : 55

**Obtained Score** : 534



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto



ValidationCode

Purwokerto, December 9th, 2019  
Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A. *g*  
NIP: 19700617 200112 1 001





IAIN PURWOKERTO

وزارة الشؤون الدينية  
الجامعة الإسلامية الحكومية بورووكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

مخون : شارح جنرل أمحمداني رقم: ٤٠٠٠ بورووكرتو ٥٣١٢٦، هاتفه ٠٢٨١-٦٣٥٦٢٤ www.iaipurwokerto.ac.id

التمسك

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠١٩/١٤٠٩٧

متحت الى

الاسم

: نور رحمة

المولودة

: بيوريالينجفا. ٣٠ يونيو ٢٠٠٠

الذي حصل على



فهم المسموع : ٥٥ :

فهم العبارات والتراكيب : ٤٩ :

فهم المقروء : ٥٢ :

النتيجة : ٥١٧ :

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤  
ديسمبر ٢٠١٩

بورووكرتو. ٩ ديسمبر ٢٠١٩  
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد. الماجستير  
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠٠١



ValidationCode



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

## SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/13933/18/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA** : NURROHMAH  
**NIM** : 1917403021

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	93
# Tartil	:	80
# Imla`	:	70
# Praktek	:	80
# Nilai Tahfidz	:	80



Purwokerto, 18 Jun 2021



ValidationCode



# Sertifikat

Nomor Sertifikat : 1317/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **NURROHMAH**  
NIM : **1917403021**  
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**  
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Arab (PBA)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,  
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (91)**.



Certificate Validation



# SERTIFIKAT

## APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



No. IN.17/UPT-TIPD/7458/III/2022

### SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

**NURROHMAH**  
NIM: 1917403021

Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 30 Juni 2000

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office*® yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

### MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	85 / A-
Microsoft Excel	75 / B
Microsoft Power Point	85 / A-



Purwokerto, 07 Maret 2022  
Kepala UPT TIPD

**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si., M.Sc.**  
NIP. 19801215 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
LABORATORIUM FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

# Sertifikat

Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2023

Diberikan Kepada :

**NURROHMAH**  
1917403021

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2022/2023 pada tanggal 23 Januari sampai dengan 4 Maret 2023 dengan Nilai

**A**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag.  
NIP. 19710424 199903 1 002

Purwokerto, 28 Maret 2023  
Laboratorium FTIK  
Kepala,

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.  
NIP. 19711021 200604 1 002



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Nurrohmah  
NIM : 1917403021  
Tempat/Tanggal Lahir : Purbalingga, 30 Juni 2000  
Alamat Rumah : Karangasari, RT.02/RW.01, Karangmoncol,  
Purbalingga  
Nama Ayah : Basori  
Nama Ibu : Runing

### B. Riwayat Pendidikan

#### 1. Pendidikan Formal

- a. RA Diponegoro Karangasari : Lulus Tahun 2007
- b. MI Ma'arif NU Karangasari : Lulus Tahun 2013
- c. MTs N Karanganyar : Lulus Tahun 2016
- d. MAN Purbalingga : Lulus Tahun 2019

#### 2. Pendidikan Non Formal

- a. Pondok Pesantren Roudlotussholichiin Sukawera, Kalijaran,  
Karanganyar, Purbalingga
- b. Pondok Pesantren Roudlotul Ulum Balong, Karangsalam Kidul,  
Kedungbanteng, Purwokerto, Banyumas

Purwokerto, 3 Juli 2023



**Nurrohmah**  
**NIM. 1917403021**