

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF *MAN ANA*
DALAM PEMBELAJARAN *MUFRODAT* BAHASA ARAB
KELAS XI MIPA DI MAN 2 BREBES**



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:
SHOFNA ARIFATUL MAULA
NIM. 2017403082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Shofna Arifatul Maula
NIM : 2017403082
Jenjang : S1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **“Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran *Mufrod* Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes”** 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, 27 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Shofna Arifatul Maula
NIM. 2017403082

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF *MANANA* DALAM
PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB KELAS XI MIPA
DI MAN 2 BREBES**

yang disusun oleh Shofna Arifatul Maula (NIM. 2017403082) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 12 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 23 Januari 2023

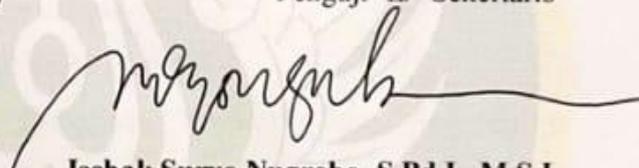
Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/Pembimbing
Sidang

Penguji II/ Sekretaris

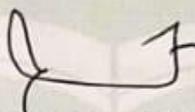


Abdal Chaqil Harimi M.Pd.I
NIP. 19890116202012 1 006



Ischak Suryo Nugroho, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19840520 201503 1 0006

Penguji Utama



Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP. 19701010200003 1 004

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19741202201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Lampiran : 3 Ekslemplar
Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Shofna Arifatul Maula
NIM : 2017403082
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran *Mufrodat* Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes

Sudah dapat diajukan kepada Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 27 Desember 2023
Pembimbing,



Abdal Chaqil Harimi M.Pd.I
NIP. 198901162020121006

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

“Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”

(Q.S Al-Ankabut: 6)¹



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

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin dengan segala rahmat dan karunia Allah SWT. Tuhan semesta alam Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberikan begitu banyak karunia kepada kita semua. Tidak lupa sholawat beserta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada kekasih-Nya, Rasulullah Muhammad SAW.

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

1. Bapak M.Solahuddin dan Ibu Iik Nurhikmah yang telah mendidik dan mendukung setiap langkahku serta senantiasa menyandungkan doa disetiap hembusan nafasnya.
2. Adiku, Muhammad Musyfaqil Anam yang telah mensupport dan mendo'akan.
3. Seluruh keluarga besar Bani Musthofa dan Bani H. Djazuli, yang telah mensupport dan mendoakan serta memberikan nasihat yang akan selalu kuingat.
4. KH. Dr. Supani M.A dan Hj. Enung Asmaya M.A pengasuh Pondok Pesantren Mahasiswa Darul Falah Purwokerto yang selalu memberikan nasihat, arahan dan motivasi dalam hal kebaikan.
5. Teman-teman seperjuangan PBA B 2020 yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya yang akan selalu kukenang.
6. Teman-teman PPL 2 kelompok 6 yang telah memberikan support serta pengalaman terbaik dimasa kuliah.

Selain ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, penulis tidak lupa mengucapkan permohonan maaf atas segala kekhilafan dan kekurangan.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi MAN 2 Brebes, serta para pembaca pada umumnya. Semoga mereka selalu diberikan keberkahan oleh Allah SWT.

Aamiin ya Rabbal 'alamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuhu

"تطبيق الألعاب التعليمية من أنا في تعليم مفردات اللغة العربية لفصل الحادي عشر
في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 بريس"

صفنا عارفة المولى

2017403082

مستخلص البحث

في إندونيسيا، يتم استخدام اللغة العربية كمادة دراسية على جميع المستويات التربية الإسلامية بشقيها الرسمي وغير الرسمي. المفردات هي أحد العناصر أساس الفهم والتطوير الألعاب التعليمية ذهبت بشكل خاطئ طريقة يستخدمها المعلمون والطلاب في توصيل المواد اللغة العربية هي إحدى الطرق التي تحظى بشعبية كبيرة بين الطلاب لأنه يستطيع تلخص من الملل من خلال التعلم الذي اعتاد أن يكون رتيبًا ويمكن للأطفال ذلك كن مبدعًا ومعبرًا في فهم المواد المقدمة. لهذا السبب يتناول المؤلف "تطبيق الألعاب التعليمية لفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية من أنا في تعليم مفردات اللغة العربية الحكومية 2 بريس"

هذا النوع من الأبحاث هو البحث النوعي مع المنهج الوصفي النوعي من خلال أخذ البحث في التوثيق. بعد ذلك، تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها عن طريق الخلفية قليلاً لبيانات، تقديم البيانات وتقديم. الاستنتاجات.

من نتائج البحث التي حصل عليها المؤلف بخصوص تطبيق اللعبة ما أنا التعليمية في تعلم

مفردات اللغة العربية في تنفيذها، تهدف اللعبة إلى تخمين من أنا، حيث يقوم كل طالب بحفظ الأسماء أفراد مجموعة المفردات الذين تم توزيعهم ثم تقوم كل مجموعة بالتناوب خذ بطاقة إذا حصلت مجموعتان على نفس البطاقة، فالثانية وسرعان ما ذكرت المجموعة اسم

مفردات المجموعة المعارضة المفردات التي تم حفظه المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من البطاقة
تخسر اللعبة.

الكلمة الأساسية: المفردات العربية، تطبيق، لعبة



**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF *MAN ANA*
DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB
KELAS XI MIPA DI MAN 2 BREBES**

SHOFNA ARIFATUL MAULA
NIM. 2017403082

ABSTRAK

Bahasa Arab di Indonesia merupakan mata pelajaran di seluruh jenjang pendidikan Islam baik formal maupun non formal. Mufrodat menjadi salah satu unsur dasar untuk memahami dan mengembangkan bahasa Arab. Permainan edukatif menjadi salah satu metode yang diterapkan para guru dan siswa dalam menerangkan materi-materi bahasa Arab dan menjadi salah satu metode yang sangat disenangi oleh siswa karena dapat menghilangkan kebosanan akibat pembelajaran yang terbiasa monoton serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan dalam menyerap materi yang disampaikan. Sehingga penulis mengangkat penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan penerapan permainan edukatif *Man Ana* kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan latar belakang penelitian di MAN 2 Brebes. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang diperoleh oleh penulis mengenai penerapan permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dalam implementasinya, permainan tersebut bermaksud menebak siapa saya, setiap siswa menghafal nama-nama mufrodat anggota kelompok yang telah dibagikan kemudian setiap kelompok bergantian mengambil kartu. Jika terdapat dua kelompok mendapatkan kartu yang sama, maka kedua kelompok tersebut cepat-cepatan

menyebutkan nama mufrodat kelompok lawannya dengan mufrodat yang telah dihafalkan, kelompok yang mendapatkan kartu terbanyak berarti kalah.

Kata Kunci: Mufrodat Bahasa Arab, Implementasi, Permainan Edukatif



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 penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran *Mufrodat* Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes”.

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. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.I., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. H. Mukhroji, S.Ag., M.S.I. Penasehat Akademik PBA B angkatan tahun 2020 Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi saya. Yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran dan masukan kepada saya.
9. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Drs. H. Lutfil Hakim, M.Pd., selaku kepala Madrasah MAN 2 Brebes Yang telah memberikan kesempatan penelitian saya, sehingga berjalan dengan lancar.
12. Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di MAN 2 Brebes yang telah membantu dalam rangkaian penyusunan penelitian ini.
13. Siswa dan siswi kelas XI MIPA yang telah meluangkan waktu untuk memperkuat data-data.
14. 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 Desember 2023



Shofna Arifatul Maula
NIM. 2017403082

DAFTAR ISI

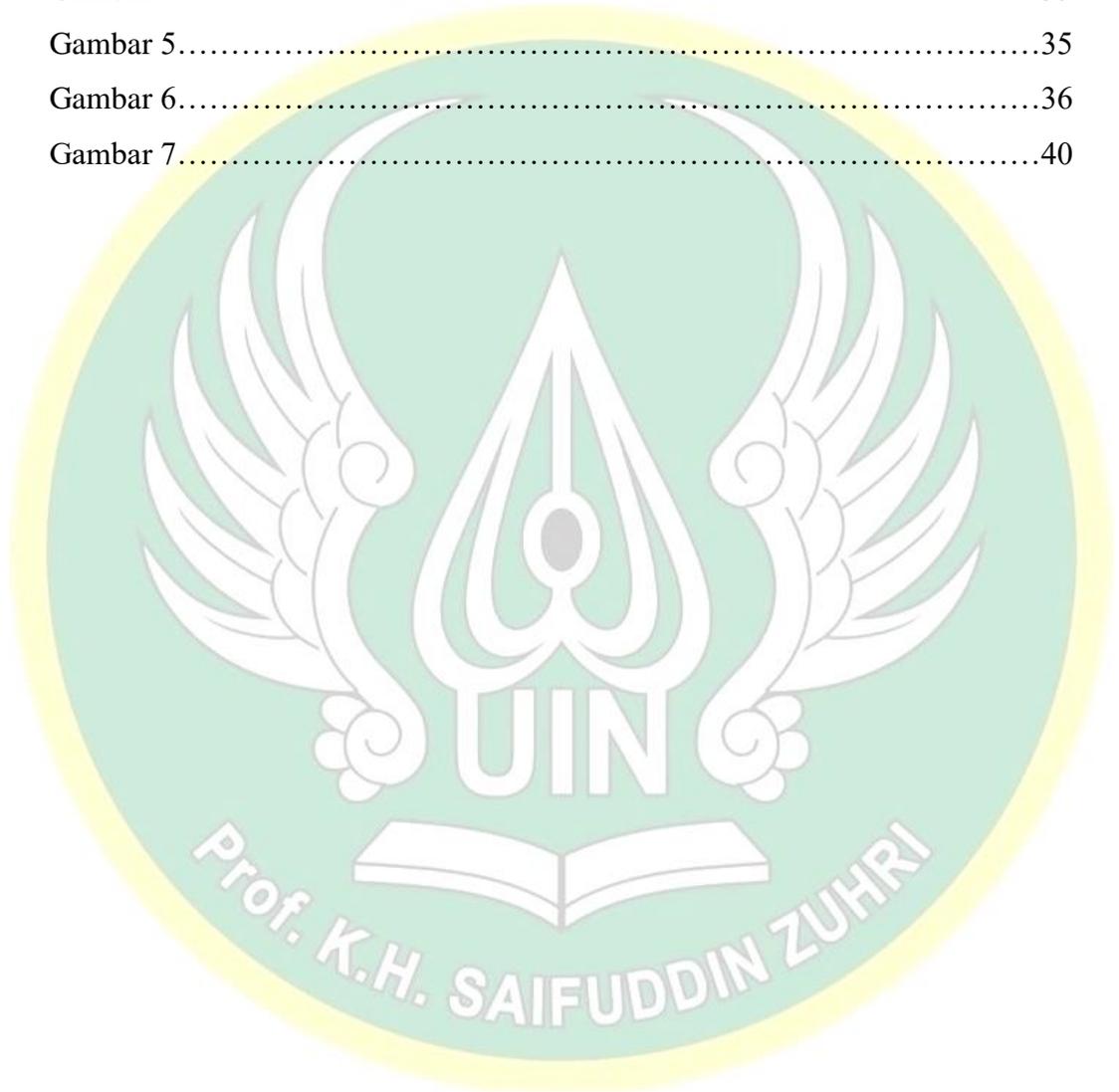
IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF <i>MAN ANA</i>	i
DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB.....	i
KELAS XI MIPA DI MAN 2 BREBES	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	4
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab	<u>12</u>
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Bahasa Arab	11
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	11
3. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab.....	12

4. Metode Pembelajaran Bahasa Arab	13
5. Teknik Pembelajaran bahasa Arab.....	13
B. Permainan Pembelajaran Bahasa Arab	13
1. Pengertian permainan pembelajaran bahasa Arab	13
2. Macam-macam Permainan Pembelajaran Bahasa Arab.....	14
3. Langkah-Langkah Permainan <i>Man Ana</i>	15
C. Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab	17
1. Pembelajaran <i>Mufrodat</i> Bahasa Arab.....	17
2. Tujuan Pembelajaran mufrodat bahasa Arab	18
3. Fungsi pembelajaran mufrodat bahasa Arab.....	18
D. Penelitian Terkait	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Waktu Penelitian.....	23
C. Subjek penelitian dan Objek Penelitian	23
D. Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Observasi	24
2. Wawancara.....	25
3. Dokumentasi	26
E. Metode Analisis Data.....	26
1. Reduksi Data.....	28
2. Penyajian Data.....	28
3. Penarikan Kesimpulan	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33

A.	Hasil Penelitian	30
1.	Implementasi permainan edukatif <i>Man Ana</i> dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes	30
2.	Faktor Pendukung dan penghambat implementasi permainan edukatif <i>Man Ana</i> dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes	37
B.	Analisis Data dan Pembahasan	40
1.	Implementasi permainan edukatif <i>Man Ana</i> dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN di 2 Brebes	40
2.	Faktor Pendukung dan penghambat implementasi permainan edukatif <i>Man Ana</i> dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes	51
BAB V PENUTUP.....		63
A.	Kesimpulan	63
B.	Saran.....	63
C.	Penutup.....	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN LAMPIRAN.....		72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	32
Gambar 2.....	33
Gambar 3.....	34
Gambar 4.....	35
Gambar 5.....	35
Gambar 6.....	36
Gambar 7.....	40





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan pembelajaran yang dianggap kurang menarik bahkan menakutkan bagi siswa karena sejumlah faktor yang mempengaruhi, beberapa diantaranya berasal dari siswa atau dari guru yang mungkin tidak sepenuhnya memahami pentingnya mencapai tingkat kemahiran yang tinggi arti dalam pemberian materi, penggunaan metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Sehingga tidak semua siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab.²

Secara historis bahasa Arab dipandang sebagai mata pelajaran yang menjenuhkan dan cenderung bersifat formal hingga saat ini. Hal tersebut menjadi sebab suasana kelas kurang bervariasi dan membosankan. Selain itu, metode yang diterapkan pun hanya ceramah dan tanya jawab.³

Banyaknya problematika dan juga kendala yang dihadapi oleh pelajar bahasa Arab khususnya masyarakat luar Arab, mereka menganggap bahwa bahasa Arab tidaklah mudah di kuasai secara integritas. Hal ini berasal dari beberapa faktor. Baik problematika linguistik maupun problematika non linguistik.⁴

Disamping itu, permasalahan yang terjadi dalam mengembangkan bahasa Arab ada pada kesulitan mendapatkan guru yang profesional dan

² Umam Chatibul. 1973. *“Aspek-Aspek Fundamental Dalam Mempelajari Bahasa Arab”* (Bandung, Ekonomi 1980) h. 15 1. : 1-7.

³ Al-Musannif, (et al. 2020. *“Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang.”* 2(2): 89. <https://jurnal.mtsddicilellang.sch.id/index.php/al-musannif>.

⁴ Zakiatunnisa, Dinda Alfian Sukma, and Masiva Nada Faidah. 2020. *“Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dan Solusinya Bagi Non-Arab.”* Prosiding Semnasbana IV UM Jilid 2 4(2): 489–9.

kompeten juga belum adanya metode pembelajaran yang menarik dan berkreasi.

Maka dari itu, kebanyakan siswa kesulitan dalam menguasai bahasa Arab, khususnya mempelajari kosakata bahasa Arab, sedangkan arti dalam pembelajaran mufrodat sendiri merupakan proses dasar dalam mempelajari bahasa Arab dengan menyampaikan pembelajaran berupa kata sebagai unsur dasar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa antara mufrodat dan bahasa Arab adalah unsur yang tidak dapat terpisahkan karena awal pembelajaran bahasa Arab pasti dimulai dari menghafalkan mufrodat bahasa Arab.⁵

Sementara terdapat permainan edukatif yang bisa diimplementasikan dalam menyampaikan materi melalui metode permainan yang bertujuan mendidik agar siswa dapat menyerap pelajaran yang cara penyampaiannya menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat dan motivasi dalam belajar bahasa Arab melalui metode permainan tersebut.⁶

Faktanya, dengan banyak bermain dapat menambah kreativitas siswa dimasa sekarang dan yang akan datang. Jadi bagi siswa, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensi dalam diri. Dengan permainan edukatif dapat menjaga hubungan internal dan eksternal juga menghasilkan keterampilan berbahasa juga perubahan sikap, daya pikir, dan bahasa anak dapat berkembang secara maksimal.

Pembelajaran dengan menerapkan permainan edukatif siswa dapat mengimplementasikan keahlian bahasa yang telah dipelajarinya.

⁵ Sari, Y P. 2021. "Pembelajaran Mufrodat dengan Metode Menghafal Di Madrasah Aliyah Darut Taqwa Sengon Agung Purwosari Tahun Ajaran 2020" <https://repository.yudharta.ac.id/1449/%0Ahttps://repository.yudharta.ac.id/1449/1/11>. Artikel Lengkap.pdf.

⁶ Iskandar, M L. 2017. "Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Ma'arif NU 1 Pageraji." <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/2557>.

Permainan edukatif memiliki hubungan dengan isi pelajaran baik secara tidak spontan maupun secara spontan yang bertujuan dan dirancang dalam penyampaian materi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan edukatif merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan.

Seiring berjalannya zaman dalam pendidikan, guru bahasa Arab khususnya di MAN 2 Brebes mampu menciptakan serta menerapkan beberapa metode salah satunya terdapat permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti beserta narasumber bapak Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Brebes pada hari Kamis, tanggal 16 Maret 2023, bahwa dalam proses pembelajaran sebelum menerapkan metode permainan edukatif masih banyak yang merasa kesulitan dalam memahami dan menghafalkan kosakata bahasa Arab. Maka dari itu, pengajar dengan kekeratifitasannya telah memilih metode yang cocok untuk diimplementasikan dalam materi kosakata bahasa Arab bagi siswa. Salah satunya dengan metode permainan edukatif *Man Ana* dengan menggunakan kartu sebagai alat pembelajarannya.

Upaya dan cara ini sangat efektif bagi keberlangsungan proses belajar mengajar bagi siswa juga menjadikan kelas lebih aktif. Metode tersebut telah diterapkan dari tahun ajaran 2020 sampai saat ini.

Sehubungan dengan penjelasan diatas, bahwa pembelajaran mufrodat merupakan faktor dasar dan faktor utama dalam belajar bahasa Arab. Dari latar belakang inilah, peneliti terpicat untuk lebih lanjut melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran *Mufrodat* Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes”**. Objek yang menjadi sasaran pada penelitian penulis yaitu MAN 2 Brebes, Kabupaten Brebes. Sekolah ini merupakan sekolah

yang didalamnya mempelajari bahasa Arab dan terdapat suatu permasalahan yaitu kurangnya penguasaan dalam memahami serta menghafalkan kosakata bahasa Arab, kemudian diimplementasikannya metode permainan edukatif yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi bahasa Arab. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti proses pembelajaran mufradat bahasa Arab dengan mengimplementasikan metode permainan edukatif *Man Ana* di MAN 2 Brebes, juga penelitian ini sangat diharapkan penulis dapat menjadikan siswa lebih semangat untuk menguasai mufradat bahasa Arab sesuai kaidah yang benar.

B. Definisi Konseptual

Penulis terlebih dahulu menjelaskan penegasan istilah mengenai judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Implementasi

Menurut KBBI implementasi yaitu penerapan suatu pekerjaan yang dilakukan untuk tercapainya suatu tujuan dan sistem tersebut.⁷ Sedangkan menurut kamus Webster, implementasi merupakan sesuatu yang harus di barengi dengan sarana pendukung yang kemudian akan mengeluarkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu.

Sedangkan yang peneliti maksud adalah segala upaya yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan.

2. Permainan Edukatif

Permainan menurut istilah adalah suatu kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh keterampilan dengan cara menyenangkan dan

⁷ Suyanto, Bagong. 2010 "*Masalah Sosial Anak*", (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 182-33. Masalah Sosial Anak: 1-10.

merupakan cara tepat dalam mendidik, menghibur, dan membangkitkan dampak positif bagi setiap individu.⁸

Permainan edukatif sebagaimana di definisikan oleh Nasif Musthafa Abdul Azis yaitu:

"اللعاب " في تعليم اللغة، لكي يعطي مجال واسعاً في النشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة

Penggunaan permainan edukatif bertujuan untuk menciptakan bermacam-macam kegiatan menarik, menimbulkan rasa senang bagi guru dan siswa, serta melatih unsur-unsur linguistic dan ketrampilan berbahasa.⁹

Setelah mengetahui definisi permainan, kemudian penulis akan menghubungkan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kegiatan yang mengandung unsur edukasi dan bersumber dari permainan itu sendiri.¹⁰

Sedangkan yang dimaksud penulis adalah suatu cara dalam mempelajari bahasa melalui permainan yang mengandung unsur menyenangkan serta melatih kemampuan berbahasa dan secara tidak langsung merangsang keengganan peserta didik dari ketidaksukaannya dalam mempelajari bahasa asing lambat laun akan berangsur menjadi suka seiring dengan berlangsungnya pembelajaran. Selain itu siswa dapat berpartisipasi dalam semua materi dan bisa mengembangkan

⁸ Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 31.

⁹ Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, and Lutfiyah Hakim. 2022. "Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 03(2723–3995): 1–8. <https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>.

¹⁰ Rahmawati, Nailur. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta." *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7(1): 37–44. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.

keterampilan berbicara untuk berinteraksi didalam maupun diluar kelas.

3. *Man Ana*

Man Ana adalah suatu permainan untuk menghafalkan mufrodat bahasa Arab. Dinamakan *Man Ana* karena permainan tersebut bermaksud menebak siapa saya, maksudnya setelah peserta didik dibentuk kelompok lalu setiap siswa menghafal nama-nama mufrodat anggota kelompok yang telah dibagikan kemudian setiap kelompok bergantian mengambil kartu. Jika terdapat kelompok yang kartunya sama dengan kelompok lain maka kelompok tersebut cepat-cepat menyebutkan nama mufrodat temannya sendiri dengan mufrodat yang telah dihafalkan.

4. Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

Pembelajaran menurut Hanafy merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan yang diselenggarakan secara terencana untuk mewujudkan potensi pribadi serta kekuatan spiritual keagamaan, keterampilan, kecerdasan, dan etika yang luhur baik bagi diri sendiri masyarakat, bahkan bagi bangsa.¹¹

Mufrodat Bahasa Arab adalah sarana penghubung yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan siapapun didunia ini menggunakan kaidah bahasa Arab dan mempunyai nilai sastra yang tinggi bagi yang mempelajarinya.¹²

Sedangkan yang dimaksud penulis adalah suatu pelaksanaan yang terorganisir dan terencana dalam memahami dan memperdalam kosakata bahasa asing.

¹¹ Hanafy, Muh. Sain. 2014. "*Konsep Belajar Dan Pembelajaran*" Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 17(1): 66–79.

¹² Nandang Sarip Hidayat. 2012. "*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*" Oleh: Nandang Sarip Hidayat. *An-Nida'*37(1):82–88. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315>

5. Kelas XI MIPA

Merupakan kelas jurusan di jenjang Madrasah Aliyyah yang terfokus pada Mata pelajaran Matematika Ipa, namun juga mempelajari mata pelajaran umum lainnya. Salah satunya mata pelajaran Bahasa Arab yang dikaji mulai dari kelas X dengan mengikuti landasan kurikulum 2013.

6. MAN 2 Brebes

MAN kepanjangan dari Madrasah Aliyyah Negeri 2 Brebes yang merupakan lembaga pendidikan formal pada tingkat pendidikan menengah di Indonesia yang berunsurkan agama Islam dan sederajat dengan SMA dimana dalam pengolahannya MAN dilaksanakan oleh Kementerian Agama dengan masa studi tiga tahun dari kelas X-XII yang didalamnya mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Arab Umum dan Peminatan yang letaknya di Jl Jenderal Sudirman Km. 01 Laren Kec. Bumiayu Kab. Brebes Prov. Jawa Tengah.

Dari pemaparan definisi konseptual diatas, yang dimaksud peneliti dengan Judul "*Implementasi Permainan Edukatif Man Ana Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas XI MIPA Di MAN 2 Brebes*" adalah suatu cara atau metode yang diterapkan dengan tujuan membantu dan mengembangkan kemampuan memahami mufrodat bahasa Arab yang dilakukan guru dalam mentransfer materi kepada siswa ketika terjadinya pembelajaran di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas maka penulis menyajikan rumusan masalah sebagai berikut untuk memudahkan penelitian:

1. Bagaimana implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses pembelajaran mufrodat Bahasa Arab dengan implementasi permainan edukatif *Man Ana* kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes.
- b. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes.

2. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat meluaskan wawasan dan pengetahuan dalam menyiapkan diri menjadi pendidik masa depan serta dapat meningkatkan pengetahuan yang lebih luas bagi peneliti yang berkaitan dengan cara mengimplementasikan metode yang tepat sesuai pembelajaran kosakata Bahasa Arab siswa dengan permainan edukatif menggunakan media kartu di MAN 2 Brebes.
- b. Sebagai syarat untuk menuntaskan studi kuliah dan juga mendapatkan gelar sarjana.

2. Bagi guru

Sebagai bahan arahan dalam mengembangkan lebih lanjut pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan cara menerapkan metode permainan edukatif untuk meningkatkan pembelajaran yang

berkualitas sehingga mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Siswa

Dapat membangkitkan siswa untuk lebih proaktif dalam proses pembelajaran, menimbulkan motivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuannya melalui metode permainan edukatif.

4. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mempertimbangan pemilihan metode yang cocok untuk diterapkan khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab dan umumnya dalam pembelajaran bahasa lainnya seperti bahasa Inggris dll.

5. Bagi Universitas

Melengkapi bahan pustaka di bidang pendidikan berupa hasil penelitian mengenai Mata Pelajaran Bahasa Arab di Sekolah.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mengacu pada struktur penyusunan dari awal hingga akhir dan diidentifikasi sebagai masalah yang perlu ditangani dengan tujuan memudahkan interpretasi pada analisis penelitian. Dalam kerangka penelitian ini terbentuk dari lima bab, sebagai berikut:

Bab I pendahuluan. Bab ini terdiri delapan sub bagian. kesatu, latar belakang masalah menguraikan fenomena dan gejala yang menjadi dasar munculnya masalah serta memberikan pemahaman kepada peneliti. kedua, definisi konseptual menguraikan pemahaman atau definisi dari judul penelitian sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam mengartikan judul penelitian. Ketiga, rumusan masalah yaitu menganalisis permasalahan dengan munculnya pertanyaan yang dijelaskan dalam penelitian ini. Kempat, tujuan dan manfaat penelitian menggambarkan kegunaan penelitian dan membahas perspektif baru. Kelima, kajian pustaka yang mengandung perbandingan antara penelitian lampau dengan penelitian

penulis serta merujuk pada sumber yang relevan pada penelitian sebelumnya. Keenam, kajian teori berupa ulasan mengenai teori yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Ketujuh, metode penelitian menjelaskan proses pengolahan data dari awal hingga akhir. Kedelapan, sistematika pembahasan merangkum poin-poin utama secara historis dan membentuk aluran pembahasan dari penelitian ini.

Bab II merupakan landasan teori yang tersusun dari 3 sub bagian. Kesatu, diantaranya strategi pembelajaran bahasa Arab yang berisi pengertian strategi, tujuan, teknik, metode, dan pendekatan dalam pembelajaran bahasa Arab. Kedua, permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab yang berisi pengertian permainan edukatif, macam-macam permainan edukatif, langkah-langkah permainan *Man Ana*. Ketiga, yaitu pembelajaran mufrodat bahasa Arab yang berisi tentang pengertian pembelajaran mufrodat, tujuan pembelajaran mufrodat, fungsi serta pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

Bab III metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, objek dan subjek, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan pembahasan hasil penelitian mengenai implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab serta faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes

Bab V berupa penutup yang menjadi bagian akhir kesimpulan dan saran-saran bagi lembaga yang bersangkutan dan bagi pembaca serta diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Bahasa Arab

Strategi pembelajaran bahasa arab adalah langkah-langkah, aturan, rencana, dan sarana yang akan dilaksanakan dengan praktek, diperankan dari mulai awal hingga akhir proses kegiatan belajar untuk tercapainya tujuan suatu pembelajaran.

Ahmadi mengemukakan bahwa strategi pembelajaran yaitu rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk tercapainya pembelajaran antara siswa dan guru secara efisien dan efektif.¹³

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Terdapat 2 aliran utama dalam tujuan pembelajaran bahasa Arab, yaitu secara umum dan secara khusus.

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah:

- a. Peserta didik dapat memahami sumber hukum dan ajaran islam yaitu al-Qur'an dan Hadits
- b. Mengerti dan faham sastra asli yang ditulis dalam bahasa Arab
- c. Pandai mengarang dan bicara dalam bahasa Arab
- d. Dapat diaplikasikan sebagai alat bantu lainnya
- e. Mengembangkan ilmu bahasa yang professional.

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara khusus adalah:

- a. Terampil berbicara dan mendengar (*maharah kalam dan istima'*)

¹³ Khansa, Hasna Qonita. 2016. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Hasna Qonita Khansa." *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*: 53–62. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.

- b. Terampil menulis dan membaca bahasa Arab (*maharah kitabah dan qira'ah*)¹⁴

Dalam menerapkan permainan dalam pembelajaran harus memperhatikan tujuan yang dirancang untuk permainan. Adapun rancangannya meliputi:

- 1) Waktu yang diperlukan untuk setiap permainan
- 2) Memeriksa pemahaman siswa untuk instruksi setiap permainan
- 3) Setiap permainan harus disesuaikan dengan tingkat siswa kelas
- 4) Setiap permainan harus sesuai dengan tujuannya
- 5) Mengidentifikasi sejauh mana kemauan siswa dalam mengikuti permainan
- 6) Mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dan guru pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan¹⁵

3. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab

Pendekatan merupakan cara pandang seorang yang biasa guru gunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pendekatan dapat dianggap sebagai suatu cara pandang guru ketika tahap pedagogik khususnya sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar peserta didik. Pendekatan yang digunakan guru memberikan dampak yang sangat besar terhadap kemampuan peserta didik. Ada beberapa pendekatan dalam mengajar. Diantaranya:

- a. Terfokus pada guru (*teacher centered*)
- b. Terfokus pada siswa (*student centered*)
- c. Pendekatan interaksi social
- d. Pendekatan perilaku.¹⁶

¹⁴ Khasanah, Nginayatul. 2016. "Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia)." *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam* 3(2): 39–54.

¹⁵ العوالي, نشوى عبد الحميد على. 2012. "فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي (البنين) نحو مادة الاقتصاد المنزلي." *مجلة كلية التربية - جامعة بورسعيد*: 279

¹⁶ Sangid Akhmad, and Mohammad Muhib. 2019. "Strategi Pembelajaran Muhadatsah." *Tarling : Journal of Language Education* 2(1): 1–22.

4. Metode Pembelajaran Bahasa Arab

Metode menurut Muhammad Yaumi yaitu serangkaian kegiatan yang mengarah pada hasil belajar siswa dalam menunjang pembelajaran. Metode pembelajaran bahasa dalam penerapannya dapat terpisah dan juga dapat digabungkan dengan beberapa metode pada saat pelaksanaannya, karena ini tidak dilihat dari segi baik atau tidaknya, namun dilihat dari segi efektif atau tidaknya, sehingga beberapa metode yang diimplementasikan dalam suatu pembelajaran merupakan hal yang terbilang biasa.¹⁷

5. Teknik Pembelajaran bahasa Arab

Teknik pembelajaran merupakan kegiatan khusus yang dilakukan pada saat penyampaian materi sesuai dengan pendekatan dan metode yang dipilih. Maka dari itu, guru akan memakai teknik yang berbeda-beda dalam menerapkan metode pembelajaran tergantung pada materi yang diajarkan. Menurut Ahmad Fuad Effendi metode bersifat prosedural, pendekatan bersifat aksiomatis, dan teknik bersifat operasional.¹⁸

B. Permainan Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian permainan secara umum

Permainan merupakan suatu yang digunakan untuk bermain, sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Diantaranya terdapat permainan tradisional seperti lompat tali karet, congklak, bola bekel, dll. dan permainan modern seperti puzzle, lego, mobile legend, dll.

2. Pengertian permainan pembelajaran bahasa Arab

Permainan bahasa adalah cara belajar bahasa melalui permainan jika suatu kegiatan tersebut mempunyai unsur-unsur yang melatih kemampuan

¹⁷ Arsyad, M. Husni. 2019. "Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa." *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 13.

¹⁸ Sangid Akhmad, and Mohammad Muhib. 2019. "Strategi Pembelajaran Muhadatsah." *Tarling : Journal of Language Education* 2(1): 1–22.

berbahasa atau unsur kebahasaan tertentu dan mendatangkan kesenangan. Penerapan permainan bahasa dapat mengembangkan kemahiran siswa dalam hal belajar bahasa Arab.

Dalam permainan bahasa Arab yang dapat diterapkan akan menciptakan suasana yang dapat mengubah dan meningkatkan keaktifan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Dalam permainan pembelajaran bahasa Arab seharusnya juga memiliki beberapa tujuan, yaitu diantaranya:

- a. Meningkatkan interaksi verbal siswa
- b. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dan kefasihannya
- c. Memberikan konteks pembelajaran
- d. Cara untuk menghilangkan kebosanan
- e. Sebagai alat validasi, pengayaan dan pemulihan.¹⁹

3. Macam-macam Permainan Pembelajaran Bahasa Arab

Unsur Keterampilan bahasa meliputi 4 macam, yaitu kalam, istima' kitabah dan qira'ah. Untuk memperoleh 4 macam keterampilan tersebut terdapat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat diaplikasikan sebagai metode pembelajaran.

- a. Permainan kemahiran membaca (*qira'ah*)
 - 1) Siapa saya
 - 2) Kata berjajar
 - 3) Tusuk kata
 - 4) Strip story
- b. Permainan kemahiran berbicara (*Kalam*)
 - 1) Pelayan kantin
 - 2) Ular tangga
 - 3) Terka aksi
 - 4) Cerita berantai

¹⁹ Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 31.

- c. Permainan Kemahiran Menulis (*Kitabah*)
 - 1) Menggandeng huruf
 - 2) Menulis kalimat terpanjang
- d. Permainan kemahiran menyimak (*Istima'*)
 - 1) Kursi bernomor
 - 2) Bisik kata

Diantara berbagai macam-macam permainan tersebut, merupakan sebagian contoh mengenai metode permainan edukatif bahasa Arab. Namun disetiap permainan konsep atau materi nya bisa diganti sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun tema yang akan diajarkan.²⁰

4. Langkah-Langkah Permainan *Man Ana*

Metode permainan edukatif *Man Ana?* (siapakah aku?) dapat digunakan untuk menghafal kosakata bahasa Arab

a. Tujuan

Permainan ini bertujuan untuk mengajak siswa berlatih merespon informasi cepat dengan cara menebak kosakata dan menjawab pertanyaan deskriptif, “siapakah aku?”²¹

b. Alat yang diperlukan

Permainan ini memerlukan alat yaitu berbagai pertanyaan deskriptif.

c. Langkah-langkah permainan

Ada beberapa langkah-langkah permainan *Man Ana*. Diantaranya:

- 1) Menjawab pertanyaan deskriptif dengan menebak kosakata
 - a) Guru bertanya dengan menggunakan bahasa Indonesia

²⁰ Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 31.

²¹ Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, and Lutfiyah Hakim. 2022. “Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 03(2723–3995): 1–8. <https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>.

b) Siswa menggunakan bahasa Arab dalam menebak jawaban pertanyaan tersebut. Contohnya:

“Aku memiliki 4 kaki, dan orang-orang selalu menduduki ku, dan aku mempunyai 5 huruf, dan akhir huruf kataku bertasydid. Siapakan aku? Jawabannya كُرْسِيٌّ²²

2) Menebak kosakata deskriptif

- a) Guru membentuk dua kelompok
- b) Kelompok pertama menjelaskan informasi dalam bahasa Arab kepada kelompok kedua
- c) Setelah jawabannya berhasil ditebak maka sifatnya mutual

3) Permainan “Man Ana”

- a) Guru mempersiapkan alat permainan Man Ana
- b) Guru memilih topik permainan yang sesuai dengan kurikulum
- c) Satu kelompok beranggotakan 5 siswa
- d) Semua anggota kelompok duduk sambil melihat dan mendengarkan
- e) Guru menjelaskan cara menggunakan permainan Man Ana?
- f) Anggota kelompok menentukan urutan bermain dengan menggunakan dadu
- g) Setiap kelompok bergantian untuk menjawab gambar yang ditempelkan di dahi siswa
- h) Siswa yang bagian bermain harus bisa menebak gambar yang ada di dahinya dengan menggunakan bahasa Arab
- i) Siswa lainnya menjawab dengan kata “ya” atau “tidak”
- j) Permainan berlanjut sampai guru menghentikannya.²³

²² Rahmawati, Nailur. 2018. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta.” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7(1): 37–44. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>

²³“ 2012 أنوغراهيني، فالي استخدام الالعاب اللغوية في تعليم الاستماع”

C. Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

1. Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

Seorang guru perlu memperhatikan hal-hal dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab diantaranya yaitu cara menyampaikan dan menjelaskan kosa kata baru didepan siswa secara tepat efektif dan efisien. Pembelajaran mufrodat Bahasa Arab menurut MAN 2 Brebes adalah pembelajaran kata-kata bahasa Arab yang mempunyai makna yang secara prakteknya tidak sama dengan bahasa Indonesia dan terkadang tidak seluruhnya bahasa Arab bisa diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia.²⁴

2. Tujuan pembelajaran mufrodat bahasa Arab

Secara umum, tujuan utama dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab adalah:

- a. Mengetahui mufrodat baru
- b. Mengasah siswa menuju keberhasilan pada kemahiran membaca dan berbicara dengan melafalkan kosakata sesuai kaidahnya
- c. Memahami mufrodat denotative dan leksikal
- d. Mampu mengaplikasikan mufrodat sesuai dengan konteks yang benar secara ucapan maupun *insya*.²⁵

Sementara itu, pembelajaran mufrodat bahasa Arab memiliki tujuan khususnya, yaitu diantaranya:

- a. Siswa dapat mengucapkan bunyi kata-kata sesuai dengan kaidah yang sempurna
- b. Siswa dapat mempelajari dan memahumi makna kata-kata
- c. Siswa dapat memahumi *musytaqat (derivasi kata)*
- d. Siswa dapat menyusun bahasa yang benar sesuai maknanya
- e. Siswa dapat menggunakan konteks kalimat yang benar dengan kata yang tepat.²⁶

²⁴ Wawancara dengan pak Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd. pada tanggal 27 Oktober 2023.

²⁵ Abdurochman. 2017. "Strategi Pembelajaran Kosakata." *An-Nabighoh* 19(1): 63–83.

²⁶ Mutholib, Abdul. 2015. "Lu'batul Qâmûs: Cara Unik Memperkaya Mufradât." *Arabia* 7(1): 65–87. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/529/2/BAB II.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/529/2/BAB%20II.pdf).

Adapun tingkatan pembelajaran mufrodat bahasa Arab sebagai berikut:

1) Tingkat pendidikan dasar

Terfokus sebagai landasan berbahasa pada kecakapan menyimak dan berbicara

2) Tingkat pendidikan menengah

Diajarkan secara seimbang keempat maharah bahasa Arab

3) Tingkat pendidikan lanjut

Diharapkan mampu mengakses beberapa referensi bahasa Arab sehingga terfokus pada kecakapan membaca dan menulis.²⁷

3. Fungsi pembelajaran mufrodat bahasa Arab

Fungsi dari pembelajaran mufrodat bahasa Arab itu sendiri sebagai pembentuk ungkapan, wacana, dan kalimat.

Ada yang berpendapat mengenai pentingnya kosa kata, bahwa dalam mempelajari bahasa Arab harus diawali dengan mendengar, membaca, lalu menghafalkan mufradat. Akan tetapi, pembelajaran mufrodat tidak akan memberi pengertian dan bermakna kepada pembaca atau pendengar jika susunan dari sebuah kalimat tersebut tidak sesuai dan tidak kontekstual menurut sistem semantic dan gramatika yang baku sehingga pembelajaran mufradat tidaklah identic dengan belajar bahasa itu sendiri.²⁸

D. Penelitian Terkait

Kajian pustaka menurut Neumen adalah definisi, seperangkat proposisi dan konstruk yang kegunaannya untuk mengetahui kejadian secara sistematis, melalui hubungan antar variabel, sehingga berguna untuk memprediksi dan menjelaskan fenomena.²⁹

²⁷ Hijriyah, Umi. 2018. *“Analisis Pembelajaran Mufradat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah.*

²⁸ Mufradât, Pembelajaran. 1985. *“Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodat Oleh Muhib Abdul Wahab.”* : 1–15.

²⁹ Nazir. 2021. *“Pengertian Kajian Pustaka.”* Pengertian kajian Pustaka.

Kajian pustaka merupakan temuan dan teori penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diamati dengan tujuan agar mengetahui penelitian terdahulu.

Kajian pustaka adalah penjelasan yang dikumpulkan dan disusun dari beberapa buku, skripsi, artikel, dan jurnal yang terkait dan mendukung diadakannya penelitian ini. Ada beberapa referensi yang hampir identik membahas Implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Diantaranya ditulis oleh:

1. Skripsi Nora Syamsila yang berjudul “Penerapan Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Di MTs Darul Dakwa Walirsyad Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau”. Penelitian ini membahas penerapan kartu bergambar sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya mufrodat.³⁰ Persamaan dengan penelitian penulis yaitu keduanya mengkaji pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif dan kartu sebagai media nya, perbedaannya dalam Skripsi Nora berisikan pemberian materi pada pembelajarannya dengan cara metode ceramah yang menggunakan kartu flash card, sedangkan penelitian penulis dalam penyampaian materi pembelajarannya menggunakan metode permainan edukatif *Man Ana* dengan menggunakan kartu remi. Selain itu, terdapat perbedaan antara subjek dan objeknya, dalam jurnal Nora penelitian dilakukan di MTs (Madrasah Tsanawiyah) dan siswa menjadi subjek, sedangkan penelitian penulis dilakukan di MAN dan siswa kelas XI MIPA sebagai subjek.
2. Artikel Nailur Rahmawati dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta”. Artikel ini berisikan

www.sampoernauniversity.ac.d.

³⁰ Prasetyo, Apri Joko. 2022. “Formulasi Dan Uji Aktivitas Antibakteri Sediaan krim Ekstrak Etanol Daun Ketapang (*Terminalia catappa L.*) *Propionibacterium acne* DAN *Staphylococcus epidermidis* Skripsi: 1–146.

pengembangan alat dalam permainan edukatif dengan menggunakan kotak ajaib sebagai sarana atau media yang digunakan dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.³¹ Relevansi dengan penelitian penulis adalah keduanya meneliti pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif untuk melaksanakan pembelajaran didalam kelas. Akan tetapi penelitian yang dilakukan Nailur fokus dalam pengembangan alat permainan edukatif, sedangkan penelitian penulis fokus dalam penerapan metode permainan edukatif. Selain itu, perbedaan lainnya yaitu penelitian Nailur menggunakan kotak ajaib sebagai media pembelajarannya, sedangkan penelitian penulis menggunakan media kartu. Subjek penelitian keduanya juga berbeda, dimana penelitian penulis dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Brebes.

3. Skripsi Musyafaul Akhwat yang berjudul “Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1”. Skripsi ini berisikan penerapan dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan meng implementasikan media game edukatif yang berbasis android untuk pembelajaran dikelas.³² Persamaan dengan penelitian penulis yaitu keduanya bertujuan untuk meneliti pembelajaran bahasa Arab dengan penerapan game edukatif yang sudah ada atau sudah terlebih dahulu diterapkan di kelas. Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu, penelitian Musyafaul akhwat penerapannya dengan menggunakan media yang berbasis android untuk pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh. Sedangkan penelitian penulis menggunakan metode permainan edukatif berbasis kartu dan terfokus dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

³¹ Rahmawati, Nailur. 2018. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta.” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7(1): 37–44. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.

³²Akhwat, Musyafaul. 2016. “Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Skripsi Nurrohmah yang berjudul “Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga”. Skripsi ini berisikan penerapan dalam pembelajaran maharah qira’ah dengan menggunakan permainan-permainan bahasa.³³ Persamaan dengan penelitian penulis adalah membahas permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu, penelitian Nurrohmah membahas lebih umum permainan bahasa, sedangkan penelitian penulis yaitu membahas permainan bahasa yang khusus yaitu *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, belum ada satupun yang identik sama dengan skripsi penulis, sehingga belum ada penelitian yang berfokus pada implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA Di MAN 2 Brebes.

³³ Nurrohmah, 2023. “*Implementasi Permainan-Permainan Bahasa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana.*”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kasus atau disebut juga penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan secara sistematis dimana datanya dikumpulkan langsung dari tempat penelitian sehingga informasi yang di peroleh benar-benar relevan dengan realitas kejadian yang terjadi di lapangan.³⁴

Peneliti menggunakan beberapa metode ilmiah dalam proses penelitian berdasarkan prinsip-prinsip penelitian kualitatif. Seperti merumuskan masalah, mengumpulkan informasi dan data, merencanakan penelitian, menyajikan data, mengumpulkan data dan yang terakhir menarik kesimpulan. Prinsip ini berlaku untuk meneliti lebih jauh terkait penelitian penulis dengan judul “Implementasi Permainan Edukatif *Man Ana* dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes” Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan permainan edukatif *Man Ana* yang berada di MAN 2 Brebes yang kedepannya bisa menghasilkan tanggapan, informasi, dan data-data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dilakukannya penelitian ini di Madrasah Aliyah Negeri 2 Brebes yang merupakan sekolah menengah atas yang bercirikan agama islam dan berada di dalam naungan Departemen Agama. Lokasi MAN 2 Brebes

³⁴ Rahmawati, Destira.2017. “Implementasi Program Kerja Pemberdayaan Dan Kesejahteraan Keluarga Dalam Pemberdayaan Ekonomi Rumah Tangga Muslim Di Kabupaten Jawa Tengah.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 65.

terletak di Jl. Jenderal Sudirman No.Km. 01, Laren, Kec. Bumiayu, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Dilihat dari lokasinya, selain mudah dijangkau juga terletak di lingkungan yang damai sehingga mendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan observasi beserta wawancara terhadap guru dan siswa kelas XI MIPA dengan pertimbangan bahwa:

Guru mata pelajaran bahasa Arab menyatakan belum adanya penelitian yang serupa seperti penulis lakukan. Hal ini diungkapkan berdasarkan observasi pendahuluan peneliti dan wawancara

- a. MAN 2 Brebes sebagai lembaga formal yang didalamnya mempelajari mata pelajaran bahasa Arab.
- b. MAN 2 Brebes guru menerapkan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Peneliti ingin mengetahui bagaimana proses implementasi permainan edukatif Man Ana dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini memiliki jangka waktu dari mulai tanggal 7 Maret 2023 sampai dengan 9 November 2023 berisi observasi, wawancara dan dokumentasi.

C. Subjek penelitian dan Objek Penelitian

Subjek yang menjadi sumber data dan sumber informasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran bahasa Arab kelas XI MIPA MAN 2 Brebes
2. Siswa kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

Objek penelitian yaitu suatu keadaan yang menggambarkan situasi dari objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang jelas dan akurat sehingga menghasilkan validitas dari suatu penelitian.³⁵ Objek

³⁵ Bening Azhilmi, Ferensa. 2015. *“Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui Instagram*

penelitian yang diteliti merupakan implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab serta faktor pendukung dan faktor penghambat permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu tahapan yang terpenting karena tujuan utama penelitian ini adalah mengumpulkan informasi. Maka dengan begitu penulis memperoleh informasi dan data yang diperlukan dalam merealisasikan penelitian. Yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ditafsirkan sebagai metode atau cara sistematis dengan mengamati fenomena yang dijadikan sasaran penelitian untuk menghimpun keterangan dan data dengan dilakukannya pengamatan dan pencatatan.³⁶

Dengan metode ini, penulis melakukan observasi sebanyak empat kali ke lokasi penelitian pada tanggal 7 Maret 2023 sampai tanggal 9 November 2023 untuk melihat secara langsung proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menerapkan metode permainan edukatif *Man Ana* yang dipraktikan oleh guru dan siswa selama pembelajaran di kelas.

Penelitian ini menggunakan observasi langsung, yakni penulis secara langsung meneliti dan mengamati proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab di MAN 2 Brebes, serta melakukan pencatatan-pencatatan yang ada kaitannya dengan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan

untuk Meningkatkan.” : 1–9.

³⁶ Sitti Mania. 2008. “*Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran.*” Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 11(2): 220–33.

menggunakan penelitian non partisipan, jelasnya bahwa peneliti hanya berperan sebagai pengamat saja.

2. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu cara untuk memperoleh informasi-informasi faktual yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian yang dilakukan oleh pewawancara dan terwawancara secara tatap muka dengan menggunakan pertanyaan secara responden.³⁷

Selain itu, wawancara juga merupakan teknik yang bertujuan untuk mencari informasi, mengidentifikasi kebenaran, dan tujuannya adalah untuk memperoleh fakta, posisi, atau mendapatkan data yang objektif.³⁸

Dalam memperoleh informasi dan data yang objektif dan akurat, maka peneliti dituntut mempunyai skill membina hubungan yang baik dengan narasumber dan bersedia bekerja sama untuk memberikan jawaban dan memberikan informasi yang benar sesuai dengan keadaan.

Berdasarkan pengertian wawancara diatas, maka metode wawancara berfungsi sebagai metode yang peneliti gunakan sebagai pedoman dalam melakukan riset penelitian. Sehingga peneliti mendapatkan informasi pendukung tentang pembelajaran mufrodad bahasa Arab di MAN 2 Brebes.

Dilakukannya wawancara ini mulai tanggal 7 Maret 2023 tanggal 27 Oktober 2023 guna mengetahui proses pembelajaran mufodad bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes. Informasi dan data tersebut didapatkan dari guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu bapak guru Hasan Ali Rafsanjani S.Pd dan siswa kelas XI MIPA yakni Filza, Anasya, dan Salwa.

³⁷ Mita, Rosaliza. 2015. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* 2: 9. <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>.

³⁸ نقي, أحمد. 2021. "المقابلة: الماهية، الأهمية، الأهداف، الأنواع." *أفانين الخطاب* 1(2): 85-95.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara atau metode yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan serta memperoleh informasi langsung dari tempat penelitian, antara lain: gambar, foto, buku, video, laporan-laporan kegiatan, serta data yang relevan dalam penelitian. Pendapat tersebut menurut Mita mengutip pendapat Abdurrahman Fathoni.

Peneliti tidak memperoleh informasi dari nara sumber, melainkan dari berbagai sumber tertulis dan dokumen yang terkumpul, dimana dengan menggunakan teknik tersebut data dapat dikumpulkan.

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan beberapa informasi di buku catatan dan sejenisnya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan data yang dicatat dengan baik dalam bentuk file atau dokumen.

Metode dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data-data yang mengacu pada implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes. Data-data yang diperoleh yaitu berupa proses pembelajaran, foto-foto kegiatan, media, buku pelajaran, sarana dan fasilitas yang menunjukkan penerapan permainan edukatif *Man Ana* serta informasi lain yang diperlukan untuk mendukung penelitian.

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah langkah yang amat penting dalam proses penelitian, karena hal selanjutnya setelah pengumpulan data yaitu melakukan analisis data.³⁹

Penelitian ini menggunakan analisis data yang tidak berbentuk angka-angka deskriptif yang digambarkan dengan frasa atau kata-kata sesuai

³⁹ Prasetyo, Iis. 2014. *"Teknik Analisis Data Dalam Research and Development."* UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan 6: 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.

kebutuhan data yang dikumpulkan. Analisis dan interpretasi data yang cermat sangatlah penting untuk menentukan keberadaan penelitian itu sendiri. Metode tersebut yaitu:

Metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan area populasi atau suatu kondisi tertentu, yang mana bersifat faktual secara akurat dan sistematis⁴⁰

Dengan metode ini, penulis gunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dalam penerapan metode tersebut. Sehingga data yang di dapat sesuai dengan paparan apa adanya.

Dalam penelitian kualitatif, analisis data yaitu suatu proses pencarian dan penyusunan serta pengorganisasian informasi yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan cara mengkoordinasikan data kedalam kategori, menjelaskan dalam satuan, mensistensis, mengorganisasikan kedalam rumus, untuk memilih bagian yang penting dan apa yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan agar mudah dipahami baik oleh diri sendiri maupun pembaca lainnya.⁴¹

Penulis menggunakan cara berfikir ini untuk menganalisis sesuatu khususnya mengenai penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Setelah mengumpulkan data, penulis membandingkan data tersebut sesuai dengan pembahasannya, kemudian ditarik kesimpulan.

Informasi yang diperoleh dari wawancara kemudian dikonfirmasi dengan data observasi guna memperkuat dan mendemontstrasikan hasil wawancara tersebut.

⁴⁰ Dera, Nofandia Fajari, 2004. *“Pengaruh Kualitas Sumber Daya Manusia dan Kualitas Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah”* (Survei Pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Pemerintah Kota Bandung). : 1–9.

⁴¹ Baba, Mastang Ambo. 2017. Penerbit Erlangga, Jakarta *“Analisis Data Penelitian Kuantitatif”*.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses seleksi yang menjadi fokus sentralisasi, registrasi, pemusatan, penyederhanaan, abstrak, dan pengolahan terhadap catatan yang tertulis di lapangan.⁴²

Informasi dari lapangan cukup banyak sehingga memerlukan pencatatan yang rinci, cermat dan detail. Maka dari itu, analisis data dengan cara reduksi data harus segera dilakukan.

Tahap reduksi ini merupakan langkah awal dalam analisis data tujuannya agar memudahkan pemahaman terhadap informasi yang diterima oleh peneliti. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga memudahkan pendataan lebih lanjut.⁴³

Peneliti mereduksi data melalui tahapan observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah itu, peneliti menyeleksi data yang dibutuhkan untuk penelitian terkait implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah tindakan dalam mengumpulkan informasi untuk menarik kesimpulan. Format penyajian data kualitatif berupa grafik, catatan lapangan, matriks, jaringan, dan bagan. Penyajian data mempermudah dalam memahami fenomena yang terjadi, dan merencanakan step selanjutnya.⁴⁴

Penyajian data merupakan langkah kedua setelah reduksi data. Dalam penelitian kualitatif, data yang disajikan dapat dilaksanakan dalam bentuk deskripsi singkat, *flowehart*, bagan, dan hubungan antar kategori dan lain-lainnya.⁴⁵

⁴² Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33): 81.

⁴³ Nurul Qamar DKK, 2017. 2018. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif* (17): 43.

⁴⁴ Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "Metode Penelitian" 8(July): 1-23

⁴⁵ Syafaat, Frida Noer. 2014. "Pengertian Analisis Data Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."

Setelah itu, data yang terkumpul pada tahap ini dikumpulkan, disusun, lalu disajikan untuk memudahkan peneliti dalam memahami maksud sehubungan dengan berlangsungnya proses peimplementasian permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA MAN 2 Brebes.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah step ketiga dalam tahapan analisis data untuk menganalisis secara terus-menerus baik selama atau setelah pengumpulan data oleh peneliti. Penarikan kesimpulan tersebut secara induktif, peneliti memulai dengan model konkrit berdasarkan pengalaman nyata, dibentuk menjadi definisi umum, teori, model, prinsip atau konsep.⁴⁶

Pada tahap inilah yang dilakukan peneliti dalam bagian proses pengambilan keputusan melalui analisis, interpretasi dan evaluasi data operasional kegiatan yang melibatkan pencarian makna dan klarifikasi dari data yang telah diperoleh dan memverifikasi bahwa makna yang diberikan benar dan terakhir yaitu memverifikasi atau mengecek ulang data yang diberikan sudah sesuai.⁴⁷

Dalam hal ini, berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan tentang implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes.

⁴⁶ Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "*Metode Penelitian*" 8(July): 1–23.

⁴⁷ Suryana A. 2017. "*Metode Penelitian Metode Penelitian.*" *Metode Penelitian Kualitatif* (17): 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

Penerapan metode dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan upaya atau cara yang bertujuan membantu proses kegiatan belajar mengajar dimana salah satu dari beberapa mata pelajaran yang wajib diampu oleh siswa MAN 2 Brebes yaitu bahasa Arab. Dengan begitu, melalui permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab diharapkan dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran juga siswa dapat menghafal serta memahami materi bahasa Arab sesuai kurikulum dengan cara menyenangkan.

Guru mata pelajaran bahasa Arab menjelaskan cara menerapkan permainan edukatif *Man Ana*, beliau mengatakan:

“Guru menjelaskan peraturan permainan dan memberikan contoh permainan edukatif yang akan dilaksanakan, lalu siswa berjumlah 24 dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok mempunyai 4 anggota, setiap kelompok memiliki nama mufrodat yang berbeda-beda, setiap kelompok harus menghafalkan mufrodat semua lawannya”⁴⁸

⁴⁸ Wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, pada tanggal 16 April 2023.



Gambar 1. Guru menjelaskan peraturan permainan *Man Ana* di kelas XI MIPA pada tanggal 9 November 2023

Mengenai hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, maka informasi data yang diterima dan diperoleh bahwa implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes menggunakan media kartu sebagai berikut:

- a. Perencanaan implementasi permainan edukatif *Man Ana* di kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

Disetiap proses pembelajaran pastinya guru merencanakan terlebih dahulu apa yang harus disiapkan dalam penyampaian materi yang akan dilaksanakan, dimana guru biasanya menyiapkan dengan menuliskan di RPP seluruh kegiatan dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab kini kian banyak strategi dan metode yang digunakan guru dalam menyalurkan materi kepada peserta didiknya yang bertujuan agar ilmu mudah diserap oleh peserta didik.

Dimana guru sebelum mengajar pastinya sudah mempersiapkan materi, strategi pembelajaran, pemilihan metode, alat, dan media yang tepat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Status Pendidikan : Madrasah Aliyah
Kelas / Semester : XI / 2
Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran

Standar Kompetensi:
5. Memahami informasi lisan berbentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga dan kehidupan sehari-hari.

Kompetensi dasar:
Menyimak
5.1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan tepat
5.2. Menangkap makna dan gagasan atau ide dari berbagai bentuk wacana lisan secara tepat

I. Tujuan Pembelajaran:
Setelah Proses Pembelajaran, diharapkan siswa mampu: Mengidentifikasi dan menangkap makna, gagasan atau ide dari berbagai wacana lisan secara tepat mengenai kehidupan keluarga.

II. Materi Pembelajaran:
Wacana yang memuat kosakata, struktur kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema, misalnya:
a)

السلامة
أريد محمدًا من فضلك.
أي محمد تريد؟
أريد محمد العربي.
فضّلني المسموع العربي، ومذاً تريد أيضاً؟
أريد كتاباً قرأته في كتابك القديم.
هذا كتاب القراء، وهذا كتاب القواعد، هل تريد شيئاً آخر؟
لا، وشكراً.
المشرف: الدكتور
تفضل، هذا كتابون ربياني
(نشر العربية بين بلدك ج 1 ص 191)

b)
يقفل ثامر من الناس الترويج خارج البيت، حيث يقفون الوقت في طيمات، ويقتطف الوقت الذي يقضيه الناس في المحييات، فقد يكون ثمة واحدة، وقد يكون عدة أسابيع ويختلف المكان، فقد يكون على شاطئ البحر، أو في البر، أو في الغابة، أو في الصحراء، أو من الجمال، حيث الجوارم القديم... إلخ.
(نشر العربية بين بلدك ج 2 ص 116)

III. Metode:
• Inkuiri
• Diskusi

IV. Langkah Pembelajaran:

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1	Pendahuluan • Guru mengucapkan salam sebagai pembuka perhatian dan menanyakan kabar siswa. • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru bersama siswa mengecek kesiapan perangkat pembelajaran • Guru menyampaikan informasi tentang materi yang akan disampaikan, meliputi: Kompetensi dasar dan indikator pencapaian • Siswa menyebutkan kata-kata yang biasa dipakai dalam kehidupan keluarga. • Siswa menyebutkan ungkapan-ungkapan yang biasa dipakai dalam kehidupan keluarga.	Pengalaman pribadi	15 menit
2	Kegiatan Inti • Mendengarkan wacana lisan menggunakan berbagai media. • Menyebutkan kata-kata yang didengar • Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar • Menuliskan beberapa kata yang didengar dengan bantuan guru • Menentukan benar atau salah ujaran yang didengar • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (guru atau tape) • Mendiskusikan isi wacana lisan • Menuliskan isi wacana lisan secara umum • Memaparkan isi wacana lisan secara umum	Guru/Buku Paket Kartu kata	60 menit
3	Penutup • Guru memberikan pertanyaan lisan/ soal latihan hasil belajar • Guru memberikan penjelasan dan memberikan penguatan konsep jika ada yang kurang tepat	Instrumen latihan	15 menit

Bahasa Arab AZZ/Kelas XI/Semester 2 1

Bahasa Arab AZZ/Kelas XI/Semester 2 2

• Guru bersama siswa merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung, meliputi: kelemahan dan kelebihan, perasaan dan kesulitan yang dihadapi siswa

V. Sumber/Bahan/Alat Belajar:
• Guru
• Buku paket Pelajaran Bahasa Arab
• Laboratorium Bahasa

VI. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen
• Mencocokkan gambar dengan kata, frasa atau kalimat yang didengar • Melengkapi kalimat dengan kata yang disediakan • Menentukan benar/salah ujaran yang didengar • Menentukan tema dari wacana lisan • Menentukan ide pokok dari wacana lisan. • Mengungkapkan kembali informasi rinci dari wacana lisan. • Mengidentifikasi kosakata-kata baru atau sulit	Tugas individu (menyimak dialog) Tugas Kelompok (menentukan tema, ide pokok, menulis)	Test Tulis (Ulangan harian)	1. Tentukan ide pokok dari wacana lisan. 2. Ungkapkan kembali informasi rinci dari wacana lisan. 3. Identifikasi kosakata-kata baru atau sulit

a. Menyimak

No	Nama	Kriteria Dan Skala Penskoran				Skor
		Mengidentifikasi tema	Menemukan informasi tersurat	Menemukan pesan	Mencantumkan kembali isi wacana	
1	Shahudin	15	15	25	30	100
2	Dado	10	10	25	30	85
3	Hilman	15	10	25	20	65

Mengetahui
Kepala MA.....
NIP.....

Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab
.....
NIP.....

Bahasa Arab AZZ/Kelas XI/Semester 2 3

Bahasa Arab AZZ/Kelas XI/Semester 2 4

Gambar 2. RPP Bahasa Arab Kelas XI MIPA

b. Proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam lalu menyapa siswa menggunakan bahasa Arab, kemudian mengecek kehadiran siswa lalu memotivasi siswa agar siswa tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru dan siswa mengevaluasi materi yang telah dipelajari di minggu sebelumnya.



Gambar 3. Kegiatan awal dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MIPA

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi mengenai “alat elektronik”, dan menjelaskan cara permainan edukatif *Man Ana*, guru membagi 6 kelompok siswa sehingga setiap kelompok mempunyai 4 anggota. Kemudian semua siswa maju kedepan untuk melakukan permainan, setiap kelompok mengirimi perwakilan untuk menjadi pengambil kartu, siswa harus menghafalkan nama mufrodat lawannya, jika ada nomor yang sama dalam 2 kelompok, harus saling menyebutkan nama mufrodat kelompok lawannya, begitu pun seterusnya.



Gambar 4. Kegiatan permainan edukatif *Man Ana* di kelas XI MIPA pada tanggal 9 November 2023



Gambar 5. Media permainan edukatif *Man Ana*

3) Kegiatan Akhir

Setelah guru menyampaikan materi, dan siswa melakukan permainan edukatif, siswa diminta untuk mengulas kembali mufrodat yang telah dihafalkan dengan cara guru menyebutkan mufrodat bahasa Arabnya, lalu siswa menjawab arti dari mufrodat tersebut.

Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya materi yang belum diketahui. Guru memberikan instruksi materi yang akan dipelajari bersama pada pertemuan selanjutnya. Setelah pelajaran selesai, guru memotivasi, mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.⁴⁹



Gambar 6. Materi Mufrodat bahasa Arab tentang Alat Elektronik⁵⁰

⁴⁹ Observasi di kelas XI MIPA, pada tanggal 27 Oktober 2023

⁵⁰ Dokumentasi Buku Bahasa Arab Kelas XI Madrasah Aliyah. Kementerian Agama Republik Indonesia 2020. Hlm 75

- c. Langkah-langkah implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes

Setelah dilakukannya penelitian melalui observasi dan wawancara diperoleh informasi data bahwa langkah-langkah pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menerapkan metode permainan edukatif *Man Ana* sebagai berikut:

- a) Pada awal pembelajaran dimulai guru melakukan apersepsi agar siswa semangat
- b) Guru menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tentang “alat elektronik” terdapat di LKS halaman 75
- c) Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan edukatif *Man Ana*
- d) Guru menjelaskan cara permainan edukatif *Man Ana* dan mempraktekan contoh permainan
- e) Kemudian guru membentuk siswa secara acak yang berjumlah 24 menjadi 6 kelompok sehingga satu kelompok terdapat 4 siswa
- f) Lalu semua kelompok duduk melingkar didepan papan tulis dengan rapih.
- g) Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain
- h) Setiap kelompok memberikan satu perwakilan siswa untuk mengambil kartu yang sudah tersedia
- i) Setiap kelompok diberikan satu lintingan nama mufrodat bahasa Arab
- j) Semua kelompok harus menghafalkan nama mufrodat kelompoknya dan nama mufrodat kelompok lainnya secara perkenalan
- k) Siswa diberi waktu 1 menit untuk menghafalkan nama-nama mufrodat kelompok lawannya

- l) Permainan dimulai, siswa yang menjadi perwakilan kelompok harus mengambil kartu yang sudah disiapkan secara berurutan dengan tidak dibuka terlebih dahulu
- m) Ketika terdapat kartu yang sama, semisal kelompok 1 dan kelompok 3 sama-sama kartu nomor 9, maka kedua kelompok itu harus dengan cepat-cepatan menyebutkan nama mufrodat kelompok yang kartunya sama
- n) Kelompok yang kalah cepat akan diberi kartu oleh kelompok yang menang
- o) Permainan terus berlanjut sampai semua siswa hafal mufrodat bahasa Arab
- p) Kelompok yang mendapatkan banyak kartu berarti kalah.

Permainan edukatif *Man Ana* yang diimplementasikan pada siswa kelas XI MIPA MAN 2 Brebes, dapat meningkatkan maharah qiro'ah dan meningkatkan hafalan mufrodat bahasa Arab secara cepat dan menyenangkan. Hal ini terlihat ketika siswa saling berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cepat-cepatan menyebutkan mufrodat bahasa Arab dan menjadikan kelas lebih efektif.⁵¹

2. Faktor Pendukung dan penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

a. Faktor pendukung

1) Guru

Peneliti melakukan observasi dan memperoleh hasil bahwa guru mahir dalam menggunakan bahasa Arab dan kaidahnya serta kreatif dalam memilih metode pembelajaran sesuai materi yang sedang dipelajari sehingga pembelajaran terasa asyik dan menyenangkan. Namun guru tidak sepenuhnya

⁵¹ Observasi di kelas XI MIPA, pada tanggal 16 April 2023.

menggunakan bahasa Arab ketika pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa faham sepenuhnya, karena kemampuan mereka yang berbeda-beda.⁵²

2) Motivasi

Peneliti melakukan wawancara dan memperoleh hasil bahwa siswa mempunyai motivasi tinggi dan rasa penasaran dalam belajar bahasa Arab jika menggunakan metode permainan edukatif *Man Ana*.⁵³

3) Sarana dan fasilitas

Peneliti melakukan observasi dan wawancara memperoleh hasil bahwa sarana dan fasilitas yang ada di MAN 2 Brebes cukup memadai dalam menunjang pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Ruang kelas yang rapih dan teratur serta memiliki fasilitas papan tulis, kursi, meja dan alat-alat lainnya yang lengkap serta siswa dengan kesadarannya bisa menjaga kelas dengan bersih.⁵⁴



Gambar 7. Sarana dan Fasilitas di kelas XI MIPA

⁵² Observasi di kelas XI MIPA, pada tanggal 27 Oktober 2023.

⁵³ Wawancara dengan siswa kelas XI MIPA, pada tanggal 27 Oktober 2023

⁵⁴ Observasi di kelas XI MIPA dan wawancara dengan bapak guru dan siswa kelas XI MIPA

4) Buku pelajaran

Peneliti melakukan wawancara dan observasi dan memperoleh hasil bahwa setiap siswa mempunyai buku pelajaran bahasa Arab dari Kementerian Agama, dengan begitu memudahkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Arab.⁵⁵

b. Faktor Penghambat

1) Mufrodat asing

Berdasarkan pemerolehan hasil wawancara dengan siswa kelas XI MIPA, sebagian siswa merasa kesulitan dalam menghafalkan mufrodat yang asing atau jarang didengar.⁵⁶

2) Keterbatasan waktu

Peneliti melakukan wawancara dan memperoleh hasil bahwa, waktu yang dialokasikan dalam permainan edukatif *Man Ana* terlalu singkat, namun menurut guru mata pelajaran bahasa Arab waktu yang telah ditentukan itu siswa dapat menghafal 20 mufrodat dalam 3 kali putaran permainan. Tetapi siswa merasa kurang karena permainan tersebut melatih cara cepat berfikir.⁵⁷

3) Jumlah siswa

Peneliti melakukan wawancara dan memperoleh hasil bahwa untuk melakukan permainan *Man Ana* ini jumlah siswa yang ada itu terlalu banyak, sehingga pengelompokannya juga banyak. Oleh karena itu, jika satu kelompok ada 4 orang, satu siswa ada yang tidak berkontribusi sehingga dipastikan ada 1 atau 2 anak yang tidak benar-benar hafal mufrodat yang dipelajari.⁵⁸

⁵⁵ Wawancara dengan pak Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd., dan siswa kelas XI MIPA, pada tanggal 16 April 2023.

⁵⁶ Wawancara dengan siswa kelas XI MIPA, pada tanggal 9 November 2023.

⁵⁷ Wawancara dengan siswa kelas XI MIPA, pada tanggal 9 November 2023.

⁵⁸ Wawancara dengan pak Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd., dan siswa kelas XI MIPA, pada tanggal 16 April 2023.

4) Suara gaduh

Peneliti melakukan observasi di kelas XI MIPA dan memperoleh hasil bahwa dengan menggunakan metode permainan edukatif di kelas mengundang suara yang gaduh sehingga kelas menjadi ramai dan rentan terdengar ke kelas lain.⁵⁹

B. Analisis Data dan Pembahasan

1. Implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN di 2 Brebes

a. Perencanaan implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab

Guru dalam perencanaan permainan edukatif *Man Ana* dengan merencanakan terlebih dahulu hal-hal yang akan diajarkan didalam kelas. Diantaranya:

1) Mempersiapkan materi

Hal ini merupakan langkah pertama bagi guru dalam perencanaan pembelajaran sebelum menentukan strategi, metode, media, dll dengan menyesuaikan materi yang ada di buku pelajaran.

2) Menyusun strategi

Strategi pembelajaran bahasa Arab disusun guru dengan memilah-memilih strategi yang bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab sehingga menjadikan kelas lebih aktif.

3) Menentukan metode

Guru memilih metode yang tepat sesuai materi yang akan dipelajari siswa. Dalam pembelajaran mufrodat bahasa

⁵⁹ Observasi di kelas XI MIPA, pada tanggal 9 November 2023

Arab kelas XI MIPA guru terkadang menggunakan metode permainan edukatif *Man Ana*. Dimana dalam metode tersebut bertujuan untuk mengajak siswa menghafalkan mufrodad bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa yang sukar memahami bahasa Arab bertahap menjadi suka, yang tadinya suka berangsur menjadi lebih suka karena pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif.

4) Media

Media yang digunakan dalam permainan edukatif *Man Ana* yaitu buku pelajaran yang menjadi pegangan, acuan guru dan siswa pada mata pelajaran bahasa Arab, papan tulis, spidol dan penghapus, dimana digunakan dalam menuliskan kembali mufodad-mufrodad yang telah dipelajari bersama.

5) Alat

Alat yang digunakan dalam permainan edukatif *Man Ana* yaitu diantaranya, kartu remi untuk permainan meskipun mempunyai konotasi yang kurang baik jika kartu ini digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab akan lebih bermanfaat karena mudah difahami siswa. Biasanya guru menggunakan 2 pcs kartu remi dalam satu permainan, sehingga putarannya akan semakin lama dan banyak kartu yang sama menjadikan siswa lebih banyak menyebutkan mufrodad.

Selain itu, alat yang digunakan dalam permainan edukatif *Man Ana* yaitu kertas yang berisikan mufrodad bahasa Arab beserta artinya dimana siswa akan mengambil kertas tersebut dan mendapatkan nama mufrodad yang telah dipilihnya.

Seperti yang sudah tertera diatas bahwa perencanaan pembelajaran di MAN 2 Brebes yaitu guru menyiapkan materi, strategi, metode, media dan alat untuk pembelajaran.

Hal itu juga dilakukan dalam skripsi Sartika Dewi dengan judul “Efektifitas Perencanaan Pembelajaran PAI di MA

Jam'iyah Islamiyah Jurang Mangu Timur” dengan membahas seputar topic perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran di sekolah tersebut dimulai dari menyusun dalam bentuk RPP, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran serta evaluasi. Penelitian ini juga menggunakan beberapa metode seperti pemberian tugas, ceramah, kerja kelompok dan diskusi. Juga terdapat variasi seperti diskusi kelompok, whole grup, buzz grup, dan lain-lain.⁶⁰

Selain itu juga terdapat di skripsi Nazarudin dengan judul “Implementasi rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 01 Kampar Timur Kabupaten Kampar” dengan membahas topik perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran di sekolah tersebut yaitu mempersiapkan materi pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, menentukan alat dan bahan, serta mempersiapkan evaluasi pembelajaran.⁶¹

Pembelajaran pada dasarnya dilakukan secara sistematis dan logis mengikuti aturan yang disepakati sebelumnya dan merupakan proses tindakan yang dilakukan secara teratur dan bagus. Perencanaan pembelajaran adalah desain kurikulum meliputi pengayaan, penjabaran, dan pengembangan. Menurut Terry, perencanaan diartikan sebagai menetapkan pekerjaan kelompok yang harus tampil untuk memperjelas tujuan yang telah diuraikan.⁶²

⁶⁰ Sartika Dewi “Efektifitas Perencanaan Pembelajaran PAI di MA Jam'iyah Islamiyah Jurang Mangu Timur” Jakarta 2013.

⁶¹ Nazarudin. 2011. “Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri (Smpn)01 Kampar Timur Kabupaten Kampar.

⁶²Abdian, Yosi. 2012. “Dimensi Perencanaan Pembelajaran.” Blogger: 1. <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/05/dimensi-dimensi-perencanaan-pengajaran.html>.

Terlihat penjelasan tersebut perencanaan pembelajaran adalah proses persiapan, menyusun serta menetapkan aktivitas yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran meliputi tujuan, materi, strategi, alat, media, metode dan evaluasinya dll.

Secara umum tujuan pembelajaran mufrodat bahasa Arab yaitu memperkenalkan kosa kata baru, melatih pengucapan mufrodat sesuai kaidah, memberikan pemahaman makna mufrodat yang benar, juga melatih siswa untuk menggunakan kosa kata dalam kalimat sempurna dan kontekstual. Dalam penyusunan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

b. Proses Implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

1) Kegiatan Awal

Sebagaimana dijelaskan dalam temuan penelitian, bahwa kegiatan awal dalam proses pembelajaran di MAN 2 Brebes meliputi:

a) Guru memberikan salam

Hal ini adalah sebuah pembukaan dalam proses pembelajaran dan salah satu cara untuk memperkuat hubungan antara murid dan guru sebagai bentuk kesopanan.

b) Guru menyapa siswa

Hal ini merupakan salah satu cara yang terdapat dalam proses pembelajaran di MAN 2 Brebes. Rutinitas guru dalam menyapa siswa juga dapat memberikan banyak manfaat bagi guru juga siswa salah satunya dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk menunjukkan perhatian guru terhadap kesejahteraan siswa dengan menyapa siswa, menanyakan kabar, bertanya tentang kesehatan, serta

melakukan tindakan lainnya yang dapat memperkuat hubungan emosional siswa dan guru, juga lingkungan sekolah.

c) Guru mengecek kehadiran siswa

Pada jam pertama pembelajaran, kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan memeriksa kehadiran siswa dan secara tidak langsung guru menyemangati siswanya disiplin mengikuti pembelajaran.

d) Guru memberikan motivasi kepada siswa

Salah satu faktor penting yang menjadi kunci kesuksesan dalam proses pembelajaran yaitu motivasi, karena motivasi sangat penting. Dimana guru memberikan motivasi dengan cara membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan kelas yang kondusif, menciptakan metode belajar yang bervariasi, menciptakan kegiatan dimana semua siswa berpartisipasi dikelas, serta memberikan masukan. Hal tersebut dilibatkan guru dalam proses pemberian motivasi terhadap siswa kelas XI MIPA.

e) Mengulas materi

Hal ini dilakukan guru dengan tujuan agar siswa selalu mengingat materi yang telah diajarkan bersama dikelas. Sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan ke materi yang akan dipelajari bersama.

Peneliti menganalisis kegiatan awal dalam proses implementasi permainan seperti halnya yang telah dilakukan dalam skripsi Ulfah Hamidatus Shofiah dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda” dengan membahas topik pada kegiatan awal pembelajaran yang diawali salam lalu menanyakan kabar dan mengecek kehadiran, setelah itu dipimpin oleh salah satu siswa yang datang lebih awal untuk membaca do’a bersama.

Kemudian siswa selalu diingatkan untuk menjaga kedisiplinan, dan menyanyikan lagu nasional atau garuda pancasila, terakhir guru mempertegas penguatan, maksudnya untuk menanamkan semangat nasionalisme.⁶³

Sedangkan yang dimaksud kegiatan awal adalah tindakan yang dilakukan guru untuk mempersiapkan mental siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan suasana pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan ini guru telah memperhatikan dan menanggapi kebutuhan peserta didik dan menunjukkan kepedulian yang besar terhadap siswa.

Biasanya, guru membuka pembelajaran dengan salam, mengabsen, dan mereview materi sebelumnya, dari serangkaian kegiatan awal terdapat tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Menumbuhkan perhatian dan memotivasi siswa
- 2) Memberikan informasi melalui materi yang hendak dipelajari
- 3) Memperlihatkan gambaran proses kegiatan pembelajaran, dari mulai metode, media, alat dan pendekatan yang akan digunakan
- 4) Melakukan apersepsi, dimana guru dan siswa mengaitkan materi yang sudah dipelajari dengan materi yang hendak dipelajari
- 5) Menyatukan peristiwa actual dengan materi.⁶⁴

⁶³ Ulfah Hamidatus Shofiah. 2020. *“Penerapan Pembelajaran Daring di Miftahul Huda”* Metode Pembelajaran Daring 7: 11–16.

⁶⁴ Sudrajat, Ajat. 2007. *“Pengembangan Kegiatan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”* Workshop Bimbingan Teknis Penguatan KTSP SMP Propinsi Tim Pngembang Kurikulum Pendidikan Propinsi: h. 3

2) Kegiatan Inti

Seperti halnya yang telah di paparkan dalam hasil penelitian bahwa kegiatan inti dalam proses pembelajaran di MAN 2 Brebes meliputi:

a) Guru menjelaskan materi

Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari bersama yaitu mengenai “alat elektronik” yang terdapat di buku halaman 75. Guru menjelaskan materi lalu siswa mendengarkan serta memahami dan mengidentifikasi penjelasan dari guru.

Tentunya dalam hal ini guru mampu menguasai materi yang diajarkan kepada siswa sehingga terjadinya pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

b) Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan edukatif

Terkait materi yang diajarkan adalah mengenai mufrodat bahasa Arab, guru memilih metode permainan *Man Ana* dalam proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab bertujuan agar siswa dapat mengenal dan menghafalkan mufrodat dengan mudah dan cepat.

Dalam permainan ini tentunya melibatkan semua siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Diawali dengan guru menjelaskan cara permainan edukatif *Man Ana*, lalu membentuk kelompok, siswa menghafalkan mufrodat yang telah dibagikan, dan permainan dimulai dan terus berlanjut sampai waktu habis.

Permainan edukatif *Man Ana* yang dilakukan dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dapat meningkatkan skill siswa dalam kemampuan berbicara, menghafal kosakata, serta kemampuan berfikir cepat karena mereka dapat belajar bersama teman dengan rasa tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung dan menyenangkan.

Peneliti menganalisis kegiatan inti yang dilakukan di kelas XI MIPA MAN 2 Brebes seperti halnya dalam skripsi Arif Zainuddin dengan judul “Efektivitas Penggunaan Majalah dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 01 Singosari” dengan membahas topik kegiatan inti yang dilakukan di objek tersebut dengan rincian guru mengelompokkan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mencari artikel di koran atau di majalah bisnis, siswa diminta menganalisis dan memberikan komentar sesuai artikel yang ditemukannya, saat diskusi kelompok guru memberi arahan, setiap kelompok mengajukan satu siswa untuk perwakilan mempresentasikan artikelnya dan terakhir kelompok lain memberikan komentar dan review.⁶⁵

Kegiatan inti adalah proses pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi serta mendapatkan keahlian yang dilakukan secara inspiratif, interaktif, menantang dan menyenangkan bagi siswa.⁶⁶

Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati, bertanya, mencoba, menalar, mengumpulkan informasi, atau mengasosiasi, dan juga mendiskusikan.

3) Kegiatan Akhir

Seperti yang telah dijelaskan dalam hasil penelitian, Kegiatan akhir yang terdapat di MAN 2 Brebes mencakup pada:

a) Pengulangan kembali materi yang telah dipelajari

Setelah dilakukannya permainan edukatif, selanjutnya yaitu mengulas materi yang telah dipelajari dan dihafalkan dengan cara guru menyebutkan mufrodad bahasa Indonesia nya,

⁶⁵ Zainuddin, A. 2008. “Efektivitas Penggunaan Majalah Dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Sma Negeri 01 Singosari” *Academia.Edu*. <http://www.academia.edu/download/15021075/02310082.ps>.

⁶⁶ Perdata, Ida Bagus Ketut. 2016. “Instrumen Observasi Kegiatan Inti Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik (5M) Di SMA.” *Jurnal Santiaji Pendidikan* 6(2): 126–47.

lalu siswa menjawab dengan bahasa Arab. Semisal guru bilang “komputer” dan siswa menjawab “حاسوب” atau bahkan sebaliknya, semisal guru bilang “شاحن” kemudian siswa menjawab “cash an” dan seterusnya.

- b) Siswa mempunyai kesempatan bertanya materi yang belum dipahami

Siswa mempunyai kesempatan bertanya materi apa yang belum dipahami. Hal ini sangat penting dilakukan agar siswa bisa secara tuntas memahami materi yang telah dipelajarinya. Selain itu juga dapat meluaskan cara pola pikir siswa dan melatih agar siswa berani berbicara didepan siswa lainnya.

- c) Guru memberikan instruksi untuk pertemuan selanjutnya

Agar siswa dapat belajar terlebih dahulu dan mempersiapkan materi yang akan di pelajari, guru memberikan instruksi untuk pertemuan selanjutnya dengan menunjukan materi dan halaman yang terdapat dalam buku pelajaran.

- d) Memberikan motivasi

Guru memberikan motivasi di akhir pembelajaran dengan menyemangati agar selalu siap, selalu semangat belajar dan belajar kepada siswa.

- e) Salam

Guru mengucapkan salam penutup dan siswa menjawabnya dengan salam juga.

Peneliti menganalisis kegiatan akhir yang dilakukan di kelas XI MIPA MAN 2 Brebes seperti halnya dalam naskah Fiyananda Salsabila dan Hakimuddin Salim dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas IX MTs Negeri 2 Jepara Tahun Ajaran 2021/2022” dengan pembahasan mengenai kegiatan akhir yaitu melakukan evaluasi materi telah diajarkan dengan tanya jawab dan diberi tugas (PR) dan salam.

Kegiatan akhir merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan, serta untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang telah diajarkan.

Kegiatan ini juga dapat digunakan sebagai umpan balik menentukan berhasil tidaknya guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, serta berhasil tidaknya siswa dalam memahami materi.⁶⁷

c. Langkah-langkah implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes

Setiap permainan edukatif dalam pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah dalam prakteknya, seperti halnya yang sudah dijelaskan dalam hasil penelitian di atas mengenai langkah-langkah permainan edukatif *Man Ana* di kelas XI MIPA MAN 2 Brebes, namun peneliti akan menyimpulkan dan meringkas langkah-langkah permainan edukatif *Man Ana*, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan cara permainan edukatif *Man Ana*
- 2) Guru membentuk siswa menjadi enam kelompok
- 3) Semua kelompok menentukan urutan permainan
- 4) Setiap kelompok mempunyai nama mufrodat yang telah dibagi
- 5) Semua kelompok menghafalkan nama mufrodat kelompok lain
- 6) Setiap kelompok bergantian mengambil kartu
- 7) Jika terdapat kelompok yang mengambil kartu dengan angka yang sama, kedua kelompok itu harus cepat-cepat menyebutkan nama mufrodat kelompok lawannya
- 8) Kelompok yang kalah cepat dalam menyebutkan mufrodat lawannya akan diberi kartu dari kelompok yang menang

⁶⁷ Sani, Martina. “Kegiatan Menutup Pelajaran.”

9) Kelompok yang mendapatkan banyak kartu berarti kalah.

Seperti halnya dalam skripsi Faliya dengan judul “ استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الاستماع” sama-sama membahas mengenai langkah-langkah permainan *Man Ana*, namun terdapat perbedaan dalam langkah-langkah permainannya. Langkah-langkah *Man Ana* yang dimaksudkan oleh peneliti tersebut diantaranya:

- a) Guru mempersiapkan alat permainan Man Ana
- b) Guru memilih topik permainan yang sesuai dengan kurikulum
- c) Satu kelompok beranggotakan 5 siswa
- d) Semua anggota kelompok duduk sambil melihat dan mendengarkan
- e) Guru menjelaskan cara menggunakan permainan Man Ana?
- f) Anggota kelompok menentukan urutan bermain dengan menggunakan dadu
- g) Setiap kelompok bergantian untuk menjawab gambar yang ditempelkan di dahi siswa
- h) Siswa yang bagian bermain harus bisa menebak gambar yang ada di dahinya dengan menggunakan bahasa Arab
- i) Siswa lainnya menjawab dengan kata “ya” atau “tidak”
- j) Permainan berlanjut sampai guru menghentikannya.⁶⁸

Secara umum, metode permainan edukatif memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut Yaitu:

- a) Penentuan topik
- b) Perumusan tujuan pembelajaran
- c) Mempersiapkan bahan dan alat untuk permainan
- d) Merangkai petunjuk pelaksanaan metode permainan, berupa:
 1. Menjelaskan tujuan dan maksud proses permainan

أنوغراهيبي، فاليا. “ 2012 استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الاستماع”⁶⁸

2. Membagi kelompok siswa
 3. Guru siswa melakukan kegiatan permainan
2. Faktor Pendukung dan penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab Kelas XI MIPA MAN 2 Brebes
- a. Faktor pendukung

- 1) Guru

Guru mata pelajaran bahasa Arab di MAN 2 Brebes mempunyai kemahiran dalam berbahasa Arab juga mempunyai skill yang mampu membimbing, mengajarkan, menciptakan suasana pembelajaran kondusif serta menjadikan murid sebagai teman, anak dan juga keluarga sehingga komunikasi belajar mengajar berlangsung efektif dan optimal dan juga terjadi keharmonisan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang penulis teliti bahwa dalam proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab ini, siswa mampu bertanya hal yang dia tidak tahu atau belum tahu bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru atau siswa lainnya sehingga dengan keharmonisan yang diterapkan dalam proses pembelajaran membuahkan hasil yang sangat baik bagi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sehingga tidak heran jika guru merupakan salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab.

Seperti halnya dalam skripsi Mutia Apriati dengan judul “Peranan Guru dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di SMA Negeri 1 Makassar” guru dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan kelas yang kondusif sehingga ketika pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan interaksi secara efektif dan optimal. Guru juga mampu menangani ketika diskusi tidak berjalan dengan baik dan memberikan jalan keluar

mengenai solusi. Selain itu guru juga mampu menguasai sumber, model, dan media belajar, serta dapat menguasai kompetensi yang diajarkan sebagai penunjang.⁶⁹

Maka dari itu, guru didefinisikan sebagai unsur terpenting dari proses belajar mengajar dimana guru mampu berperan, berpartisipasi dalam membangun dan membentuk karakteristik siswa. Dengan kata lain, guru mempunyai kekuasaan juga bertanggung jawab atas pendidikan siswa, baik disekolah atau diluar sekolah secara individual atau klaksikal.⁷⁰

Guru mempunyai peranan penting untuk menjadikan pengetahuan yang disampaikan dapat diakses oleh pelajar dan tidak hanya bertindak sebagai guru saja, tentu saja guru mempunyai banyak peran diantaranya: sebagai pengajar, sebagai pendidik, sebagai fasilitator, sebagai sumber belajar, sebagai koordinator, demonstrator, pemandu, pengelola, penasehat, motivator, innovator, pelatih dan juga elevator.⁷¹

Tanggung jawab dan peran guru tidak terbatas pada masyarakat saja, tetapi juga sebagai komponen strategis yang menjunjung tinggi dalam menentukan gerak manusia.⁷²

2) Motivasi

Motivasi yang dapat dirasakan siswa kelas XI MIPA MAN 2 Brebes yaitu memiliki rasa penasaran dalam mempelajari bahasa Arab. Hal ini diungkapkan oleh siswa yang menjadi sumber dalam wawancara penulis.

⁶⁹ Mutia Apriati “Peranan Guru dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di SMA Negeri 1 Makassar”. 2015

⁷⁰ Sopian, Ahmad. 2016. “Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.” *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1(1): 88–97.

⁷¹ Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. 2020. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Fondatia* 4(1): 41–47

⁷² Sopian, Ahmad. 2016. “Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.” *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1(1): 88–97.

Namun tidak semua alasannya sama, terdapat siswa yang mempunyai alasan termotivasi dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu karena dari mulai sekolah Madrasah Diniyyah siswa tersebut memang menyukai bahasa Arab sampai saat ini ketika dia duduk di bangku MAN.

Terdapat siswa yang memiliki alasan karena dukungan dari orang tua yang ingin anaknya menguasai bahasa asing sehingga tumbuhlah motivasi didalam diri siswa tersebut untuk lebih giat belajar bahasa Arab.

Tidak hanya itu, sebagian siswa juga memiliki alasan karena pengimplementasian metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab terbilang menyenangkan, salah satunya metode permainan edukatif *Man Ana*, dari sebelumnya siswa tersebut tidak menyukainya berangsur menjadi suka karena pembelajaran dilakukan dengan metode permainan. Alasan-alasan tersebut menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran mufrodad bahasa Arab.

Seperti halnya dalam skripsi Fitrawati dengan judul “Peranan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII B Putri MTs DDI Takkalasi” mengenai motivasi dalam belajar bahasa Arab yaitu faktor utamanya adalah peranan guru, karena adanya dua aspek yang diimplementasikan pada saat didalam maupun diluar kelas hal tersebut melalui berbagai macam kegiatan di sekolah selain itu memberi angka atau nilai disetiap kegiatan belajarnya, memberikan pujian, menggunakan metode yang tepat, memberikan tugas sesuai dengan tema yang diajarkan.⁷³

Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa motivasi yaitu faktor-faktor yang memberikan dorongan, arahan, harapan dan

⁷³ Fitrawati. “Peranan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII B Putri MTs DDI Takkalasi”. 2020

cita-cita sehingga bisa memicu pada tumbuhnya rasa semangat serta mampu memperbaiki perilaku manusia menuju hal yang lebih baik.

Juga menjadi faktor yang mempengaruhi kesuksesan siswa, dimana seseorang dalam belajar akan mendapatkan hasil yang diinginkan apabila dalam dirinya terdapat kemauan untuk belajar.⁷⁴

Mayoritas siswa yang memiliki motivasi besar maka akan giat berusaha. Selain itu tidak mau menyerah, tampak gagah, serta aktif dalam proses pembelajaran demi memecahkan masalah yang dihadapinya serta meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi rendah akan mudah putus asaperhatiannya tidak terfokus pada pembelajaran, acuh tak acuh sehingga siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar.⁷⁵

Terdapat banyak cara dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah antara lain yaitu adanya kompetensi, memberi hadiah atau reward, memberi angka, memberi ulangan, hukuman, pujian, minat, mengetahui hasil belajar, hasrat untuk belajar, serta tujuan.⁷⁶

3) Sarana dan fasilitas

Sarana dan fasilitas yang terdapat di MAN 2 Brebes sangat memadai. Hal ini diketahui melalui wawancara dan observasi langsung oleh peneliti, namun peneliti hanya meneliti fasilitas yang terdapat didalam kelas saja. Fasilitas yang terdapat

⁷⁴ Takdir. 2020. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 2(1): 40–58

⁷⁵ Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." Merdeka Belajar (November): 289–302

⁷⁶ Zakiatunnisa, Dinda Alfian Sukma, and Masiva Nada Faidah. 2020. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dan Solusinya Bagi Non-Arab." Prosiding Semnasbana IV UM Jilid 2 4(2): 489–98

didalam kelas dibidang sangat lengkap dengan adanya papan tulis white board, televisi yang dapat menyambung ke internet juga sebagai media yang bisa digunakan dalam penyampaian materi, kursi dan meja yang kokoh dan terbaru, juga terdapat ac dan lampu, kursi guru, juga alat tulis guru yang mana sudah disediakan di setiap kelasnya dll. Selain itu, siswa mampu menjaga kebersihan didalam kelas dengan melepas dan merapihkan sepatu diluar kelas, sehingga keadaan didalam kelas bersih dan rapih.

Tidak heran jika salah satu faktor pendukung dalam proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* adalah sarana dan fasilitas karena dengan fasilitas yang ada, pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

Seperti halnya dalam skripsi Rona fadhliya Istikharoh dengan judul “Pengelolaan Sarana dan Prasarana di MTsN 1 Bandar Lampung” sarana dan fasilitas yang terdapat disubjek tersebut yaitu adanya LCD, papan tulis yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran secara langsung. Selain itu sarana dan prasarana yang ada seperti UKS, gedung, halaman, aula, itu sebagai sarana penunjang tetapi tidak secara langsung.⁷⁷

Dari penjelasan tersebut munculah definisi sekolah yang merupakan lembaga public yang misinya memberikan pelayanan kepada masyarakat khususnya pelajar yang menuntut pendidikan. Sarana pendidikan diartikan sebagai fasilitas yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar memperlancar proses pencapaian tujuan pendidikan.⁷⁸

⁷⁷ Rona fadhliya Istikharoh “*Pengelolaan Sarana dan Prasarana di MTsN 1 Bandar Lampung*”. 2019.

⁷⁸ Novita, Mona, A Pendahuluan, and Nur El-islam. 2017. “*Sarana Dan Prasarana Yang Baik Menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam.*” 4

Faktor yang menjadi penentu terhadap hasil belajar siswa adalah fasilitas dan sarana, maka dari penggunaan dan persyaratan fasilitas belajar juga harus terpacu pada metode, kemampuan guru, tujuan pembelajaran dan hasil penilaian minat siswa.⁷⁹

4) Buku pelajaran

Buku pelajaran yang dijadikan acuan dalam pembelajaran bahasa Arab MAN 2 Brebes berupa buku bahasa Arab dari kementerian Agama Republik Indonesia, dimana setiap siswa memiliki buku tersebut sehingga memudahkan siswa untuk belajar dikelas maupun dirumahnya masing-masing.

Selain itu, buku pelajaran ini terbilang sangat mudah untuk difahami pembaca dan pembelajar bahasa Arab baik untuk pemula, atau untuk tingkatan lanjut. Namun dalam proses pembelajaran, guru menggunakan referensi lainnya seperti buku Qowaid, Jurumiyah, dan Amsilah Tashrifiyah untuk dijadikan acuan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Seperti halnya dalam sinopsis Siti Umi Hanik dengan judul “Strategi dan Metode Pembelajaran di Madrasah Aliyah” dalam proses pembelajaran yang dilakukan disekolah tersebut menggunakan buku paket dan perlengkapan lainnya sebagai penunjang proses pembelajaran.⁸⁰

Buku pelajaran adalah buku standar yang dikarang, dirangkai oleh para ilmuwan untuk keperluan pendidikan dan sebagai acuan dalam bidang pendidikan studi tertentu. Buku pelajaran juga dilengkapi sebagai sarana dan prasarana yang memadai sehingga mudah dipahami oleh pengguna serta menjadi penunjang program pengajaran.⁸¹

⁷⁹ Mamu, M., Pelleng, F. A., & Kelles, D. 2012. “طرق تدريس اللغة العربية.” (August): 32

⁸⁰ Hanik, Siti Umi. 2010. “*Strategi Dan Metode Pembelajaran Di Madrasah Aliyah.*” *Doctoral dissertation IAIN Walisongo*: 27–70.

⁸¹ Ii, B A B, A “*Buku Teks, and Pengertian Buku Teks*”. 2012. 10–29

Siswa menjadikan buku sebagai gagasan, ide, panduan, bimbingan, pemandu, pengarah dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sebagai fungsi buku pelajaran bahasa.⁸²

Terdapat jenis-jenis buku yang biasa siswa gunakan dalam belajar dan salah satunya merupakan buku utama dalam belajar yaitu buku teks pelajaran dikarenakan sesuai dengan fungsi pembelajaran.⁸³

b. Faktor penghambat

1) Mufrodat asing

Siswa dapat cepat menghafalkan mufrodat apabila sering mendengarkan mufrodat itu, namun siswa akan merasa kesulitan apabila menghafalkan mufrodat yang jarang didengar. Hal ini banyak terjadi di sekolah, pesantren bahkan perguruan tinggi yang mempelajari bahasa Arab. Selain itu, faktor yang terjadi dikarenakan bahasa Arab bukanlah bahasa kita melainkan bahasa Asing, sehingga untuk mempelajari bahasa Arab sangatlah sukar dan tidak mudah dipelajari.

Hal tersebut juga terdapat dalam jurnal Nandang Sarip Hidayat dengan judul “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab” mengenai kosakata, siswa dan guru bahasa Arab di Indonesia sulit untuk memahaminya karena begitu banyak kata-kata bahasa Arab dan bahasa daerah yang mengalir di Indonesia.

Namun pada saat menerjemahkan bahasa Arab kedalam bahasa Indonesia dapat menimbulkan permasalahan seperti perubahan makna, perubahan pengucapan dari bunyi aslinya, atau lafadznya tetap namun makna nya berubah.⁸⁴

⁸² Di, Menulis, and Kelas Xi. “Pemanfaatan Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Di Kelas Xi.” : 1–14.

⁸³ At, Library, and Three Senior. 2015. “Buku Teks Pelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Di Perpustakaan Sekolah Di Sman 3 Bandung.” 5(1): 102–13.

⁸⁴ Nandang Sarip Hidayat. 2012. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.” *An-Nida'* 37(1): 82–88. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315>.

Mufrodat juga merupakan salah satu dari unsur penting dalam suatu bahasa disamping unsur lainnya. Seperti sistem morfologi, sistem bunyi, syntax, dan semantic. Oleh karena itu, biasanya langkah pertama kalinya bagi pelajar pemula bahasa asing yaitu awalnya mengetahui kata serapan selanjutnya mengetahui aspek lain dari bahasa tersebut.⁸⁵

Mufrodat sebagai salah satu unsur dalam bahasa yang perlu dipelajari oleh pelajar bahasa asing, pembendaharaan kosakata yang memadai bisa membantu seseorang dalam menulis dan berinteraksi dengan bahasa tersebut. Namun tidak semua mufrodat dapat dihafalkan secara singkat, ada mufrodat yang memang susah untuk dihafalkan dan diketahui maknanya sehingga terdapat pembelajar bahasa Arab yang merasa kesulitan dan lemah dalam ingatan siswa.⁸⁶

2) Keterbatasan waktu

MAN 2 Brebes dalam pembelajaran bahasa Arab mengalokasikan waktu pelajaran yaitu 2 jam pelajaran, dimana satu jam pelajaran, waktunya 45 menit sehingga dalam satu minggu mata pelajaran bahasa Arab dilaksanakan 90 menit dalam satu kali pertemuan. Peneliti melaksanakan observasi ketika pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan setelah dzuhur yaitu pada pukul 12.30 sampai 14.00.

Namun dalam waktu yang telah ditentukan untuk pembelajaran bahasa Arab siswa terkadang merasa kurang cukup untuk benar-benar memahami materi dengan tuntas.

Seperti halnya dalam skripsi Nurrohmah dengan judul “Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam

⁸⁵ Zakiatunnisa, Dinda Alfian Sukma, and Masiva Nada Faidah. 2020. “*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dan Solusinya Bagi Non-Arab.*” Prosiding Semnasbana IV UM Jilid 2 4(2): 489–98.

⁸⁶ Muchtar, Ilham. 2018. “*Peningkatan Penguasaan Mufrodat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma’Had Al-Birr Unismuh Makassar.*” *Al-Maraji’ : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2(2): 14–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>.

Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga” dengan membahas topik perencanaan penerapan permainan-permainan bahasa dalam pembelajaran maharah qiro'ah diketahui bahwa alokasi waktu untuk permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab sangat singkat sehingga waktunya tidak cukup untuk siswa mendapatkan manfaat dan terlibat dari aktivitas tersebut.⁸⁷

Waktu dapat diartikan berdasarkan pembagian bola dunia dengan rangkaian saat dikerjakan, ketika proses pelaksanaan, lamanya kesempatan, keadaan dan berlangsungnya, atau disaat yang ditentukan.⁸⁸

Belajar merupakan sebuah proses yang dilalui oleh peserta didik, berhasil atau gagal nya proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor waktu belajar mereka. Waktu belajar mengajar dikelas yang terbatas kadang menghalangi guru dalam mentransfer semua materi kepada siswa.

Dimana dalam proses pembelajaran yang membuat siswa senang pasti menginginkan waktu yang lebih lama, namun waktu jam pelajaran sudah ditentukan sebagaimana harusnya.

3) Jumlah siswa

Jumlah siswa kelas XI MIPA berjumlah 24 siswa. jumlah tersebut memang terbilang ideal dalam satu kelas, namun untuk proses permainan edukatif yang digunakan jumlah tersebut termasuk banyak karena guru beranggapan bahwa semakin sedikit jumlah siswa, maka pembagian kelompok dalam permainan juga sedikit. Sehingga kalau semisal dalam satu kelompok terdapat 6 orang, pasti dalam permainan terdapat

⁸⁷ Nurrohmah “Implementasi Permainan-Permainan Bahasa Kelas VII MI Muhammadiyah Bojongsana”. 2023.

⁸⁸ Lestari, Indah. 2014. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar.” *Jurnal Formatif* 3(2): 115–25.

siswa yang tidak berkontribusi. Sebaliknya, jika dalam satu kelompok hanya 1 atau 2 orang pasti semuanya akan berkontribusi dalam permainan.

Seperti halnya dalam skripsi Nora Syamsila dengan judul “Penerapan Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di MTs Darul Dakwa Walirsyad Kabupaten Indragiri Provinsi Riau” jumlah siswa kelas VII berjumlah 30 siswa dan dalam pembelajaran tidak dibentuk kelompok.⁸⁹

Siswa yang terlalu sedikit atau terlalu banyak akan mempengaruhi perkembangan psikologi siswa khususnya kognitif sosial anak. Sebab jika jumlah siswa dikelas terbilang ideal akan menjamin interaksi sosial antar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif.⁹⁰

Materi pelajaran akan mudah dipelajari apabila mereka melakukan permainan edukatif dengan jumlah siswa yang sedikit, sehingga pembagiannya hanya 1-2 siswa dalam satu kelompok. Hal ini akan memudahkan siswa dan melatih mental siswa sehingga tidak ada siswa yang tidak berpartisipasi dalam pembelajaran permainan edukatif.

Jumlah siswa yang banyak dalam pembelajaran yang menggunakan metode permainan edukatif dapat melibatkan beberapa siswa yang tidak sepenuhnya mengikuti pembelajaran secara aktif dan terjadinya ketertinggalan dalam memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri, karena sejatinya setiap siswa mempunyai rasa simpati dan peduli yang berbeda-beda, sehingga tidak keseluruhan siswa

⁸⁹ Prasetyo, Apri Joko. 2022. *Formulasi dan Uji Aktifitas Anti Bakteri Sediaan Krim Ekstrak Etanol Biji Ketapang (Terminalia catappa L)*

⁹⁰ Nafi'ah, Siti Anisatun, and Muhammad Islakhudin. 2020. “Pengaruh Rasio Siswa Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di Mi Ma'arif Ngampeldento Salaman Kab.Magelang Jawa Tengah.” *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 8(1): 139.

punya rasa tanggung jawab yang sama terhadap kelompok belajarnya.

4) Mengundang suara gaduh di dalam kelas

Salah satu faktor penghambat yang terjadi dalam permainan edukatif bahasa Arab di MAN 2 Brebes yaitu mengundang suara gaduh. Hal ini tidak akan lepas dari permainan, karena setiap permainan pastinya ada menang dan ada kalah. Dimana setiap kali menang dalam permainan pasti mengalami refleksi sehingga secara tidak langsung berteriak hore atau atau yes menang. Bukan hanya bagi pemenang, bagi yang kalah juga sering terjadi refleksi atas kekecewaan karena kalah.

Suara gaduh juga terjadi ketika berjalannya proses permainan, dimana siswa saling menebak dan tidak mau terdahului oleh kelompok lain, sehingga terjadilah suara gaduh didalam kelas.

Seperti halnya dalam skripsi Nurrohmah berjudul “Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah Kelas IV di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga”, dimana dalam Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif pastinya menjadikan kelas lebih aktif, namun disisi lain pembelajaran dengan metode permainan tersebut dapat mengundang suara gaduh dan ramai sehingga dapat terdengar ke kelas lainnya.⁹¹

Suara atau bunyi merupakan gelombang longitudinal atau kompresi mekanis yang dapat merambat melalui suatu

⁹¹ Nurrohmah “*Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah Kelas IV di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga*”. 2023.

medium. Kebanyakan bunyi merupakan kombinasi sinyal-sinyal yang berbeda.⁹²



⁹² Taufiqurrachman. 2020. "Pencemaran Bunyi Atau Bising (Noise Pollution)." *Sistem Lingkungan Industri*: 1–20.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dan pembahasan data penelitian, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab meliputi: pertama, perencanaan implementasi permainan edukatif *Man Ana*. Kedua, proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* yang terdiri dari tiga tahap pelaksanaan. Diantaranya, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

Dari pengimplementasian permainan edukatif *Man Ana* terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung tersebut diantaranya yaitu, guru yang mahir dalam menguasai bahasa Arab serta mempunyai skill yang bagus dalam mengajar siswa sehingga dapat memilah dan menentukan metode apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, motivasi siswa dalam belajar mufrodat bahasa Arab, sarana dan fasilitas sekolah yang mendukung, dan buku pelajaran yang menunjang. Adapun faktor penghambat diantaranya, mufrodat yang asing didengar sehingga siswa merasa sedikit susah untuk menghafalkan, keterbatasan waktu, dan banyaknya jumlah siswa didalam kelas, terjadinya suara gaduh dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN 2 Brebes, terdapat beberapa masukan serta saran bagi pihak-pihak yang terkait, antara lain:

1. Kepada MAN 2 Brebes hendaknya menambah fasilitas penunjang pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran mufrodat, menciptakan lingkungan bahasa Arab yang kondusif serta adanya waktu dimana siswa diwajibkan berinteraksi dengan menggunakan

bahasa Arab, menambah waktu pembelajaran bahasa Arab diluar jam sekolah (ekstrakurikuler).

2. Kepada sekolah hendaknya memotivasi siswa agar lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Arab serta menerapkan di kehidupan sehari-hari.
3. Guru alangkah baiknya lebih mengembangkan metode pembelajaran yang telah diterapkan dikelas sehingga akan memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran serta tidak terjadinya bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru diharapkan selalu memberi motivasi kepada siswa baik berupa arahan, perhatian, teguran serta rasa empati dan juga mengajak siswa agar berlatih serta mempraktekan dalam kegiatan sehari-hari ilmu-ilmu yang telah dipelajari.
4. Siswa seharusnya bisa meningkatkan rasa semangat dan motivasi dalam belajar bahasa Arab, karena dengan begitu dapat mempercepat proses menangkap ilmu sehingga bisa meningkatkan prestasi siswa dalam belajar.
5. Bagi pembaca, penulis dengan sadarnya menyadari hasil dari penelitian ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan baik dalam tulisan atau dalam bahasa yang digunakan. Maka dari itu, penulis mengharapkan agar pembaca dapat memberikan kritik serta saran dalam penelitian ini guna melengkapi serta menyempurnakan kekurangan yang terdapat dalam penulisan ini.

C. Kata Penutup

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Merajai seluruh alam yang selalu memberikan karunia dan keberkahan berupa nikmat iman islam dan ihsan-Nya, sehingga peneliti mampu mentuntaskan salah satu dari tugas akhir di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto berupa skripsi.

Penulis mengakui sesadar-sadarnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan, penyajian data, dan isi skripsi ini. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan kritik dan masukan dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini.

Terimakasih sebesar-sebesarnya kepada lembaga dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menuntaskan skripsi ini, baik berupa ide, tenaga, waktu, yang telah diluangkan mudah mudahan mendatangkan kebaikan dari Allah SWT.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah informasi dan wawasan terkhusus bagi penulis dan umumnya pembaca dan bagi dunia pendidikan, *Aamiin*.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdian, Yosi. 2012. "Dimensi Perencanaan Pembelajaran." *Blogger*: 1. <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/05/dimensi-dimensi-perencanaan-pengajaran.html>.
- Abdurochman. 2017. "Strategi Pembelajaran Kosakata." *An-Nabighoh* 19(1): 63–83.
- Akhwat, Musyafa'ul. 2016. "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Al-Musannif, (et al. 2020. "Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang." 2(2): 89. <https://jurnal.mtsddicilellang.sch.id/index.php/al-musannif>.
- Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "Metode Penelitian" 8(July): 1–23.
- Arsyad, M. Husni. 2019. "Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa." *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 13.
- At, Library, and Three Senior. 2015. "Buku Teks Pelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Di Perpustakaan Sekolah Di Sman 3 Bandung." 5(1): 102–13.
- Baba, Mastang Ambo. 2017. Penerbit Erlangga, Jakarta "Analisis Data Penelitian Kuantitatif".
- Bening Azhilmi, Ferensa. 2015. "Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui Instagram untuk Meningkatkan." : 1–9.
- Departemen Agama RI, Al-'Aliyy: Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), hlm. 471
- Dera, Nofandia Fajari, 2004. "Pengaruh Kualitas Sumber Daya Manusia dan Kualitas Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah" (Survei Pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Pemerintah Kota Bandung)." : 1–9.

- Di, Menulis, and Kelas Xi. "Pemanfaatan Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Di Kelas Xi." : 1–14.
- Dokumentasi Buku Bahasa Arab Kelas XI Madrasah Aliyah. Kementerian Agama Republik Indonesia 2020. Hlm 75
- Fitrawati. "Peranan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII B Putri MTs DDI Takkalasi". 2020
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran" Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 17(1): 66–79.
- Hanik, Siti Umi. 2010. "Strategi Dan Metode Pembelajaran Di Madrasah Aliyah." *Doctoral dissertation IAIN Walisongo*: 27–70.
- Hijriyah, Umi. 2018. "Analisis Pembelajaran Mufradat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah.
- Ii, B A B, A "Buku Teks, and Pengertian Buku Teks". 2012. 10–29
- Iskandar, M L. 2017. "Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Ma'arif NU 1 Pageraji." <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/2557>.
- Khansa, Hasna Qonita. 2016. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Hasna Qonita Khansa." *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*: 53–62. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.
- Khasanah, Nginayatul. 2016. "Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia)." *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam* 3(2): 39–54.
- Lestari, Indah. 2014. "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar." *Jurnal Formatif* 3(2): 115–25.
- Mamu, M., Pelleng, F. A., & Kelles, D. 2012. "طرق تدريس اللغة العربية." (August): 32
- Mita, Rosaliza. 2015. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* 2: 9. <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>.

- Muchtar, Ilham. 2018. "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar." *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2(2): 14–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>.
- Muhbib Abdul Wahab. 1985. "Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodât": 1–15.
- Mutholib, Abdul. 2015. "Lu'batul Qâmûs: Cara Unik Memperkaya Mufradât." *Arabia* 7(1): 65–87. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/529/2/BAB II.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/529/2/BAB%20II.pdf).
- Mutia Apriati "Peranan Guru dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di SMA Negeri 1 Makassar". 2015
- Nafi'ah, Siti Anisatun, and Muhammad Islakhudin. 2020. "Pengaruh Rasio Siswa Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di Mi Ma'Arif Ngampeldento Salaman Kab.Magelang Jawa Tengah." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 8(1): 139.
- Nandang Sarip Hidayat. 2012. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *An-Nida'* 37(1): 82–88. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315>.
- Nazarudin. 2011. "Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri (Smpn)01 Kampar Timur Kabupaten Kampar.
- Nazir. 2021. "Pengertian Kajian Pustaka." Pengertian kajian Pustaka. www.sampoernauniversity.ac.d.
- Novita, Mona, A Pendahuluan, and Nur El-islam. 2017. "Sarana Dan Prasarana Yang Baik Menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam." 4
- Nurrohmah "Implementasi Permainan-permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Kelas IV di MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga". 2023.
- Nurul Qamar DKK, 2017. 2018. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif* (17): 43.

- Ida Bagus Ketut. 2016. “*Instrumen Observasi Kegiatan Inti Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik (5M) Di SMA.*” *Jurnal Santiaji Pendidikan* 6(2): 126–47.
- Prasetyo, Apri Joko. 2022. “*Formulasi Dan Uji Aktivitas Antibakteri Sediaan krim Ekstrak Etanol Daun Ketapang (Terminalia catappa L.) Propionibacterium acne DAN Staphylococcus epidermidis Skripsi:* 1–146.
- Prasetyo, Iis. 2014. “*Teknik Analisis Data Dalam Research and Development.*” UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan 6: 11.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.
- Rahman, Sunarti. 2021. “*Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.*” *Merdeka Belajar* (November): 289–302
- Rahmawati, Destira. 2017. “*Implementasi Program Kerja Pemberdayaan Dan Kesejahteraan Keluarga Dalam Pemberdayaan Ekonomi Rumah Tangga Muslim Di Kabupaten Jawa Tengah.*” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 65.
- Rahmawati, Nailur. 2018. “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta.*” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7(1): 37–44.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.
- Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, and Lutfiyah Hakim. 2022. “*Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.*” *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 03(2723–3995): 1–8.
<https://www.jurnal.iaicirebon.ac.id>.
- Rijali, Ahmad. 2019. “*Analisis Data Kualitatif.*” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33): 81.
- Rona fadhliha Istikharoh “*Pengelolaan Sarana dan Prasarana di MTsN 1 Bandar Lampung*”. 2019.
- Sangid Akhmad, and Mohammad Muhib. 2019. “*Strategi Pembelajaran Muhadatsah.*” *Tarling : Journal of Language Education* 2(1): 1–22.
- Sani, Martina. “*Kegiatan Menutup Pelajaran.*”

- Sari, Y P. 2021. *“Pembelajaran Mufrodat dengan Metode Menghafal Di Madrasah Aliyah Darut Taqwa Sengon Agung Purwosari Tahun Ajaran 2020”* <https://repository.yudharta.ac.id/1449/%0Ahttps://repository.yudharta.ac.id/1449/1/11>. Artikel Lengkap.pdf.
- Sartika Dewi *“Efektifitas Perencanaan Pembelajaran PAI di MA Jam’iyah Islamiyyah Jurang Mangu Timur”* Jakarta 2013.
- Sitti Mania. 2008. *“Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran.”* Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 11(2): 220–33.
- Sopian, Ahmad. 2016. *“Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.”* *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1(1): 88–97.
- Sopian, Ahmad. 2016. *“Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.”* *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1(1): 88–97.
- Sudrajat, Ajat. 2007. *“Pengembangan Kegiatan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”* Workshop Bimbingan Teknis Penguatan KTSP SMP Propinsi Tim Pngembang Kurikulum Pendidikan Propinsi: h. 3
- Suryana A. 2017. *“Metode Penelitian Metode Penelitian.”* Metode Penelitian Kualitatif (17): 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).
- Suyanto, Bagong. 2010 *“Masalah Sosial Anak”*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 182 33. Masalah Sosial Anak: 1–10.
- Syafaat, Frida Noer. 2014. *“Pengertian Analisis Data Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu.”*
- Takdir. 2020. *“Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.”* Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 2(1): 40–58
- Taufiqurrachman. 2020. *“Pencemaran Bunyi Atau Bising (Noise Pollution).”* *Sistem Lingkungan Industri*: 1–20.
- Ulfah Hamidatus Shofiah. 2020. *“Penerapan Pembelajaran Daring di Miftahul Huda”* Metode Pembelajaran Daring 7: 11–16.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. *“Metode Permainan Edukatif Dalam*

- Pembelajaran Bahasa Arab.*” *Shaut al Arabiyyah* 7(1): 31.
- Umam Chatibul. 1973. “*Aspek-Aspek Fundamental Dalam Mempelajari Bahasa Arab*” (Bandung, Ekonomi 1980) h. 15 1. : 1-7.
- Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. 2020. “*Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.*” *Fondatia* 4(1): 41–47
- Zainuddin,A. 2008. “*Efektivitas Penggunaan Majalah Dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Sma Negeri 01 Singosari*” *Academia.Edu*.
<http://www.academia.edu/download/15021075/02310082.ps>.
- Zakiatunnisa, Dinda Alfian Sukma, and Masiva Nada Faidah. 2020. “*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dan Solusinya Bagi Non-Arab.*” *Prosiding Semnasbana IV UM Jilid 2* 4(2): 489–9.

أنوغراهيبي، فاليا. “2012 استخدام الالعب اللغوية في تعليم الاستماع”
نقي، أحمد. 2021. “المقابلة: الماهية، الأهمية، الأهداف، الأنواع.” *أفانين الخطاب*
95–85 : (2)1

فعالية استخدام برنامج من الألعاب “ 2012. نشوى عبد الحميد على ، والغوالبي
نحو مادة الاقتصاد (البنين) التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي
279. :جامعة بورسعيد -مجلة كلية التربية ”. المنزلي



LAMPIRAN LAMPIRAN

PEDOMAN OBSERVASI

1. Proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes
2. Faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Keadaan guru dan siswa siswi kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes
2. Keadaan sarana prasarana dan fasilitas di MAN 2 Brebes
3. Proses implementasi permainan edukatif *Man Ana* dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes



PEDOMAN WAWANCARA

1. Guru mata pelajaran Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes
 - a. Apa yang bapak ketahui mengenai pembelajaran mufrodat bahasa Arab?
Jawab: “Pembelajaran kata-kata bahasa Arab yang memiliki makna , dan secara prakteknya berbeda dengan bahasa Indonesia”
 - b. Apa tujuan yang melatarbelakangi penerapan metode permainan edukatif Man Ana?
Jawab: “Untuk membatu proses pembelajaran bahasa Arab di kelas.”
 - c. Apa fungsi permainan edukatif Man Ana?
Jawab: “Untuk memudahkan proses menghafal kosakata, ketika menggunakan permainan, siswa akan merasa asik dan cepat menyerap pelajaran”
 - d. Harapan saja yang diinginkan dari penerapan metode permainan Man Ana?
Jawab: “Siswa dapat memahami serta menghafal materi bahasa Arab sesuai kuriikulum.”
 - e. Hal apa saja yang disiapkan untuk menerapkan metode permainan Man Ana?
Jawab: “Medianya kartu, kertas, lintingan mufrodat, kartu remi, gambar, tapi saya memilih kartu remi karena lebih efisien dan berkesan di siswa sehingga lebih asyik meskipun konotasinya negatif karena kartu remi buat judi tapi di manfaat kan dengan baik”.
 - f. Apakah penerapan metode permainan Man Ana tertulis di RPP?
Jawab: “Ya tertulis dan ada dokumentasi perangkatnya”.
 - g. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode Man Ana?
Jawab: “Alhamdulillah sejauh ini seru, dan siswa sangat aktif dan sebenarnya dituntut untuk belajar. Apalagi kalau satu tim 2 anak, tapi karena tempat kurang luas maka terpaksa diadakan dikelas dank arena kurang banyak juga waktunya”.

- h. Apakah dengan penerapan metode permainan Man Ana kepada siswa dapat dikatakan sesuai harapan? Mengapa?

Jawab: “Ya, untuk pembelajaran mufrodat sudah sesuai, contohnya dalam waktu lima menit siswa dapat menghafal 10 mufrodat”.

- i. Apakah ada kendala disaat pembelajaran dengan metode permainan Man Ana?

Jawab: “Selama ini tidak ada, karena alat yang digunakan sangat simple, dan waktu untuk menjelaskan itu tidak lama jadi efisien”.

- j. Apa saja langkah-langkah implementasi permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “siswa dibagi menjadi 6 kelompok, siswa harus menghafalkan nama mufrodat kelompok lainnya, perwakilan kelompok mengambil kartu yang sudah disediakan, ketika ada katu yang sama, semisal kelompok 1 dan 3 mendapatkan kartu nomor 9, maka keduanya harus saling cepat menyebutkan nama kelompok lawannya.

- k. Apa saja faktor pendukung dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “Siswa yang sigap dalam mengikuti pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan metode permainan disemua waktu, pagi maupun siang, dan permainan karena konteksnya menyenangkan, sarana dan fasilitas yang mendukung karena siswa dengan kekefektifitasannya, terbiasa untuk membuka sepatu didepan kelas, sehingga kelas tetap bersih dan rapih. Dan yang terakhir yaitu buku pelajaran, dimana setiap siswa mempunyai satu buku pelajaran masing-masing”.

- l. Apa saja faktor penghambat dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “faktor penghambatnya yaitu, jumlah siswa yang terlalu banyak sehingga klau dalam satu kelompok ada 4 orang pasti ada yang tidak ikut berpartisipasi”.

- m. Apa saja kelebihan dalam penerapan permainan edukatif Man Ana dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab?

Jawab: “kelebihannya yaitu memudahkan proses pembelajaran siswa secara menyenangkan serta guru dan siswa tidak memrasa capek dan bosan karena dengan permainan, pembelajaran tidak monoton”.

- n. Apa saja kekurangan dalam penerapan permainan edukatif Man Ana dalam pembelajaran mufrodah bahasa Arab?

Jawab: “kekurangannya masih ada satu atau dua anak yang belum hafal mufrodah karena mainnya satu kelompok”.

- o. Buku apa yang digunakan acuan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas XI MIPA?

Jawab: “Buku dari kemenag, tambahannya buku Qowaid, Jurumiyyah dan Amsilah Tashrifiiyah”.

2. Siswa kelas XI MIPA MAN 2 Brebes

- a. Apa yang anda ketahui tentang permainan edukatif mufrodah bahasa Arab?

Jawab: “Permainan yang mengandung unsur pembelajaran yang asyik dan secara tidak sadar ketika proses pembelajaran dengan permainan sebenarnya kita sedang belajar.

- b. Apakah permainan edukatif penting untuk diterapkan dalam pembelajaran mufrodah bahasa Arab?

Jawab: “Penting, bahkan sangat penting karena dengan adanya permainan edukatif itu pembelajarannya akan lebih efektif dan mengasyikkan sehingga tidak monoton memperhatikan guru menjelaskan dan duduk diatas kursi, tapi dengan adanya permainan kita akan senang dan dapat mudah menangkap materi yang dijelaskan”.

- c. Bagaimana respon siswa pada saat proses pembelajaran mufrodah bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “Senang, karena ada permainan jadi yang tadinya duduk di kursi jadi pindah posisi bareng teman-teman, terus jadi menantang untuk cepat-cepat menghafal kosakata bahasa Arab”.

- d. Apakah dengan penerapan metode permainan Man Ana tersebut dapat membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab?

Jawab: “Iya, sangat membantu sekali karena kalau menghafal sendiri itu ga mudah, tapi karena bareng terus dengan permainan jadinya sangat mudah untuk menghafal kosakata bahasa Arab”.

- e. Media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan Man Ana?

Jawab: “Medianya yaitu kertas, sedotan, kartu remi.

- f. Apakah guru dalam mengajar sudah sesuai harapan?

Jawab: “Alhamdulillah sesuai harapan, karena guru mengajar dengan menggunakan metode yang mengikuti zaman, juga penjelasan dan metode pengajaran yang digunakan sudah sesuai.

- g. Bagaimana implementasi permainan edukatif Man Ana dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dikelas?

Jawab: “Siswa berjumlah 24, dibagi menjadi 6 kelompok jadi satu kelompok terdiri dari 4 siswa. Lalu semua kelompok melingkar didepan papan tulis, kemudian setiap kelompok perwakilan satu anak untuk menjadi pengambil kartu. Setiap kelompok dibagi satu lintingan berisi mufrodat dan wajib untuk menghafal nama mufrodat kelompok lain, lalu siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain, lalu setiap kelompok berurutan mengambil kartu yang sudah disiapkan, lalu ketika ada kartu yang sama contohnya: kelompok 1 kartu nomor 9, lalu kelompok 3 pun kartu nomor 9, maka keduanya harus cepat-cepatan menyebutkan nama mufrodat kelompok lawannya. Nah yang kalah dikasih kartu lawannya yang menang, permainan terus dilakukan sampai guru memberhentikan dan sampai siswanya hafal mufrodat. Kelompok yang kartunya banyak berarti yang kalah”.

- h. Apa kendala yang anda alami pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Man Ana?

Jawab: “Dalam menghafal mufrodat, dalam menyebutkan nama lawannya, waktu menghafal terbatas, anggota kelompok yang terkadang tidak ikut berpartisipasi, tapi semua itu jadi tantangan kami”.

- i. Apa saja faktor pendukung dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “guru yang mahir dalam bahasa Arab serta kekreatifitasannya dalam menentukan metode yang sesuai dengan materi, siswa yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, motivasi siswa yang tinggi untuk belajar mufrodat bahasa Arab, sarana dan fasilitas yang memadai sehingga menjadikan kelas yang bersih dan nyaman untuk digunakan permainan, lingkungan keluarga yang mendorong dalam memahami bahasa Arab serta buku pelajaran, dimana setiap siswa mempunyai satu buku ajar”.

- j. Apa saja faktor penghambat dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan edukatif Man Ana?

Jawab: “mufrodat yang panjang atau asing didengar membuat kami merasa kesulitan dalam menghafal serta memahami kosakta bahasa Arab, dan alokasi waktu yang menurut kami kurang banyak untuk permainan edukatif Man Ana”.

**Dokumentasi, wawancara, observasi dan pengamatan
kelas XI MIPA MAN 2 Brebes**



Wawancara dengan Bapak Hasan Ali Rafsanjani, S.Pd. Pada tanggal 27 Oktober 2023



Wawancara dengan siswa kelas XI MIPA pada tanggal 27 Oktober 2023



Observasi proses pembelajaran dengan metode permainan edukatif Man Ana di kelas XI MIPA pada tanggal 9 November 2023



Proses permainan edukatif Man Ana di kelas XI MIPA pada tanggal 9 November 2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BREBES
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2

Jl. Jenderal Sudirman Km. 01 Telp. (0289) 430056, 430210 Fax. (0289) 430210 Laren
Kec. Bumiayu Kab. Brebes T. 52273 NPSN. 20364965 NSM. 131133290002
Website: man2brebes.sch.id email: manduatrebes@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-5/L/ Ma.11.29.02/PP.00.6/05/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. LUTFIL HAKIM, M. Pd.
NIP : 19640517 199303 1 004
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I IV/b
Jabatan : Kepala MAN 2 Brebes

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SHOFNA ARIFATUL MAULA
NIM : 2017403082
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Perguruan Tinggi : UIN PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO

Telah mengadakan observasi dan riset tentang *"Implementasi Permainan Edukatif (MAN ANA) Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas XI MIPA di MAN 2 Brebes"* dari tanggal 7 Maret 2023 s/d tanggal 21 Maret 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Brebes, 31 Mei 2023

Kepala Madrasah,



SERTIFIKAT



IAIN PURWOKERTO
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

CERTIFICATE

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/24413/2021

This is to certify that :

Name : **SHOFNA ARIFATUL MAULA**
Date of Birth : **BREBES, September 24th, 2001**

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on January 4th, 2021, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	: 50
2. Structure and Written Expression	: 47
3. Reading Comprehension	: 48

Obtained Score : **483**



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

Purwokerto, January 27th, 2021
Head of Language Development Unit,

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



وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورووكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

عنوان: شارع جنرال احمد باي رقم: ٤٠ أ. بورووكرتو ٥٢١٢٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٢٤٤ www.iaipurwokerto.ac.id

الترجمة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢١/٢٤٤١٣

منحت الى

الاسم

: صفنا عارفة المولى

المولودة

: بيربييس، ٢٤ سبتمبر ٢٠٠١

الذي حصل على



٥٦ : فهم المسموع

٥٣ : فهم العبارات والتراكيب

٥٤ : فهم المقروء

٥٤٤ : النتيجة

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ٤
فبراير ٢٠٢١

بورووكرتو، ١٤ يناير ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠١١٢١٠٠١



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.iaipurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/17916/27/2021

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

NAMA : SHOFNA ARIFATUL MAULA
NIM : 2017403082

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	:	84
# Tartil	:	80
# Imla'	:	80
# Praktek	:	85
# Nilai Tahfidz	:	85



Purwokerto, 27 Jul 2021



ValidationCode



HASIL CEK PLAGIASI TURNITIN

SKRIPSINYA SHOFNA.pdf

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

10%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	3%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
5	ojs.uho.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.upi.edu Internet Source	<1%

10	123dok.com Internet Source	<1 %
11	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
12	mail.jurnal.iain-bone.ac.id Internet Source	<1 %
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
14	journal.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
15	e-jurnal.stkipgrisumenep.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
18	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
19	jonedu.org Internet Source	<1 %
20	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
21	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %

22	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.uki.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
25	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
26	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
27	ojs.staituankutambusai.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
29	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnal.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
31	media.neliti.com Internet Source	<1 %
32	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
33	e-journal.institutabdullahsaid.ac.id Internet Source	<1 %

34	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
35	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	<1 %
36	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1 %
37	id.scribd.com Internet Source	<1 %
38	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
39	jurnaledukasia.org Internet Source	<1 %
40	riset.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
41	repository.penerbiteureka.com Internet Source	<1 %
42	es.scribd.com Internet Source	<1 %
43	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
44	jurnaluniv45sby.ac.id Internet Source	<1 %
45	aksiologi.org	

Internet Source

<1 %

46

bayucalongurubahasaarab.blogspot.com

Internet Source

<1 %

47

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

48

ejournal.alkhairat.ac.id

Internet Source

<1 %

49

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

50

jurnal.stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id

Internet Source

<1 %

51

archive.org

Internet Source

<1 %

52

www.jonedu.org

Internet Source

<1 %

53

jer.or.id

Internet Source

<1 %

54

jurnal.fkip.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

55

jurnal.um-tapsel.ac.id

Internet Source

<1 %

56

repository.iain-manado.ac.id

Internet Source

<1 %

67	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
69	SHOLIAH SHOLIAH. "PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT", Tarling : Journal of Language Education, 2018 Publication	<1 %
70	repository.ut.ac.id Internet Source	<1 %
71	library.universitaspertamina.ac.id Internet Source	<1 %
72	mail.ejournal.uncen.ac.id Internet Source	<1 %
73	prosiding.arab-um.com Internet Source	<1 %
74	repository.unmuhpnk.ac.id Internet Source	<1 %
75	www.scribd.com Internet Source	<1 %
76	Aryana Damanik, Novisita Ratu. "Analysis stage of problem solving in completing the math olympiad geometry content in junior	<1 %

high school 2 Salatiga", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

77	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
78	ejournal.inaifas.ac.id Internet Source	<1 %
79	etheses.iainpekalongan.ac.id Internet Source	<1 %
80	journal.umy.ac.id Internet Source	<1 %
81	journal.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
82	journalfai.unisla.ac.id Internet Source	<1 %
83	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
84	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
85	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
86	Sunardy, Gusnarib, Darmawansyah. "PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DARING DAN LURING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SDNEGERI BEKA KECAMATAN	<1 %

MARAWOLA KABUPATEN SIGI", IBTIDAI'Y
DATOKARAMA: JURNAL PENDIDIKAN DASAR,
2022

Publication

87	banxit23.wordpress.com Internet Source	<1 %
88	core.ac.uk Internet Source	<1 %
89	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
90	journal.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
91	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
92	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
93	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
94	rianyuliono.blogspot.com Internet Source	<1 %
95	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
96	www.yumpu.com Internet Source	<1 %

97 journal.uin-alauddin.ac.id <1 %
Internet Source

98 Muhammad Zaky Sya'bani. "Efektivitas Metode Langsung dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab", An Naba, 2021 <1 %
Publication

99 ecampus.iainbatusangkar.ac.id <1 %
Internet Source

100 jurnal.stiq-amuntai.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Shofna Arifatul Maula
NIM : 2017403082
Tempat/Tanggal Lahir : Brebes, 24 September 2001
Alamat Rumah : Bangbayang, RT.03/RW.02,
Bantarkawung,
Brebes
Nama Ayah : M.Sholahuddin
Nama Ibu : Iik Nurhikmah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. RA Nurul Huda Bangbayang : Lulus Tahun 2008
- b. MIN 3 Brebes : Lulus Tahun 2013
- c. MTs Manarul Huda Tasikmalaya : Lulus Tahun 2017
- d. MA Manarul Huda Tasikmalaya : Lulus Tahun 2020

2. Pendidikan Non Formal

- a. Pondok Pesantren Manarul Huda Pusat Sukasirna, Singaparna, Tasikmalaya
- b. Pondok Pesantren Mahasiswa Darul Falah Kedungwuluh, Purwokerto Barat, Banyumas

Purwokerto, 27 Desember 2023



Shofna Arifatul Maula
NIM. 2017403082