

**PENGUNAAN TEKNIK *AL'AB LUGHAWIYAH* DALAM PEMBELAJARAN  
MUFRADAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBICARA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII A DI MADRASAH TSANAWIYAH  
TARBIYAH ISLAMIYAH BATANG KABUNG**

**SKRIPSI**

*Disusun Untuk Memenuhi Dan Melengkapi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu (S1) Sarjana Pendidikan  
dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*



**OLEH.  
ZULVIKAR  
NIM. 1806002013008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA BARAT  
TAHUN 2022 M/ 1444 H**

## تَجْرِيدي

الاسم Zulvikar Nim. 1806002013008 برنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، كلية الدين الإسلامي ، جامعة المحمدية ، سومطرا الغربية. عنوان الرسالة "استخدام طريقة ألعب اللغوية في تعلم المفردات لتحسين إتقان اللغة العربية في الفصل الثامن أ في المدرسة المتوسطة التريبة الإسلامية باتانج كابونج".

الخلفية الواردة في هذه الدراسة هي أن طلاب الصف الثامن أ لا يزالون مبتدئين في تعلم اللغة العربية ، وذلك لأن معظم الطلاب حديثي العهد باللغة العربية ، لذا فإنهم يواجهون صعوبات مع خلفيات مختلفة عن هؤلاء الطلاب. لهذا السبب ، يجب أن يكون المعلم قادرًا حقًا على اختيار وتحديد طريقة تدريس اللغة العربية المناسبة والمناسبة لتطبيقها في عملية التدريس والتعلم ، لأن المادة الدراسية التي يتم تسليمها بغض النظر عن استخدام الطريقة ستؤدي في الواقع إلى جعل من الصعب على المعلم تحقيق الأهداف. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد عدة جوانب. المشاكل التي تمت مناقشتها في هذه الدراسة هي كيف يكون دور المعلم في عملية التدريس والتعلم ، ثم طرق التعلم المختلفة المستخدمة ، وكيفية نتائج التعلم عند تطبيق هذه اللعبة اللغوية على عملية التعلم في الفصل الثامن أ MTsTI Batang .Kabung

هذا البحث هو بحث ميداني ، مع نوع البحث النوعي. استخدمت تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والتوثيق لعرض مصادر البيانات وهم مدرسو اللغة العربية وطلاب الصف الثامن أ الذين تم اختيارهم عشوائياً ، بينما كانت المصادر الثانوية على شكل وثائق تضمنت عمل الطلاب ، وملفات تعريف المدرسة ، و ملاحظات النتائج.المقابلة ، تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل النوعي الوصفي الذي يتكون من ثلاثة تدفقات من الأنشطة التي تتم في وقت واحد ، وهي تقليل البيانات ، وعرض البيانات ، واستخلاص النتائج. أظهرت النتائج أن الطلاب واجهوا صعوبة عندما طُلب منهم التحدث أو التواصل باللغة العربية.

هذه الصعوبة ناتجة عن عدم إتقان المفردات الطلابية ، وعدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية بحيث تصبح العامل الأساسي المسبب لهذه الصعوبات. وعندما يتم تطبيق ألعاب عربية على شكل ألعاب مطابقة للصور والكلمات ، وألعاب اختيار الكلمات والحروف ، وألعاب اختيار الجملة ، وألعاب إكمال الجمل ، وقصص السلسلة على عملية التعلم في الفصل الثامن A تتحسن نتائج التعلم في MTsTI Batang Kabung و في ازدياد.

## Abstract

**The name Zulvikar Nim. 1806002013008 the Arabic Language Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, University of Muhammadiyah West Sumatra Thesis Title "The Use of Al'ab lughawiyah Technique in Mufradat Learning to Improve Arabic Speaking Proficiency of Class VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung".**

*The background contained in this study is that grade VIII A students are still beginners in learning Arabic, this is because most of the students are new to Arabic so they have difficulties with different backgrounds from these students. For this reason, a teacher must really be able to choose and determine the Arabic language teaching method that is appropriate and suitable to be applied in the teaching and learning process, because the subject matter delivered without regard to the use of the method will actually make it difficult for the teacher to achieve goals. This study aims to determine several aspects. The problems discussed in this study are how the teacher's role in the teaching and learning process is, then the various learning methods used, and how the learning outcomes when this language game is applied to the learning process in class VIII A MTsTI Batang Kabung.*

*This research is a field research, with the type of qualitative research. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation, for the presentation of the data sources were Arabic teachers and class VIII A students who were randomly selected, while the secondary sources were in the form of documents which included student work, school profiles, and results notes. interview, the data analysis technique used is descriptive qualitative analysis which consists of three streams of activities that take place simultaneously, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing.*

*The results showed that students had difficulty when asked to speak or communicate in Arabic. This difficulty is caused by the lack of mastery of students' mufradat, and the lack of interest of students in learning Arabic so that it becomes the main factor causing these difficulties. And when Arabic games in the form of picture and word matching games, word and letter choosing games, sentence choosing games, sentence completion games, and chain stories are applied to the learning process in class VIII A MTsTI Batang Kabung learning outcomes are getting better and increasing.*

## Abstrak

**Nama Zulvikar Nim. 1806002013008 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Judul Skripsi “Penggunaan Teknik *Al’ab lughawiyah* Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung”.**

Latar belakang yang terdapat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A masih pemula dalam mempelajari bahasa Arab, hal ini disebabkan oleh sebagian besar siswa baru mengenal bahasa Arab sehingga memiliki kesulitan dengan latar belakang yang berbeda dari siswa-siswi tersebut. Untuk itu seorang guru harus benar-benar dapat memilih dan menentukan teknik pengajaran bahasa Arab yang tepat dan cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar, karena materi pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian teknik justru akan mempersulit bagi guru dalam pencapaian tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa aspek. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana peran guru dalam proses belajar mengajar, kemudian macam-macam teknik pembelajaran yang digunakan, dan bagaimana hasil pembelajaran ketika permainan bahasa ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas VIII A MTsTI Batang Kabung.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan/*field research*, dengan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk penyajian sumber datanya adalah guru bahasa Arab dan siswa kelas VIII A yang dipilih secara acak, sedangkan sumber sekundernya adalah berupa dokumen-dokumen yang meliputi, hasil kerja siswa, profil sekolah, dan catatan hasil wawancara, teknik analisis data yang digunakan adalah analisa deskriptif kualitatif yang terdiri atas tiga alur kegiatan yang berlangsung secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian Menunjukkan siswa mengalami kesulitan ketika diminta berbicara atau berkomunikasi dalam bahasa Arab. Kesulitan ini disebabkan karena minimnya penguasaan mufradat siswa, dan ketidak tertarikannya siswa belajar bahasa Arab sehingga menjadi faktor utama penyebab kesulitan tersebut. Dan ketika permainan bahasa arab yang berupa permainan mencocokkan gambar dan kata, permainan memilih kata dan huruf, permainan memilih kalimat, permainan melengkapi kalimat, dan cerita berantai diterapkan pada proses pembelajaran dikelas VIII A MTsTI Batang Kabung hasil pembelajaran menjadi lebih baik dan meningkat.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penggunaan Teknik *Al’ab lughawiyah* Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung” yang ditulis oleh Zulvikar, NIM 1806002013008, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melanjutkan sidang munaqasyah.

Padang, 22 Agustus 2022

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni M.Pd.I

Pembimbing II



Dr. Fitri Alrasi M.A

## PERSETUJUAN AKHIR SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Teknik *Al'ab lughawiyah* Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung” dipertahankan di dalam sidang Ujian Munaqasah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, pada:

Padang, 09 September 2022

### Tim Penguji

Ketua



Dr. Sri Wahyuni M.Pd.I

Sekretaris.



Dr. Fitri Alrasi M.A

Penguji I



Dr. Mahyudin Ritonga M.A

NIDN:

Penguji II



Dr. Bambang M.A

NIDN:

Mengetahui  
Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Firdaus, M.HI



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Penggunaan Teknik *Al’ab lughawiyah* Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penciplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila suatu hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah saya ini.

Padang 14 Agustus 2022

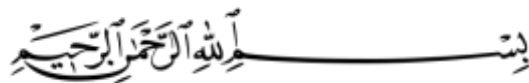
Yang Membuat Pernyataan



Zulvikar

Nim: 1806002013008

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Alhamdulillah rabbil ‘alamiin, puji syukur marilah kita panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kesempatan untuk kita sehingga bisa menulis proposal saat ini, dan shalawat beriringkan salam tak lupa pula dihadiahkan untuk baginda nabi besar Muhammad SAW, sahabat-sahabat dan seluruh ahlul bait didunia maupun diakhirat.

Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, saya dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini yang berjudul : **“Penggunaan Teknik *Al’ab lughawiyah* dalam Pembelajaran Mufradat untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung”**

Saya menyadari bahwa penulisan proposal ini masih jauh dari sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Besar harapan, semoga proposal ini bermanfaat bagi saya khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penulisan proposal ini, saya banyak mendapatkan pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penulisan skripsi ini. Terutama kepada keluarga tercinta, yang selalu mendo’akan serta kakak-kakak yang selalu



memberikan semangat yang luar biasa dan memberikan dukungan moril maupun materil.

Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan juga kepada yang penulis hormati, yaitu:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Bapak **Dr.Riki Saputra, M.A**
2. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Bapak **Dr. Firdaus, M.HI**
3. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Ustadz **Dr. Bambang, MA**
4. Ustadzah **Dr. Sri Wahyuni, MPd.I** selaku dosen pembimbing 1 yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik.
5. Ustadzah **Dr. Fitri Al Rasi, MA** selaku dosen pembimbing Akademik dan dosen pembimbing 2 bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik.
6. Untuk seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
7. Untuk seluruh bapak dan Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

8. Untuk seluruh staff akademik Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

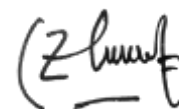
9. Untuk Sahabat dan teman-teman seperjuangan saya di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, terima kasih telah memberikan semangat dan selalu menghibur.

Teristimewa untuk orang tua tercinta, Rahmad Rambe (Ayah) dan Jerniati Siregar (Ibu), keluarga (Adik) Susi Sulastri, Riski Safitri, Ema Sari, dan Bahagia Saputra yang senantiasa mensupport secara fikiran, tenaga, dan materi.

Saya menyadari bahwa penyusunan proposal ini jauh dari kata sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam menyelesaikan penulisan proposal ini. Oleh karena itu, saya berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata, saya mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan skripsi proposal ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Padang, 14 Agustus 2022

Penulis



Zulvikar

1806002013008

## Daftaf Isi

### COVER

<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>
<b>Surat Persrtujuan Pembimbing.....</b>	<b>iii</b>
<b>Surat Persetujuan Akhir Skripsi.....</b>	<b>iv</b>
<b>Surat Pernyataan Keaslian.....</b>	<b>v</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>Vi</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>X</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>Xii</b>
<b>Daftar Lampiran.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Batasan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	9

<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Teknik Pembelajaran Mufradad Bahasa Arab.....	11
1. Membaca.....	11
2. Menulis.....	12
3. Menyimak .....	13
4. Berbicara.....	13
B. Al'ab Lhugawiyah.....	14
1. Pengertian Permainan Bahasa.....	14
2. Macam-macam Permainan Bahasa.....	16
C. Kemahiran Bicara.....	19
D. Penelitian Relefan.....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Teknik Analisis Data.....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	29
1. Identitas Madrasah.....	29
2. Sejarah Madrasah.....	29
3. Visi Misi Madrasah.....	34

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	38
1. Macam-macam <i>al'ablughawiyah</i> di MTsTI Batang Kabung.....	38
2. Pelaksanaan Pembelajaran <i>al'ablughawiyah</i> .....	39
C. Pembahasan.....	43
1. Macam-macam Permainan Bahasa Arab yang digunakan di Kelas VII A MTs TI Batang Kabung.....	43
2. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan <i>al'ablughawiyah</i> .....	46
3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan <i>al'ablughawiyah</i> .....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	49
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

#### Daftar Tabel

	<b>Halaman</b>
<b>4.1 Data Guru.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2 Data Siswa.....</b>	<b>37</b>
<b>4.3 Hasil Observasi Nilai Pembelajaran setelah Menggunakan</b>	<b>40</b>

**Permainan Bahasa.....**

## **Daftar Lampiran**

	<b>Halaman</b>
<b>1. Surat Dosen Pembimbing.....</b>	<b>54</b>
<b>2. Surat Selesai Penelitian.....</b>	<b>55</b>
<b>3. Kisi-kisi Penelitian.....</b>	<b>56</b>
<b>4. RPP.....</b>	<b>57</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada beberapa teknik pembelajaran yang selalu jadi pilihan utama untuk dipakai oleh guru dalam proses belajar mengajarnya<sup>1</sup>. Diantaranya teknik *al'ab lughawiyah*<sup>2</sup>. Teknik pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan dari proses pengajaran, atau bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan pada murid-murid disekolah<sup>3</sup>. Dalam pengajaran bahasa Arab, teknik merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut. Makin tepat tekniknya, diharapkan efektif pula dalam pencapaian tujuan pengajaran tersebut<sup>4</sup>.

Untuk itu seorang guru harus benar-benar dapat memilih dan menentukan teknik pengajaran bahasa Arab yang tepat dan cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar, karena bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian teknik justru akan mempersulit bagi guru dalam pencapaian tujuan. *Al'ab lughawiyah* (permainan bahasa) adalah suatu aktivitas yang memiliki aturan dan tujuan tertentu yang mengandung unsur hiburan yang menyenangkan dan

---

<sup>1</sup> Mutia Khaira, 'The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills', *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1.2 (2021), 55–62 <<https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>>.

<sup>2</sup> Nisa Sholihah, Rizal Firdaus, and Amardin, 'Al'ab Lughawiyah Li Ta'liimi Al-Lughah Al-'Arabiyyah Min Khilali Kalimah An-Nadzoir Al-Mukhadi'Ah Fi Qamuus As-Sundawiyah', *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 2.1 (2021), 91–105 <<https://doi.org/10.37274/mauriduna.v2i1.432>>.

<sup>3</sup> Fitra Awalia Rahmawati, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin, 'Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching Al-'Al'ab Al-Lughawiyah Al-Ibda'iyyah Li Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah Al-Mumti'ah', *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13.1 (2021), 108–28 <<https://doi.org/10.24042/albayan.v%vi%i.6917>>.

<sup>4</sup> Nurkamariah and Zaimatuz Zakiyah, 'Abaza's Learning Method (Tamyiz) in Students' Mufradāt Mastery: Is It Effective? How Does It Work?', *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7.1 (2021), 122–37 <<https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-07>>.

menarik<sup>5</sup>. Sedangkan menurut Nurjanah dan Triyono *language game* merupakan permainan dengan memanfaatkan media untuk mempermudah proses belajar mengajar bahasa<sup>6</sup>, baik berupa kegiatan yang menyenangkan dan menghibur atau hanya sekedar memanfaatkan media belajar, baik di selenggarakan dalam kelas maupun luar kelas.

*Al'ab lughawiyah* merupakan situasi dan kondisi tertentu saat seseorang mencari kepuasan dan kesenangan melalui suatu aktivitas atau kegiatan dalam bentuk permainan<sup>7</sup>. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, minat, dan semangat bagi sebagian program belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Permainan merupakan bagian sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tampak bahwa setiap orang menyenangi yang namanya permainan. Contohnya bayi senang pada bunyi-bunyian dan warna-warni, kemudian anak-anak senang bermain tembak-tembakan, lalu orang dewasa menenangi berbagai macam permainan, baik yang bersifat local maupun

---

<sup>5</sup> Nawafie Kholief, Hadil Ismail Hasan, and Yusta Rizaldi, 'Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Al-Kalimat Al-Indunisiyah Dzatu Aslin 'Arabi Fi Qamus KBBI', *Ukazh*, 1.2 (2020), 172–84 <<https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i2.410>>.

<sup>6</sup> Sarah Nurjanah and Mochamad Bruri Triyono, 'Game-Based Learning as Media Utilization for Student Feedback in Japanese Kanji Learning', in *International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019)*, 2020, CDXL, 174–77 <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.038>>.

<sup>7</sup> Mahyudin Ritonga, Asrina, and others, 'Analysis of Arabic Language Learning at Higher Education Institutions with Multi-Religion Students', *Universal Journal of Educational Research*, 8.9 (2020), 4333–39 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080960>>.

universal. Pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Bukti paling mudah mengenai hal itu adalah digunakannya teknik bermain dalam pendidikan pra-sekolah, misalnya TK (Taman Kanak-kanak) atau pun kelompok bermain (*play group*).

Dalam pendidikan pra-sekolah, anak-anak selain memperoleh kegembiraan dari permainan, juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar sikap, kemahiran *motoric*, bentuk dan warna, bahasa, dan lainnya. Era teknologi seperti saat ini mengharuskan guru mampu berinovasi dengan memanfaatkan semua yang berbasis teknologi<sup>8</sup>. Bertolak pada pernyataan di atas, para pakar pendidikan mengakui perlunya menggunakan permainan sebagai media pendidikan atau sebagai teknik belajar mengajar<sup>9-10-11</sup>.

Dalam bermain, seseorang merasa terlibat dan terpanggil untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah. Yang lebih penting lagi, dalam bermain, seseorang memperoleh kesenangan sehingga kegiatan mengatasi dan memecahkan masalah berlangsung dalam suasana keceriaan tanpa tekanan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan, seorang siswa dapat bermain sambil

<sup>8</sup> Mahyudin Ritonga, Alwis Nazir, and Sri Wahyuni, 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang', *Arabiyât : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2016), 1–12 <<https://doi.org/10.15408/a.v3i1.2879>>.

<sup>9</sup> Victor Samuel Zirawaga, Adeleye Idowu Olusanya, and Tinovimbanashe Maduki, 'Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History', *Journal of Education and Practice*, 8.15 (2017), 55–64 <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>>.

<sup>10</sup> Alaa Mamoun Saleh and Abeer Sultan Ahmed Althaqafi, 'The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia', *SAGE Open*, 12.1 (2022), 1–10 <<https://doi.org/10.1177/21582440221079806>>.

<sup>11</sup> Siu Yin Cheung and Kai Yin Ng, 'Application of the Educational Game to Enhance Student Learning', *Frontiers in Education*, 6.March (2021), 1–10 <<https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>>.

belajar, atau sebaliknya dapat belajar sambil bermain. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar. Ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Diantaranya sebagai berikut<sup>12-13</sup>.

1. Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
2. Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review, dan pemantapan.
3. Permainan dapat menuntun partisipasi yang sama dari semua siswa.
4. Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
5. Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dan situasi yang santai.
6. Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan berbagai kemahiran berbahasa.
7. Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin terhadap guru.
8. Permainan meningkatkan partisipasi siswa dengan lebih maksimal.

Khusus kaitannya dalam pembelajaran bahasa, prinsip bermain dalam belajar sejalan dengan teori pendidikan pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu, bahasa kedua, maupun bahasa asing. Teori yang dimaksudkan menyatakan bahwa

<sup>12</sup> Salah Ali and Mohammad Ali, 'Reasons for Using or Avoiding Games in an EFL Classroom', in *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7 2011 Sarajevo*, 2011, pp. 940-47.

<sup>13</sup> Julia Sevy-biloon, 'Different Reasons to Play Games in an English Language Class', *Journal of Education and Training Studies*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.11114/jets.v5i1.1967>>.



kemampuan berbahasa seseorang pembelajar lebih banyak di peroleh melalui proses pembelajaran yang alami. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa asing yang lazimnya berlangsung secara formal, perlu diciptakan suasana informal, sehingga proses pemerolehan informasi dan kemahiran berbahasa secara alami dapat terjadi pada diri siswa.

Salah satu cara untuk mengkondisikan kelas bahasa yang relaks dan informal adalah dengan media permainan bahasa. Berkaitan dengan itu, diperlukan suatu buku yang menekankan pada pemberian contoh-contoh kongkrit model permainan. Dengan demikian buku tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab dengan acuan prinsip belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar<sup>14</sup>. Dalam rangka menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran bahasa, paling tepatnya tidak digunakan di awal pelajaran ketika siswa dalam keadaan segar. Permainan sebaiknya digunakan menjelang berakhirnya pembelajaran, yakni ada saat gairah siswa menurun<sup>15</sup>.

Sering kali guru mengeluh karena banyak siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, walaupun guru itu sudah berupaya menggunakan berbagai teknik. Penerapan media permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa belajar dan bermain merupakan dua sisi yang bertolak belakang. “Banyak bermain dapat

---

<sup>14</sup> Mahyudin Ritonga, Suci Ramadhanti Febriani, and others, 'Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education', *Education Research International*, 2022 (2022), 1–9 <<https://doi.org/10.1155/2022/7090752>>.

<sup>15</sup> Mutia Khaira, Mahyudin Ritonga, and Syaflin Halim, 'The Effectiveness of Scrabble Game Media in Improving Learning Outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1933.1 (2021) <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012128>>.

mengurangi waktu belajar”, itulah kata orang tua. Sedangkan menurut anak “bermain menyenangkan sedangkan belajar menjenuhkan”<sup>16-17</sup>.

Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Ditengah permainan, kita menjadi sangat dekat dengan kekuatan penuh diri kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang mampu melepaskan segala macam *endorphin* dalam tubuh kita, melatih kesehatan dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi didalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan dalam belajar yang mampu menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang dapat member banyak sumbangan. Permainan dalam belajar jika di manfaatkan secara bijaksana akan menghasilkan beberapa hal berikut :

1. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
2. Mengajak siswa-siswi yang ada di kelas terlibat secara penuh.
3. Meningkatkan kreativitas dalam ruangan belajar.
4. Meningkatkan kreativitas diri.
5. Mencapai tujuan belajar secara tidak sadar.
6. Meraih makna belajar melalui pengalaman. dan

---

<sup>16</sup> Olivia Johnston, Helen Wildy, and Jennifer Shand, 'Teenagers Learn through Play Too: Communicating High Expectations through a Playful Learning Approach', *The Australian Educational Researcher*, 0123456789, 2022 <<https://doi.org/10.1007/s13384-022-00534-3>>.

<sup>17</sup> Umi Hanifah, 'Fun Arabic Learning through Songs Media', *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1.2 (2021), 73–82 <<https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2873>>.

## 7. Menfokuskan siswa sebagai objek belajar.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegan, kenikmatan yang intensif, dan bebas dari ketegangan saat dalam kondisi belajar. Sebab permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi untuk siap melewati persaingan<sup>18</sup>. Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil luar biasa yang berkaitan dengan *learn*. Misalnya Peterkline mengatakan, dalam proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan *fun*. Bapak *Accelerated learning* asal Bulgaria, Georogi Lazanov merumuskan pandangan ini dalam istilah “membangun sugesti yang positif” proses percepatan belajar bisa dicapai apabila kondisi kelas menyenangkan. Salah satu cara praktis untuk membangun suasana kelas yang menyenangkan yang di usulkan oleh Lazanov adalah lewat musik.

Alasan penulis memilih judul dan lokasi penelitian ini adalah dikarenakan siswa-siswa dari madrasah tersebut sangat memiliki minat yang kurang dalam proses pembelajaran bahasa arab, sehingga penulis menawarkan variasi teknik yang menurut penulis mampu membangkitkan minat dari siswa-siswi tersebut.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adanya kesulitan bagi siswa-siswi MTsTI Batang Kabung berbicara menggunakan bahasa Arab.

---

<sup>18</sup> Alan Davies, *An Introduction to Applied Linguistics, An Introduction to Applied Linguistics* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018) <<https://doi.org/10.4324/9780429424465>>.



2. Minat siswa-siswi di MTsTI Batang Kabung tidak terlalu menonjol sehingga menghambat kelancaran teknik yang di berikan.
3. Media pembelajaran yang di berikan kurang menarik minat siswa dalam belajar.
4. Minimnya penguasaan kosa-kata dari masing-masing siswa.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dirumuskan bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah, “Penyebab ketidak tertarikan siswa-siswi MTsTI Batang Kabung untuk menguasai mufradat bahasa Arab”

### D. Batasan Masalah

Sesungguhnya banyak masalah yang dapat diangkat kepermukaan penelitian ini, namun penulis perlu membatasi masalah yang lebih terperinci agar lebih jelas dan terarah pemecahannya sehingga penelitian ini berhasil. Jadi tulisan ini hanya dibatasi pada masalah:

1. Apa saja macam-macam *Al'ab lughawiyah* yang dapat meningkatkan kemahiran berbicara bahasa Arab?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Al'ab lughawiyah*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran bahasa Arab setelah menggunakan teknik *Al'ab lughawiyah*?

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebagai berikut :

1. Macam-macam teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Bagaimana pelaksanaan strategi pembelajaran ini
3. Hasil pembelajaran yang diperoleh sesudah menggunakan teknik tersebut.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Mendapatkan gelar sarjana (S1) Pendidikan Bahasa Arab di UM SUMBAR.
2. Mengetahui prinsip-prinsip agar mempermudah kelancaran berbahasa Arab.
3. Mengetahui kendala apa saja yang menjadi faktor ketidak lancarannya dalam berbahasa Arab.
4. Mengetahui sejauh mana perbendaharaan kosa kata pada siswa-siswi MTsTI Batang Kabung khususnya kelas VIII Tsanawiyah.
5. Menambah wawasan penulis tentang betapa berpengaruhnya perbendaharaan mufradat yang mempunyai pengaruh untuk kelancaran berbahasa Arab.
6. Memberi teknik kepada siswa MTsTI Batang Kabung khususnya kelas VIII Tsanawiyah.
7. Sebagai bahan rujukan dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pemahaman isi yang terkandung dalam proposal ini, sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari :

## **BAB I Pendahuluan**

Latar belakang masalah, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan (uraian secara logis tentang tahap-tahap pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini.

## **BAB II Landasan Teori**

Landasan yang berisi tentang, Teknik Pembelajaran mufradat dengan teknik *al'ab lughawiyah* Dalam Meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa.

## **BAB III Metodologi Penelitian**

Penelitian meliputi, Jenis penelitian, Tempat dan waktu penelitian, informan penelitian, Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

## **BAB IV Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian dan Pembahasan

## **BAB V Penutup**

Kesimpulan dan Saran



## BAB II

### KERANGKA TEORITIS

#### A. Teknik Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

Dalam teknik pembelajaran mufradat bahasa Arab, biasanya siswa menghafal kosa-kata tersebut, juga biasanya melalui empat *maharah*, berbahasa, yaitu, membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, sehingga dapat menambah kosa-kata dari siswa-siswi tersebut<sup>19</sup>. Dibawah ini akan diuraikantentang teknik pembelajaran mufradat bahasa Arab dengan teknik membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.

##### 1. Membaca

Teknik pengajaran mufradat (kosakata) Bahasa Arab dengan cara membaca dibagi dalam tiga bagian, yaitu :

- a. *Thariqah Juz"iyah Tarkibiyah*, berjalan mulai dari mengajarkan huruf kepada pembaca kata.
- b. *Thariqah Kulliyah Tahliyah*, dimulai dengan mengajarkan membaca kata atau kalimat menuju *taraf* pengetahuan pelajar untuk mengetahui jumlah kata-kata yang sesuai secara melihat, kemudian secara berangsur-angsur menuju kepada menguraikan kata-kata dan kalimat-kalimat menjadi huruf dan bunyi.
- c. *Thariqah Hijaiyah Tafkidiyah*, mengajarkan membaca huruf dengan bunyi dan namanya satu persatu. Kemudian dari huruf yang telah

---

<sup>19</sup> Mahyudin Ritonga, Zulmuqim, and others, 'SIKAD Machine Learning for Correcting Errors in Speaking Arabic', *World Journal on Educational Technology : Current Issues*, 14.3 (2022), 768–80 <<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7214>>.

diketahui ini dibentuk kata-kata atau kalimat. Teknik pertama dan ketiga berlandaskan pada dasar yang sama yaitu bahwa unsur-unsur kata adalah lebih sederhana daripada kata itu sendiri, sedangkan berpindah dari yang sederhana kepada yang tersusun adalah prinsip yang diakui. Barangkali orang yang menggunakan teknik beranggapan dan mencampuradukkan antara kesederhanaan bentuk dan kesederhanaan arti, serta mereka mengira bahwa huruf dan bunyi yang merupakan bangunan kata yang paling sederhana.

## 2. Menulis

Latihan menulis yang dilaksanakan sesudah latihan membaca, disamping tujuan utamanya sebagai alat mencatat antara pelajar, jiwa, dan pikirannya, serta alat hubungan antara dirinya dan alam luar, juga mempunyai tujuan lain yaitu meresapkan kata-kata dan ungkapan-ungkapan di dalam hati siswa di waktu memindahkan tulisan dalam rangka melatih menulis. Para ahli ilmu jiwa mengatakan bahwa praktek mengajar itu lebih efektif apabila mempergunakan lebih dari satu panca indera. Berkenaan dengan itu maka menulis huruf dan kata-kata dapat mempermudah pembelajaran. Menghafalkan bentuknya dan menjadikan lebih mudah, karena usaha menulis membutuhkan ingatan kepada bentuk. Hal ini membantu agar tetap melekatnya bentuk tersebut pada ingatan.

Dari penjelasan-penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa peran pembelajaran *mufradat* dalam meningkatkan kelancaran atau kemahiran



berbahasa Arab sangat besar. Karena dibekali dengan perbendaharaan yang banyak sangat memudahkan siswa berbicara bahasa Arab.

### 3. Menyimak

Menyimak merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab siswa akan mudah menghafal satu kata atau kalimat dengan baik melalui apa yang di dengarnya<sup>20</sup>. Pada tahapan ini pengenalan bahasa yaitu dengan mendengarkan sejumlah kalimat baik dari ucapan pengajar maupun melalui media seperti rekaman dari tape recorder atau radio, televisi dan lainnya.

### 4. Berbicara

Setelah siswa terbiasa mendengarkan kata-kata maupun kalimat bahasa yang baik melalui ucapan langsung maupun dari rekaman dengan baik dan fasih. Maka yang kedua adalah latihan percakapan antar siswa maupun dengan guru. Latihan percakapan ini bertujuan untuk membiasakan siswa supaya pandai berbicara Bahasa Arab dengan menggunakan struktur kalimat yang masih sederhana sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Biasanya siswa di suruh berbicara di depan kelas baik sendiri maupun berdialog dengan sesama siswa dengan topik yang berbeda-beda. Sebaiknya guru harus terlebih dahulu menjelaskan dengan singkat isi atau cerita dalam dialog tersebut, untuk memudahkan pemahaman mereka meskipun tarkibnya

---

<sup>20</sup> Hamidah Hamidah and Marsiah Marsiah, 'Pembelajaran Maharah Al-Istima' Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi', *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8.2 (2020), 147–60  
<<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>>.

belum benar, yang penting untuk melatih kebenaran-kebenaran siswa berbicara dengan Bahasa Arab secara sederhana<sup>21</sup>.

## **B. *Al'ab Lhugawiyah* (Permainan Bahasa)**

### 1. Pengertian permainan bahasa (*Al'ab lughawiyah*)

Pada hakikatnya, permainan bahasa (*Al'ab lughawiyah*) merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dari permainan itu berupa bahasa tertentu, maka itu merupakan keterampilan permainan bahasa.

*Al'ab lughawiyah* adalah sebuah teknik permainan bahasa yang digunakan dalam program-program pembelajaran bahasa. Khususnya dalam bahasa Arab. Manfaat dari permainan bahasa ini telah banyak dirasakan oleh guru-guru bahasa asing di Indonesia dan di berbagai Negara. Kegiatan permainan yang dimaksud tentu bukan sembarangan permainan, seperti permainan-permainan pada umumnya, melainkan bermain yang berfungsi mendorong dan memberi ketertarikan pada siswa untuk belajar, serta memberikan kesan kepada guru dan siswa tentang adanya cara belajar yang menyenangkan dan dapat berpotensi untuk mengembangkan unsur-unsur kebahasaan siswa.

---

<sup>21</sup> Nurmasiythah Syamaun, 'Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh', *Jurnal Lisanuna*, 4.2 (2015), 343–59 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/852/667>>.



Permainan merupakan bagian sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tampak bahwa setiap orang menyenangi yang namanya permainan. Contohnya bayi senang pada bunyi-bunyian dan warna-warni, kemudian anak-anak senang bermain tembak-tembakan, lalu orang dewasa menenangi berbagai macam permainan, baik yang bersifat local maupun universal. Pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Bukti paling mudah mengenai hal itu adalah digunakannya teknik bermain dalam pendidikan pra-sekolah, misalnya TK (Taman Kanak-kanak) atau pun kelompok bermain (*play group*).

Dalam pendidikan pra-sekolah, anak-anak selain memperoleh kegembiraan dari permainan, juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar sikap, kemahiran motoric, bentuk dan warna, bahasa, dan lainnya. Dipilihnya permainan simulasi untuk memasyarakatkan P-4 pada pemerintahan Orde Baru juga menjadi bukti bahwa permainan dapat bernilai edukasi. Bertolak pada pernyataan di atas, para pakar pendidikan mengakui perlunya perlunya menggunakan permainan sebagai media pendidikan atau sebagai teknik belajar mengajar.

Dalam bermain, seseorang merasa terlibat dan terpanggil untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah. Yang lebih penting lagi, dalam bermain, seseorang memperoleh kesenangan sehingga kegiatan mengatasi dan memecahkan masalah berlangsung dalam suasana keceriaan tanpa tekanan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan

bahwa permainan bahasa memiliki unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa dengan cara pembelajaran yang menyenangkan.

## 2. Macam-macam permainan bahasa

Permainan bahasa memiliki berbagai macam jenis permainannya.. Berdasarkan hal tersebut berikut ini macam-macam permainan bahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbicara, Antara lain:

### a. Menjodohkan Gambar dan Kata

Permainan menjodohkan gambar dan kata diterapkan pada siswa kelas rendah, yakni kelas 2 tsanawiyah. Langkah-langkah permainan tersebut antara lain, guru menyediakan buku atau kertas yang berisi gambar dan kalimat yang tidak berkaitan sehingga siswa diminta untuk memasang gambar dan kalimat sesuai dengan kertas atau buku yang disediakan oleh guru. Dalam permainan memasang gambar dan kata dapat membantu peserta didik dalam mengenal kosa kata atau mufradat dengan bendanya. Peserta didik juga harus mampu membaca dan memahami kata dan bendanya.

### b. Permainan Kata dan Huruf

Langkah-langkah permainan kata antara lain, pertama guru mengacak buku atau kertas yang berisi huruf. Se lanjutnya guru meminta peserta didik menyusun huruf-huruf tersebut kedalam bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan kondusif.

Siswa di tuntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Sehingga siswa kreatif dalam menentukan susunan kalimat sesuai dengan wazannya.

Jika siswa mengalami kesulitan dalam permainan kata dan huruf, maka guru perlu membantu agar peserta didik berhasil dalam belajar. Namun sebelum guru memberikan bantuan, guru sebaiknya menjelaskan teknik permainan Bahasa terlebih dahulu. Tujuannya agar peserta didik saling menolong sehingga terciptanya rasa empati sesama peserta didik. Hal itu karena siswa yang sudah mampu dapat membantu siswa lain yang belum mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut. Oleh karena itu, dalam permainan tersebut tidak hanya mengajarkan literasi tetapi juga rasa empati terhadap orang lain.

c. Memilih Kalimat

Dalam permainan memilih kalimat, guru membuat table berisi dua kalimat, yakni kalimat berita dan tanya di selembar kertas yang ditempelkan di papan tulis. Siswa diminta untuk maju memilih kalimat dan menempelkannya sesuai dengan jenisnya. Setelah itu, guru akan membahasnya bersama-sama. Bagi siswa yang belum benar, diminta maju untuk membetulkannya. Contoh kalimat : “Siapakah nama kamu?”. Siswa akan menempelkannya disalah satu jenis kalimat tersebut. Dengan permainan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal jenis kalimat dengan cara yang menyenangkan.

d. Melengkapi kalimat

Langkah permainan melengkapi kalimat, yaitu guru membuat kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata yang hilang. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian guru membuat kartu-kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat tersebut. Dalam permainan tersebut, siswa berlatih untuk memahami dan mencocokkan kata yang dipilih dengan kalimatnya, sehingga kalimat tersebut menjadi tepat.

Permainan melengkapi kalimat merupakan permainan untuk melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Pada saat membaca kalimat, anak juga harus cermat agar dapat memilih kata yang tepat, sehingga kalimat tersusun secara benar.

e. Cerita Berantai

Permainan cerita berantai adalah salah satu teknik dalam pengajaran berbicara yang menceritakan suatu cerita kepada siswa secara bergantian. Permainan cerita berantai dilakukan oleh guru kepada siswa. Langkah permainan cerita berantai, yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya guru menuliskan teks cerita di lembar kertas. Setiap siswa akan membaca dan menghafalkan cerita tersebut. Setelah itu, siswa yang pertama akan bercerita sesuai cerita yang dibacakannya. Kemudian siswa yang kedua melanjutkan cerita yang



belum diselesaikan oleh anak pertama. Selanjutnya diteruskan kepada siswa yang lain hingga cerita itu selesai.

Dalam permainan cerita berantai anak mampu kreatif, tanggung jawab, dan kerjasama. Siswa harus berpikir kreatif, karena sedapat mungkin harus mampu bercerita walaupun tidak hafal, mereka dapat mengimprovisasi tanpa meninggalkan alur cerita. Tanggung jawab, siswa harus bertanggung jawab dengan alur cerita yang dibacanya. Kerjasama, karena permainan ini harus dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menyelesaikan cerita dengan benar dan menyenangkan.

### **C. Kemahiran Berbicara**

Kemahiran berbicara adalah sebuah keterampilan dan kemampuan berbahasa dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, ide pikiran dan pendapat kepada orang lain sebagai mitra percakapan. Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan. Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab.

Menurut Iskandarwassid, keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Menurut Hermawan, keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra pembicara. Menurut Arsjad dan Mukti, keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (*junction*). Menurut Utari dan Nababan, keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk-bentuk bahasa dan makna-makna bahasa tersebut, dan kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa. Kemampuan berbicara yang baik adalah kecakapan seseorang dalam menyampaikan sebuah informasi dengan bahasa yang baik, benar dan menarik agar dapat dipahami pendengar.

Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Berbicara atau dengan kata lain berkomunikasi merupakan aktivitas yang setiap harinya dilakukan oleh setiap manusia. Oleh sebab itu, manusia dikatakan sebagai makhluk sosial. Namun, tahukah anda bahwa ada prinsip-prinsip teknik berbicara. Kegiatan berbicara didalam kelas bahasa mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik.

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa latihan berbicara ini merupakan kelanjutan dari latihan menyimak yang didalam kegiatannya juga terdapat latihan mengucapkan. Target yang hendak dicapai dalam hal ini adalah kemampuan dan

kelancaran berbahasa lisan atau berbicara lisan (berkomunikasi) langsung sebagai fungsi utama bahasa, khususnya bahasa Indonesia.

Keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis, seperti, malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain<sup>22</sup>. Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain.

Pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada orang lain mencapai kemampuan berbicara dengan baik. Menurut Hermawan tujuan keterampilan berbicara kepada peserta didik adalah sebagai berikut, kemudahan berbicara, kejelasan berbicara, bertanggung jawab dalam berbicara, membentuk pendengar yang kritis, dan membentuk kebiasaan. Dan adapun jenis-jenis kemahiran berbicara adalah, bercerita, berdebat, berdiskusi, wawancara, pidato, dan ceramah.

Dan diantara jenis-jenis keterampilan berbicara adalah sebagai berikut :

1. Bercerita

Bercerita adalah menuturkan suatu cerita secara lisan (walaupun bahan cerita bisa berwujud karangan tertulis). Kebiasaan bercerita ini banyak

---

<sup>22</sup> Apri Wardana Ritonga, Mahyudin Ritonga, and others, 'E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic', *International Journal of Higher Education*, 9.6 (2020), 227–35 <<https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>>.



ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Pada waktu dulu kegiatan bercerita jauh lebih semarak, dibandingkan masa sekarang. Kegiatan bercerita di kalangan masyarakat Jawa dan beberapa daerah lain juga mengenal kegiatan bercerita berupa pertunjukan wayang yang dibawakan oleh dalang dengan perangkat alatnya. Banyak daerah lain mengenal kegiatan bercerita tersebut dengan nama dan cara yang berbeda-beda. Kegiatan bercerita yang disebutkan di sini lebih bersifat tradisional, berlaku secara turun-temurun.

## 2. Debat

Istilah debat tampaknya juga cukup dikenal di kalangan masyarakat. Terkadang ada ungkapan untuk seseorang yang senang berdebat, maka disebut suka debat atau jago debat. Debat sebenarnya mirip dengan dialog. Debat berarti bertukar pikiran secara terbuka untuk membahas masalah yang masih merupakan pro dan kontra dengan memperhatikan aturan dan tata tertib tertentu.

## 3. Diskusi

Istilah diskusi cukup dikenal, terutama di kalangan kaum terdidik. Bagi kalangan kampus, diskusi sudah merupakan kegiatan yang dianggap lazim. Diskusi diartikan sebagai pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi kelompok biasanya ditandai dengan lebih terbatasnya jumlah peserta, tingkat keformalannya kurang menonjol. Diskusi panel biasanya menghadirkan beberapa pembicara kunci atau para penyaji materi, kemudian diikuti audiens. Dalam diskusi panel yang banyak berperan adalah

para panelis (para penyaji atau pembicara), audiens memang diberi kesempatan memberikan pendapat atau tanggapan, tetapi jatahnya lebih sedikit.

#### 4. Pidato dan Ceramah

Pidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya<sup>23</sup>, atau memberikan gambaran tentang suatu hal. Sedangkan ceramah merupakan suatu kegiatan berbicara di depan umum dalam situasi tertentu untuk tujuan tertentu dan kepada pendengar tertentu.

#### 5. Percakapan

Percakapan adalah dialog antara dua orang atau lebih. Membangun komunikasi melalui bahasa lisan (melalui telepon, misalnya) dan tulisan (di chat room). Percakapan ini bersifat interaktif yaitu komunikasi secara spontan antara dua atau lebih orang.

### **D. Penelitian yang relevan**

1. Penelitian yang dilakukan Rohman pada tahun 2015, yaitu yang berjudul “*Arabic Puzzle Book* Pengembangan Media Intraktif Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas VI MI Kota Malang”. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian Rohman adalah jika penelitian Rohman menggunakan media, sedangkan penelitian saya ini menyajikan teknik atau teknik

---

<sup>23</sup> Yoni Marlius, Bambang Bambang, and Metsra Wirman, ‘The Efforts to Improve Students’ Arabic Speaking Skills Through Language Environment Activation: A Study of Phenomenology’, *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9.1 (2021), 35–48 <<https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2585>>.

pembelajaran bahasa, sedangkan persamaan penelitian Rohman dengan penelitian saya adalah materi permainan bahasa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sutardi pada tahun 2013, yaitu yang berjudul “Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas V MI Muhammadiyah”. Perbedan penelitian ini dengan penelitian saya adalah jika penelitian Sutardi untuk meningkatkan kemahiran menulis, maka penelitian saya adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan teknik permainan bahasa.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Straus dan Cordin, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsional organisasi, dan gerakan sosial.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Creswell menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif, mulai dari tema umum, dan menafsirkan makna data.<sup>25</sup>

Begitu pula teknik yang dipakai dalam mengolah data penelitian yang berjudul “Penggunaan Teknik *Al’ab lughawiyah* Dalam Pembelajaran Mufradat untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTsTI Batang Kabung” dengan cara mengamati, memperhatikan, menginterpretasikan apa yang diperoleh dari lapangan dengan menggunakan teknik pembelajaran *al’ab lughawiyah*.

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MTsTI Batang Kabung, sedangkan waktu penelitian yang direncanakan adalah 2 bulan. Hitungan dari tanggal 20 /Juni s/d 20 Agustus

---

<sup>24</sup> Farida Nugrahani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Solo : Cakra Books, 2014), hlm. 4.

<sup>25</sup> Adi Kusumatri dan Ahmad Mustamil Khairan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Semarang : Lembaga Pendidikan Soekarno Pressindo, 2019), hlm. 2.

2022. Alasan penulis memilih judul dan lokasi penelitian ini adalah dikarenakan siswa-siswa dari madrasah tersebut sangat memiliki minat yang kurang dalam proses pembelajaran bahasa arab, sehingga penulis menawarkan variasi teknik yang menurut penulis mampu membangkitkan minat dari siswa-siswi tersebut. Yaitu teknik Permainan Bahasa (*Al'ab lhugawiyah*)

### **C. Subjek Penelitian**

Yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini adalah para siswa-siswi yang berada di MTsTI Batang Kabung khususnya siswa-siswi kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah. Kemudian para guru-guru yang berada di sekolah dan seluruh orang yang beraktivitas di lingkungan sekolah MTsTI Batang Kabung.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, ada beberapa teknik pengumpulan data yang di gunakan, yaitu:

#### 1. Wawancara

Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan informan utama. Sehingga wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang utama. Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk Tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak gerik dan ekspresi responden merupakan bola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Wawancara juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motifasi yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.



Wawancara adalah percakapan tatap muka atau wawanmuka, namun di pantau dari bentuk pertanyaan yang dijadikan maka wawancara dapat dikategorikan atas tiga bentuk yaitu, a) wawancara terencana-terstruktur; b) wawancara terencana-tidak terstruktur; c) wawancara bebas.

## 2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengar, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

Dengan observasi peneliti mendokumentasikan dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Sehingga observasi dalam penelitian kualitatif merupakan bagian yang sangat penting

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis yang berisi kegiatan atau kejadian pada waktu yang lalu. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel/dapat dipercaya kalau didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademis dan seni yang telah ada.

## **E. Analisis Data**

Analisis data merupakan pekerjaan yang paling berat yang dirasakan oleh seorang peneliti saat semua data telah terkumpul. Analisis data merupakan proses mencari data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari baik

melalui hasil wawancara, catatan lapangan, maupun dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun kedalam pola, yang diakhiri dengan membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang hasil penelitian selama di MTsTI Batang Kabung, dan gambaran terkait dengan problematika pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VIII A di MTsTI Batang Kabung.

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: Tarbiyah Islamiyah ( MTs S TI )
Tingkatan	: Tsanawiyah
Kepala Sekolah	: Irwanto, S.Pd
W. Kurikulum	: Nasyiatul Aisyah S.Pd
PLt Kurikulum	: Syarifah, S.Pd.I
Kesiswaan	: Rahmana Putra Emda, S.Pd.I
Sarpras	: Vita Syafriati, S.Pt
Humas	: Masridal, S.Pd
Status Madrasah	: Swasta dibawah naungan Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah (PPMTI) Batang Kabung
Alamat Yayasan	: Jln. Tarbiyah Kel. Batang Kabung Kec.Koto Tangah Kota padang <sup>26</sup>

##### 2. Sejarah Madrasah

Dalam perkembangan pendidikan Islam, kita tidak bisa terlepas dari ulama sebagai pendidik yang memiliki peranan penting di tengah-tengah masyarakat dan di kenal sebagai pelopor pembaharuan pendidikan Islam. Oleh karena itu, maka umat Islam telah seharusnya menghargai dan

---

<sup>26</sup> Arsip Data Profil Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung



menghormati Ulama sebagai penerus perjuangan para Nabi, hal ini sesuai dengan sabda Nabi Muhammad SAW:

أَكْرِمُوا الْعُلَمَاءَ فَإِنَّهُمْ وَارِثَةُ الْأَنْبِيَاءِ فَمَنْ أَكْرَمَهُمْ فَقَدْ أَكْرَمَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ ( رواه الخطيب عن جابر )

Artinya : *Muliakanlah ulama karena ulama adalah pewaris para Nabi, maka siapa yang memuliakan ulama maka mereka telah memuliakan Allah dan Rasul-Nya (H.R Al-Khatibi bin jabir)*

Untuk itu jasa ulama perlu dikenang dan di ingat kembali, bagaimana perjuangan mereka dalam mengembangkan ajaran Islam. Buya H. Salif Tuanku Sutan adalah salah salah seorang yang telah berjuang dan berjasa dalam menyiarkan ajaran Islam di tengah masyarakat melalui pendidikan Islam. Menurut murid pertama dan tertua dari buya H. Salif Tuanku Sutan yang sekaligus sebagai khalifahnyanya mengatakan bahwa:

*“Lembaga pendidikan Islam muncul pertama kali di Batang Kabung adalah pendidikan yang dibawa oleh buya H. Salif Tuanku Sutan dan salah satu usaha nya pertama kali adalah dengan membangun surau tempat mengaji sekaligus asrama bagi murid-muridnya.”*

Sebelum pendidikan Islam berkembang seperti madrasah atau dikenal dengan sekolah tingkat Tsanawiyah (MTs) dan Aliyah (MA), maka pelaksanaan Pendidikan Islam banyak diadakan di surau-surau dengan duduk bersila mengelilingi guru untuk mendengar pengajiannya, sistem ini dikenal dengan sistem Halaqah. Kehadiran dan usaha buya H. salif Tuanku Sutan dalam mengembangkan Ilmu agama disambut baik oleh masyarakat Batang Kabung, walaupun ditemukan hambatan-hambatan dalam menegakkan suatu kebenaran. Karena didorong oleh rasa tanggung jawab

sebagai seorang muslim, Buya H. Salif Tuanku Sutan merasa berkewajiban untuk mengajarkan agama Islam di tengah-tengah masyarakat Batang Kabung. Di samping beliau mengajar beliau juga aktif memberikan ceramah pengajian di surau-surau. Karena melihat keadaan masyarakat yang masih kurang Ilmu pengetahuan tentang agama maka buya H. Salif Tuanku Sutan mulai memperjuangkan dan mengabdikan dirinya di tengah-tengah masyarakat dengan ilmu yang didapatkannya selama bertahun-tahun belajar dan menun.

Pada awal perjuangan Buya H. Salif Tuanku Sutan dalam mengembangkan Pendidikan Islam, beliau hanya memiliki murid 25 orang namun berkat usaha dan perjuangannya serta perhatiannya terhadap masyarakat sangat besar, sehingga semakin besar juga keinginan masyarakat untuk belajar agama. Pada tahun 2011 - 2012 muridnya hampir mencapai 700 orang yang terdiri dari tingkat Tsanawiyah, tingkat Aliah dan Khusus Halaqah (mengaji dengan system bersila/kelas tujuh) dan bertahan sampai sekarang. Pada awal perjuangannya beliau hanya mengajar di surau dan pada tahun 1955 beliau berhasil mendirikan PPMTI di Batang Kabung, namun hal ini tidak terlepas dari partisipasi masyarakat.

Dari usaha yang dilakukan buya H. Salif Tuanku Sutan tampaklah bahwa beliau telah berhasil mengajak masyarakat untuk belajar agama. Dengan demikian PPMTI Batang Kabung semakin dikenal dengan ketokohan beliau, tidak hanya di kota Padang saja bahkan sampai keluar

daerah seperti Sijunjung, Jambi, Riau dan masih banyak daerah lainya. Dengan demikian sekolah pesantren yang didirikanya semakin diminati oleh masyarakat terbukti dengan semakin banyaknya jumlah santri yang ingin belajar di PPMTI.

Penjelasan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh kepala sekolah Tsanawiyah dan Aliyah dan sekaligus Wakil Pimpinan Umum PPMTI Batang Kabung: *“Pada tahun ajaran 2011/2012 santri yang belajar di PPMTI Batang Kabung yang berasal dari berbagai daerah di sumatera barat dan luar Sumatera Barat berjumlah sekitar 700 santri, bagi santri yang berasal dari luar daerah pada umumnya tinggal di asrama PPMTI Batang kabung dan mereka pada malam harinya di bimbing dan dibina oleh guru yang bertugas diasrama”*.

Perjuangan buya H. Salif Tuanku sutan sebagai contoh teladan hendaknya bagi generasi muda, bahkan sampai usia tua masih terlintas semangat perjuangan dalam menegakkan ajaran Islam, dalam keadaan sakit-sakitan beliau masih mampu memberikan pelajaran yaitu mengajarkan kitab Al-Hikam dan Juahar Maknun . Sebagai mana yang diungkapkan oleh Buya H. Idris Tuanku Mudo: *“Dua tahun menjelang buya meninggal dunia, beliau menyuruh saya untuk mengkopikan kitab al-hikam dan jauhar maknun menjadi besar untuk bisa dilihat dan diajarkan kepada murid marapulai kaji ( kelas tujuh/halaqah) pada waktu itu”* .

Beliau wafat pada tanggal 30 Januari 1998 dalam usia 82 tahun, Saat terakhir hayat beliau menyampaikan agar generasi muda ini dapat

melanjutkan perjuangan yang telah dirintisnya. Karena datang panggilan Illahi terhadap beliau maka sepatutnyalah para pejuang sekarang ini melanjutkan upaya Pendidikan Islam yang telah dibawanya dan juga bisa hendaknya memberantas kemungkaran yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Sesuai sabda Nabi :

عن أبي سعيد الخدري رضي الله عنه قال سمعت رسول الله صلى الله عليه و سلم يقول من رأى منكم منكراً فليتغيره بيده فإن لم يستطع فبلسانه فإن لم يستطع فبقلبه وذلك أضعف الإيمان (رواه مسلم)

*Artinya : Dari Abu sa'id al-kudri berkata : Saya mendengar Rasul bersabda "Barang siapa diantara kamu sekalian melihat kemungkaran maka hendaklah dia merubah degan tagannya bila iya tidak mampu hendaklah ia merubah degan lisannya, jika ia tidak mampu maka hendaklah ia merubah degan hatinya, dan itu adalah selema-lema iman."*

Oleh sebab itu sebagai seorang muslim haruslah bisa meyakini keimanan yang dianutnya dan bisa mencerminkan diri di tenggah-tenggah masyarakat, dan kegiatan pendidikan yang ditinggalkan oleh H. Salif Tuanku Sutan masih tetap dilanjutkan seperti biasa. Sebagai pelanjut perjuangan yang telah dirintis beliau maka ditunjuk tiga orang khalifah sebagai pemimpin untuk bekerja sama dalam mengelola pesantren tersebut. Khalifah yang telah ditunjuk (diamanatkan) oleh Buya H. Salif ini telah diresmikan setelah seratus hari beliau meninggal yaitu pada tanggal 9 Mai 1998. ketiga orang pemimpin ini adalah :

- a. Buya Jamaris Tuanku Mudo (murid tertua beliau)
- b. Buya Idris Tunku Mudo (menantu beliau)
- c. Buya Mahyudin Salif Tuanku Sutan (anak beliau)



Dari kenyataan di atas dapat diketahui bagai mana usaha Buya H Salif Tuanku Sutan dalam pembinaan Pendidikan Islam serta keberhasilannya dalam membina masyarakat untuk belajar agama. Hal ini sebagai motivasi bagi Penulis dan juga bagi generasi berikutnya dalam meningkatkan nilai Islam dimasa mendatang.<sup>27</sup>

### 3. Visi dan Misi Madrasah

Berdasarkan rumusan dari musyawarah kerja guru MTs TI Batang Kabung, maka visinya adalah “DISIPLIN, BERILMU, BERIMAN, BERAKHLAK MULIA, DAN CINTA LINGKUNGAN ”

Untuk mewujudkan visi, MTs TI Batang Kabung maka dirumuskan misi:

1. Menciptakan pembelajaran yang tepat waktu
2. Membentuk santri yang terampil dalam berpidato
3. Mengupayakan santri yang cinta al qur'an dan beramal shaleh
4. Mengupayakan santri yang santun kepada guru, orang tua, dan masyarakat
5. Mengusahakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
6. Menciptakan lingkungan yang bersih dan asri<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Arsip Data Profil Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung

<sup>28</sup> Arsip Data, Visi-Misi, Tujuan, dan Profil Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung

Tabel 4.1

Data Guru

No	Nama Personal	Jenis Kelamin
1	Feni Indra Nila, S.Pd	P
2	Mulyadi, S.Pd	L
4	Syahrial Masri, S.Pd.I	L
5	Ahmad Rusydi Amra	L
6	Taufik Annur, S.Pd	L
7	Ramadani Hakim	L
8	Rahmana Putra Emda, S.Pd.I	L
9	Dalmi, S.Pd	L
10	Fardiansyah Kamal	L
11	Mardion, S.Pd.I	L
12	Ridwan Tk Bagindo	L
13	Agung Prayuda	L
14	Elvina Anggraini	P
15	Desi Meldanita, S.H.I	P
16	Yunailis, S.Pd.I	P
17	Ilham Deni, S.S	P
18	Supriadi Ansyah Putra,S.Pd	L
19	Syarifah, S.Pd.I	P
20	Gusvaneli, S.Pd	P
21	Masridal, S.Pd	L
22	Misra Miharti,S.Pd	P
23	Lisa Desrimaliza, S.Pd	P
24	Afni Gustina,S.Pd	P
25	Fitri Yanti, S.Pd.I	P
26	Vita Syafriati, S.Pt	P
27	Resti Ratna Sari, S.Pd	P



28	Yuni Artati, S.Pd	P
29	Firdawati, S.Pd	P
30	Shelchy Nice Octavia, S.Pd	P
31	Deby Yeriza Saputri, S.Pd	P
32	Esimardiani, S.Pd	P
33	Fitria Susanti, S.Pd	P
34	Nasyiatul Aisyah, S.Pd	P
35	Roslawati, S.Pd	P
36	Reza Trinanda, S.Pd	L
37	Nirwan Budiman, S.Pd	L
38	Trisnawati, S.Pd	P
39	Sutri Julni Wita, S.Pd	P
40	Muhammad Shiddiq	L
41	Asmira	P
42	Yetti Rahmaniati, S.Pd.I	P
43	Neli Yusni, S.Pd	P
44	Mahandra, S. Th.I	L
45	Yulizarni	P
46	Resti Amelia, S.Ag	P
47	Rice Indri Nilawati, S.Pd	P
48	Delviza	P
49	Rona Angriani SY	P
50	Rahmah, S.Pd	P
51	Radhiatul Husna, S.H	P

Tabel 4.2

Data siswa kelas VIII A MTsTI Batang Kabung

<b>NO.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	Abdul Hafis Anshory	L
2	Ali Rahman	L
3	Andrean Syah Putra	L
4	Ari Julian	L
5	Cindi Ayu Amanda	P
6	Devan Bayu Pratama	L
7	Dwi Vio Rusli	P
8	Fadhilah Prasetyo	P
9	Ibnu Qodir Alqudsi	L
10	Jutia Muhadini	P
11	Kayla Anugrah Asmi	P
12	Kheyla Hervita Aura	P
13	Lailatul Rahmadhani	P
14	Muhammad Emeraldi Riza	L
15	Muhammad Murdika Hadi	L
16	Olif Buana Putri	P
17	Rafli Ramadhan	L
18	Rainni Safitri	P
19	Risky Adtya	L
20	Robi Marwal	L
21	Shalsa Sahdatul Ilmi	P
22	Syintia Anisa	P

## B. Hasil Penelitian

### 1. Macam-macam *Al'ab lughawiyah* di MTsTI Batang Kabung

Macam-macam *al'ab lughawiyah* berdasarkan hasil wawancara guru bidang studi bahasa Arab kelas VIII A MTsTI Batang Kabung beliau mengatakan bahwa *al'ab lughawiyah* yang dipakai di kelas VIII A terdiri dari :<sup>29</sup>

- a. Menjodohkan kalimat
- b. Permainan kata dan huruf
- c. Memilih kalimat
- d. Sambung kata

*Al'ab lughawiyah* ini sangat menarik bagi siswa karena mengandung unsur belajar sambil bermain yang mampu menarik minat dan hasil belajar siswa. Dan ini terlihat dari Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) yang penulis analisis. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII A MTsTI Batang Kabung yang siswanya terdiri dari 22 orang, yaitu terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan. Dalam hal ini penyebab yang paling dominan adalah minat dari siswa-siswi tersebut yang masih tergolong sangat rendah. Sehingga ini membuat siswa tidak aktif dan menghambat kreativitas siswa dalam belajar Bahasa arab.<sup>30</sup>

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti beranggapan bahwa untuk mencapai maharah kalam yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah tentunya diperlukan teknik yang mampu merangsang minat dan

---

<sup>29</sup> Hasil Wawancara Dengan Guru Bahasa Arab Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung (Selasa 12 Juli, Pukul 10 : 00 di Ruang Kelas VIII A)

<sup>30</sup> Hasil Wawancara Dengan Guru Bahasa Arab Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung (Selasa 12 Juli, Pukul 10 : 00 di Ruang Kelas VIII A)

memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa arab yaitu Penggunaan Teknik *Al Ab lughawiyah* Untuk Melancarkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab di Kelas VIII A MTsTI Batang Kabung.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran Al'ab lughawiyah

Tahap awal pelaksanaan dari pembelajaran ini adalah peneliti mengadakan pengamatan terhadap kemahiran berbicara Bahasa arab siswa kelas VIII A tersebut. Dan pada tahap pengamatan awal tersebut tergolong kemahiran berbicara Bahasa arab siswa tersebut masih lemah. Kemudian peneliti mengadakan diskusi dengan wali kelas VIII A mengenai apa yang menjadi penghambat perkembangan maharah kalam dari masing-masing siswa tersebut, dengan tujuan untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendalanya.<sup>31</sup>

Pada tahap perencanaan mengenai hal-hal yang akan dipersiapkan dalam pembelajaran, berdasarkan saran dari guru yaitu dilaksanakannya 3x pertemuan dengan teknik pembelajaran yang peneliti rencanakan. Disini guru meminta peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi yang akan dibawakan. Yakni dengan judul pembahsaan yaitu "*Hiwar*" atau percakapan. Nah peneliti langsung setuju karena teknik *hiwar* termasuk salah satu permainan Bahasa juga. Berikut pendataan atau gambaran penjelasannya.

## 3. Hasil belajar bahasa Arab setelah menggunakan *Al'ab lughawiyah* (permainan bahasa).

---

<sup>31</sup> Hasil Observasi dan Analisis Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII A Madrasa Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung, (Kamis, 14 Juli 2022, Pukul : 11 : 40, di Ruang Kelas VIII A)

Setelah dilakukannya permainan bahasa sebagaimana diatas, penulis menemukan antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab lebih meningkat dari sebelumnya. Disamping itu banyak siswa yang aktif bertanya dan mengangkat tangan untuk turut serta dalam permainan tersebut, melalui permainan bahasa yang penulis terapkan ini, siswa yang awalnya pendiam menjadi aktif bertanya setelah dilakukannya teknik permainan ini.

Hal ini juga penulis uraikan sekaligus dengan hasil dokumentasi penulis terhadap nilai bahasa arab siswa, dimana sebelumnya siswa yang memiliki nilai rendah datau cukup dalam pembelajaran bahasa arab mendapatkan nilai tinggi atau baik dan sangat baik sebagaimana data yang penulis paparkan sebagai berikut.<sup>32</sup>

Tabel 4.3

Hasil Observasi Nilai Pembelajaran Setelah Menggunakan Permainan Bahasa

NO	Nama Siswa	Nilai Bahasa Arab Sebelum Menggunakan Permainan Bahasa	Nilai Bahasa Arab Setelah Menggunakan Permainan Bahasa
1	Ali Rahman	Ali Rahman memiliki nilai 75 sebelum permainan bahasa diterapkan	Ali Rahman memiliki nilai 88 setelah permainan bahasa diterapkan
2	Dwi Vio Rusli	Dwi Vio Rusli memiliki nilai 80 sebelum permainan bahasa diterapkan	Dwi Vio Rusli memiliki nilai 89 setelah permainan bahasa direpkan

<sup>32</sup> Hasil Analisis dan Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung, (Sabtu 16 Juli 2022, pukul 10 :00 di Ruangn Kelas VIII A)



3	Jutia Muhadini	Jutia Mahadini memiliki nilai 70 sebelum permainan bahasa diterapkan	Jutia Mahadini memiliki nilai 83 setelah permainan bahasa diterapkan
4	Ari Julian	Ari Julian memiliki nilai 75 sebelum permainan bahasa diterapkan	Ari Julian memiliki nilai 80 setelah permainan bahasa diterapkan
5	Riski Aditya	Riski Aditya memiliki nilai 73 sebelum permainan bahasa diterapkan	Riski Aditya memiliki nilai 89 setelah permainan bahasa diterapkan
6	Robi Marwal	Robi Marwal memiliki nilai 76 sebelum permainan bahasa diterapkan	Robi Marwal memiliki nilai 80 setelah permainan bahasa diterapkan
7	Cindy Ayu Amanda	Cindy Ayu Amanda memiliki nilai 80 sebelum permainan bahasa diterapkan	Cindy Ayu Amanda memiliki nilai 89 setelah permainan bahasa diterapkan
8	Rafli Ramadhan	Rafli Ramadhan memiliki nilai 70 sebelum permainan bahasa diterapkan	Rafli Ramadhan memiliki nilai 75 setelah permainan bahasa diterapkan
9	Olif Buana Putri	Olif Buana Putri memiliki nilai 75 sebelum permainan bahasa diterapkan	Olif Buana Putri memiliki nilai 84 setelah permainan bahasa diterapkan
10	Devan Bayu P.	Devan Bayu P memiliki nilai 70 sebelum permainan bahasa diterapkan	Devan Bayu P memiliki nilai 80 setelah permainan bahasa diterapkan

Dari hasil penelitian dan observasi yang penulis lakukan, didapati bahwa kemampuan hasil belajar dan berbicara siswa telah meningkat pada test



perkembangan awal. Dengan menggunakan teknik permainan Bahasa, bisa meningkatkan produktifitas siswa dalam memperoleh mufradat. Melalui pembelajaran Bahasa yang menyenangkan siswa mampu menyampaikan pikiran, wawasan, dan pendapat baik kepada guru dan sesama siswa.

Pada proses pembelajaran Bahasa arab menggunakan teknik permainan, pada tahap awal peneliti/guru menyampaikan materi tentang dialog (*hiwar*). Disini siswa di pasangkan satu persatu untuk membuat suatu percakapan tentang hobbi (*hiwayah*). Kemudian guru/peneliti membimbing siswa agar memperoleh mufradat yang lebih banyak.

Adapun proses pembelajaran Bahasa Arab pada tahap kedua membahas materi tentang kitabah, didisni peneliti memanfaatkan materi sebagai pengaplikasian permainan tebak gambar dan sambung kata. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang terdapat pada tahap pembelajaran pertama. Peningkatan hasil pembelajaran siswa telah menyebabkan hasil pembelajaran yang baik dan aktif.

Suasana ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Dari hasil analisis dan observasi pada tahap awal dan tahap kedua pembelajaran teknik permainan Bahasa, diketahui dapat meningkatkan minat siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diatas, dapat dinyatakan peningkatan kemahiran berbicara siswa menggunakan teknik permainan Bahasa di kelas VIII A MTsTI Batang Kabung memperoleh peningkatan dan hasil yang baik.

### C. Pembahasan

#### 1. Macam-Macam Permainan Bahasa Arab yang Digunakan di Kelas VIII A MTsTI Batang Kabung

Melalui macam-macam permainan bahasa ini akan meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa ketika belajar bahasa arab sebagaimana menurut Soeparno karena permainan bahasa memiliki keterampilan tertentu seperti keterampilan menyimak, membaca, menulis, maupun mendengarkan, yang membuat peserta didik terlibat langsung sehingga mampu menambah penguasaan kosa-kata.<sup>33</sup>

Hal senada juga penulis temukan dilapangan yaitu di kelas VIII A MTsTI Batang Kabung bahwa dengan menggunakan berbagai macam permainan bahasa mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa yang meningkat dan hasil belajar yang lebih baik. Adapun macam-macam permainan bahasa yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### a. Menjodohkan Gambar dan Kata

Permainan menjodohkan gambar dan kata diterapkan pada siswa kelas rendah, yakni kelas 2 tsanawiyah. Langkah-langkah permainan tersebut antara lain, guru menyediakan buku atau kertas yang berisi gambar dan kalimat yang tidak berkaitan sehingga siswa diminta untuk memasangkan gambar dan kalimat sesuai dengan kertas atau buku yang

---

<sup>33</sup> <https://www.seputarpengetahuan.co.id>, Soeparno, *Pengertian-pengertian-bahasa-manfaatnya-dalam-proses-pembelajaran-.html*, Jum'at 19 Agustus 2022.

disediakan oleh guru. Dalam permainan memasang gambar dan kata dapat membantu peserta didik dalam mengenal kosa kata atau mufradat dengan bendanya. Peserta didik juga harus mampu membaca dan memahami kata dan bendanya.

Hasil observasi penulis menemukan siswa sangat tertarik dan berminat melaksanakan permainan bahasa ini, terlihat dari sikap dan *fast respon* siswa terhadap pembelajaran.

b. Permainan Kata dan Huruf

Langkah-langkah permainan kata antara lain, pertama guru mengacak buku atau kertas yang berisi huruf. Se lanjutnya guru meminta peserta didik menyusun huruf-huruf tersebut kedalam bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan kondusif. Siswa di tuntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Sehingga siswa kreatif dalam menentukan susunan kalimat sesuai dengan wazannya.

Jika siswa mengalami kesulitan dalam permainan kata dan huruf, maka guru perlu membantu agar peserta didik berhasil dalam belajar. Namun sebelum guru memberikan bantuan, guru sebaiknya menjelaskan teknik permainan Bahasa terlebih dahulu. Tujuannya agar peserta didik saling menolong sehingga terciptanya rasa empati sesama peserta didik. Hal itu karena siswa yang sudah mampu dapat membantu siswa lain yang

belum mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut. Oleh karena itu, dalam permainan tersebut tidak hanya mengajarkan literasi tetapi juga rasa empati terhadap orang lain.

c. Memilih Kalimat

Dalam permainan memilih kalimat, guru membuat table berisi dua kalimat, yakni kalimat berita dan tanya di selembar kertas yang ditempelkan di papan tulis. Siswa diminta untuk maju memilih kalimat dan menempelkannya sesuai dengan jenisnya. Setelah itu, guru akan membahasnya bersama-sama. Bagi siswa yang belum benar, diminta maju untuk membetulkannya. Contoh kalimat : “Siapakah nama kamu?”. Siswa akan menempelkannya disalah satu jenis kalimat tersebut. Dengan permainan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal jenis kalimat dengan cara yang menyenangkan.

Permainan memilih kalimat juga mengajarkan siswa kelas VIII A MTsTI Batang Kabung untuk aktif dalam belajar. Salah satu contohnya, adalah siswa yang aktif biasanya mereka selalu mengangkat tangan bila mau maju mengerjakan tugas. Hal itu sebagai contoh bahwa jiwa percaya diri pada anak tersebut telah ada. Permainan ini juga melatih anak untuk berkonsentrasi dan belajar untuk memecahkan masalah. Secara langsung maupun tidak langsung, permainan ini memberikan kepuasan kepada anak, jika mereka memilih dengan benar.

d. Melengapi kalimat



Langkah permainan melengkapi kalimat, yaitu guru membuat kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata yang hilang. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian guru membuat kartu-kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat tersebut. Dalam permainan tersebut, siswa berlatih untuk memahami dan mencocokkan kata yang dipilih dengan kalimatnya, sehingga kalimat tersebut menjadi tepat.

Siswa kelas VIII A MTsTI Batang Kabung sangat antusias menggunakan permainan bahasa ketika belajar bahasa Arab, apalagi ketika permainan melengkapi kalimat. Karena yang penulis saksikan di lapangan permainan melengkapi kalimat ini mengandung unsur *puzzle* yang meminta kecerdasan dan kecermatan siswa tersebut, sehingga siswa seusia mereka memiliki ketertarikan individu terhadap permainan tersebut.

Permainan melengkapi kalimat merupakan permainan untuk melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Pada saat membaca kalimat, anak juga harus cermat agar dapat memilih kata yang tepat, sehingga kalimat tersusun secara benar.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan *Al'ab lughawiyah*

Adapun pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan *al'ab lughawiyah* adalah sebagai berikut :

- a. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait dengan keseharian siswa.
  - b. Permainan diterapkan untuk merangsang data piker siswa, dan mengakses informasi serta menciptakan suasana baru dikelas.
  - c. Permainan yang dikembangkan harus mampu menarik minat siswa
  - d. Permainan dikembangkan dengan landasa mampu menjalin kerja sama serta kebebasan menjalin kerja sama siswa lain.
  - e. Permainan hendaknya mengandung unsur kompetisi memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi.
  - f. Penekanan permainan *linguistic* dan komunikatif pada kelancaran berbahasa.
  - g. Permainan diterapkan pada keterampilan berbicara sekaligus
3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Al'ab Lughawiyah* (Permainan Bahasa)

Hasil belajara siswa setelah menggunakan permainan Bahasa meningkat dibandingkan pembelajaran sebelum menggunakan permainan Bahasa. Hal ini terlihat dari hasil data yang telah penulis paparkan di halaman sebelumnya, dan disitu terlihat jelas peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan Bahasa. Karena seperti pendapat Soeparno mengatakan karena permainan bahasa memiliki keterampilan tertentu seeperti keterampilan menyimak, membaca, menulis, maupun mendengarkan, yang membuat peserta didik terlibat langsung sehingga mampu menambah penguasaan kosa-kata.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis pembahasan, penulis memperoleh yang dapat diambil dari penelitian mengenai Penggunaan Teknik *Al'ab lughawiyah* dalam Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab studi pada kelas VIII A MTsTI Batabg Kabung, Antara lain :

1. Macam-macam *Al'ab lughawiyah* yang dipakai adalah permainan mencocokkan gambar dan kata, melengkapi kalimat, memilih kalimat, permainan kata dan huruf serta permainan cerita berantai.
2. Pelaksanaan permainan Bahasa di kelas VIII A MTsTI Batang Kabung yaitu mencocokkan gambar dan kata dimana guru menyediakan buku dan gambar serta kalimat yang berkaitan kemudian siswa diminta untuk memasangkan gambar dan kalimat yang tidak berkaitan tersebut yang telah disediakan oleh guru. Kemudian permainan memilih kata dan huruf, dimana guru meminta kepada murid untuk memilih kata dan menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata atau kalimat yang benar. Kemudian permainan memilih kalimat yaitu guru membuat tabel yang berisi dua kalimat, yakni kalimat berita dan kalimat Tanya, kemudian siswa diminta memilih kalimat sesuai jenisnya. Kemudian permainan melengkapi kalimat dimana guru meminta siswa untuk melengkapi kalimat yang disediakan oleh guru dalam kertas atau papan tulis dengan

kalimat yang tidak lengkap, lalu siswa di minta memilih kalimat yang cocok untuk melengkapi kalimat tersebut sehingga menjadi kalimat yang benar. Kemudian permainan cerita berantai yaitu guru menceritakan sebuah cerita kepada siswa secara bergantian.

3. Setelah pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Al'ab lughawiyah memperoleh peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, dimana siswa lebih berminat dan termotivasi dan nilai yang lebih baik dari sebelumnya, peningkatan tersebut disebabkan oleh teknik pembelajaran permainan Bahasa yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat ketika pembelajaran, karena permainan Bahasa mengandung belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar yang di senangi oleh anak seusia mereka.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat kita pahami bahwa kesalahan utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya menguasai kaidah-kaidah penguasaan mufradat bahasa Arab yang benar, maka penulis merekomendasikan beberapa saran yang perlu dilakukan, yaitu;

1. Guru memberikan motivasi terhadap siswa dan orang tua siswa tentang kesadaran pentingnya mempelajari dan memahami bahasa Arab sebagai Muslim.

2. Guru harus lebih memberikan penjelasan dan latihan terkait kesalahan-kesalahan siswa baik itu kesalahan mendasar maupun kesalahan yang paling fatal.
3. Guru lebih sering memberikan perhatian dan pelatihan kepada siswa terkait melafadzkan makharij al- huruf kepada siswa sehingga siswa dapat memahami dengan baik perbedaan huruf terutama huruf huruf yang berdekatan agar tidak terjadi kesalahan.
4. Siswa lebih sering melakukan kegiatan berdialog sesam siswa, sehingga terbiasa berkata-kata dengan bahasa Arab.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ali, Salah, and Mohammad Ali, 'Reasons for Using or Avoiding Games in an EFL Classroom', in *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7 2011 Sarajevo*, 2011, pp. 940–47
- Cheung, Siu Yin, and Kai Yin Ng, 'Application of the Educational Game to Enhance Student Learning', *Frontiers in Education*, 6.March (2021), 1–10 <<https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>>
- Davies, Alan, *An Introduction to Applied Linguistics, An Introduction to Applied Linguistics* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018) <<https://doi.org/10.4324/9780429424465>>
- Hamidah, Hamidah, and Marsiah Marsiah, 'Pembelajaran Maharah Al-Istima' Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi', *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8.2 (2020), 147–60 <<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>>
- Hanifah, Umi, 'Fun Arabic Learning through Songs Media', *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1.2 (2021), 73–82 <<https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2873>>
- Johnston, Olivia, Helen Wildy, and Jennifer Shand, 'Teenagers Learn through Play Too: Communicating High Expectations through a Playful Learning Approach', *The Australian Educational Researcher*, 0123456789, 2022 <<https://doi.org/10.1007/s13384-022-00534-3>>
- Khaira, Mutia, 'The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills', *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1.2 (2021), 55–62 <<https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>>
- Khaira, Mutia, Mahyudin Ritonga, and Syaflin Halim, 'The Effectiveness of Scrabble Game Media in Improving Learning Outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1933.1 (2021) <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012128>>
- Kholief, Nawafie, Hadil Ismail Hasan, and Yusta Rizaldi, 'Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Al-Kalimat Al-Indunisiyah Dzatun Aslin 'Arabi Fi Qamus KBBI', *Ukazh*, 1.2 (2020), 172–84 <<https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i2.410>>
- Marlius, Yoni, Bambang Bambang, and Metsra Wirman, 'The Efforts to Improve Students' Arabic Speaking Skills Through Language Environment Activation: A Study of Phenomenology', *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9.1 (2021), 35–48 <<https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2585>>
- Nurjanah, Sarah, and Mochamad Bruri Triyono, 'Game-Based Learning as Media Utilization for Student Feedback in Japanese Kanji Learning', in *International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019)*, 2020, CDXL, 174–77 <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.038>>
- Nurkamariah, and Zaimatuz Zakiyah, 'Abaza's Learning Method (Tamyiz) in Students' Mufradāt Mastery: Is It Effective? How Does It Work?', *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7.1 (2021), 122–37 <<https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-07>>
- Rahmawati, Fitra Awalia, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin, 'Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching Al-Al'ab Al-Lughawiyah Al-

- Ibda'iyah Li Ta'lim Al-Lughah Al- 'Arabiyyah Al-Mumti'ah', *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13.1 (2021), 108–28 <<https://doi.org/10.24042/albayan.v%vi%i.6917>>
- Ritonga, Apri Wardana, Mahyudin Ritonga, Talqis Nurdianto, Martin Kustati, Rehani, Ahmad Lahmi, and others, 'E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic', *International Journal of Higher Education*, 9.6 (2020), 227–35 <<https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>>
- Ritonga, Mahyudin, Asrina, Rizka Widayanti, Fitri Alrasi, Julhadi, and Syaflin Halim, 'Analysis of Arabic Language Learning at Higher Education Institutions with Multi-Religion Students', *Universal Journal of Educational Research*, 8.9 (2020), 4333–39 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080960>>
- Ritonga, Mahyudin, Suci Ramadhanti Febriani, Martin Kustati, Ehsan Khaef, Apri Wardana Ritonga, and Renti Yasmar, 'Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education', *Education Research International*, 2022 (2022), 1–9 <<https://doi.org/10.1155/2022/7090752>>
- Ritonga, Mahyudin, Alwis Nazir, and Sri Wahyuni, 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang', *Arabiyât: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2016), 1–12 <<https://doi.org/10.15408/a.v3i1.2879>>
- Ritonga, Mahyudin, Zulmuqim, Bambang, Rahadian Kurniawan, and Pahri, 'SIKAD Machine Learning for Correcting Errors in Speaking Arabic', *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14.3 (2022), 768–80 <<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7214>>
- Saleh, Alaa Mamoun, and Abeer Sultan Ahmed Althaqafi, 'The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia', *SAGE Open*, 12.1 (2022), 1–10 <<https://doi.org/10.1177/21582440221079806>>
- Sevy-biloon, Julia, 'Different Reasons to Play Games in an English Language Class', *Journal of Education and Training Studies*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.11114/jets.v5i1.1967>>
- Sholihah, Nisa, Rizal Firdaus, and Amardin, 'Al'ab Lughawiyah Li Ta'liimi Al-Lughah Al-'Arabiyyah Min Khilali Kalimah An-Nadzoir Al-Mukhadi'Ah Fi Qamuus As-Sundawiyah', *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 2.1 (2021), 91–105 <<https://doi.org/10.37274/mauriduna.v2i1.432>>
- Syamaun, Nurmasiyah, 'Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh', *Jurnal Lisanuna*, 4.2 (2015), 343–59 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/852/667>>
- Zirawaga, Victor Samuel, Adeleye Idowu Olusanya, and Tinovimbanashe Maduki, 'Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History', *Journal of Education and Practice*, 8.15 (2017), 55–64 <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>>



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Dosen Pembimbing



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tengah Telp (0751) 4851002, Padang (25172)  
 Website : [www.umsh.ac.id](http://www.umsh.ac.id) e-mail: [info@umsh.ac.id](mailto:info@umsh.ac.id), [fatamsh@gmail.com](mailto:fatamsh@gmail.com)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT**  
 Nomor: 606/KEP/IL3.AU/F/2022

*Tentang*

**PENUNJUKKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**

Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumatera Barat), setelah

- Membaca : Surat permohonan mahasiswa FAI UMSB;  
 Nama : **Zul Vikar**  
 NIM : **1806002013008**  
 Jurusan : **Pendidikan Bahasa Arab (PBA)**  
 Tanggal : **01 Juli 2022**  
 Perihal : **Permohonan SK Pembimbing Skripsi**
- Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan kualitas lulusan diperlukan pelaksanaan bimbingan skripsi bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan minimal 105 beban sks pada Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam UM Sumatera Barat;  
 b. bahwa untuk pembentukan tim pembimbing skripsi pada poin a di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam.
- Mengingat : 1. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/1.0/B/2012 tentang perguruan tinggi Muhammadiyah;  
 2. Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen;  
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan;  
 4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;  
 5. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.223/U/2000 tentang Kurikulum dan Pedoman Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;  
 6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjamin Mutu Pendidikan;  
 7. Statuta UMSB Tahun 2015;  
 8. Panduan Akademik FAI UM Sumatera Barat Tahun 2020/2021.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan  
 Pertama : Menyetujui Judul, *Outline*, Daftar Kepustakaan Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul:  
**"Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Metode Al'ab Al-Lughawiyah untuk Meningkatkan Kelancaran Berbicara di Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung"**
- Kedua : Menunjuk Saudara  
 a. Nama : **Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.I.**  
 Bidang Keahlian Pokok : Pendidikan Bahasa Arab  
 Memberi Kuliah : Bahasa Arab  
 Untuk Tugas Sebagai : Pembimbing I  
 b. Nama : **Fitri Alrasi, MA.**  
 Bidang Keahlian Pokok : Pendidikan Bahasa Arab  
 Memberi Kuliah : Bahasa Arab  
 Untuk Tugas Sebagai : Pembimbing II
- Ketiga : Kepada pembimbing diberikan honorarium, yang dibebankan kepada mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Keempat : Surat Keputusan ini mulai berlaku dari tanggal dikeluarkan sampai tanggal 08 Juli 2022 dan disampaikan kepada yang bersangkutan dengan ketentuan, bahwa segala sesuatunya akan disempurnakan kembali apabila dipandang perlu.

Pada Tanggal : 05 Zuhijah 1443 H  
 05 Juli 2022 M

Dekan,  
  
**Dr. Firzaus, M.H.I.**  
 NIDN: 1027026802

## Lampiran 2. Selesai Penelitian

### **Lampiran 3. Kisi-kisi Wawancara**

**Nama Sekolah** : MTsTI Batang Kabung  
**Alamat Sekolah** : Jl. Tarbiyah Batang Kabung  
**Kelas** : VIII A

#### **Pedoman Wawancara untuk Siswa**

1. Apakah saudara pernah belajar bahasa arab sebelum masuk di MTsTI Batang Kabung?
2. Apakah saudara menyukai Bahasa Arab?
3. Apa yang saudara rasakan saat pertama kali belajar bahasa arab?
4. Metode pembelajaran seperti apa yang paling saudara sukai?
5. Apa tanggapan saudara terkait pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode permainan bahasa?
6. Apa kesulitan saudara ketika mempelajari bahasa Arab?
7. Apakah saudara menyukai pembelajaran Bahasa Arab menggunakan teknik permainan bahasa?
8. Apakah teknik permainan bahasa dapat membantu kesulitan saudara dalam mempelajari bahasa arab?

#### **Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas**

1. Bagaimana keadaan siswa kelas VIII A MTsTI Batang Kabung ketika belajar bahasa Arab?
2. Apasaja kendala guru ketika belajar bahasa Arab?
3. Apasaja metode yang ibuk sajikan ketika belajar bahasa arab?
4. Apasaja media yang ibuk siapkan ketika belajar bahasa arab menggunakan metode permainan bahasa?
5. Bagaimana antusiasme siswa ketika belajar bahasa arab?
6. Apa metode pembelajaran bahasa arab yang paling sering dipakai?
7. Ketika ibu menerapkan metode, metode apa yang paling efektif yang ibu berikan kepada siswa?
8. Apasaja kendala siswa ibu sehingga menghambat kemahiran berbicara bahasa arab?

#### Lampiran 4. RPP

Teknik	: Pelaksanaan Pembelajaran Al'al Allughawiyah
Hari/Tanggal	: Selasa 19 Juli 2022
Waktu	: 10.00 – 11. 25 Wib
Lokasi	: Ruangn Kelas VIII A MTsTI Batang Kabung

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: MTs TI Batang Kabung
Mata Pelajaran/tema	: Bahasa Arab/Maharah Istima'
Kelas/Semester	: VIII / 1
Materi	: <b>الرياضة</b>
Pertemuanke	: 1
AlokasiWaktu	: 2 x 40 Menit

#### A. Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori

#### B. Kompetensi dasar :

1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang diwujudkan dalam semangat belajar
2. Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah
3. Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa

4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman
5. Melafalkan bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan *الرياضة*
6. Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan *الرياض*

### C. Tujuan dan Indikator Pembelajaran :

Tujuan	Indikator Pembelajaran
Setelah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan berkomunikasi tentang topik <i>الرياضة</i> , siswa dapat membaca teks qira'ah dan menjawab beberapa pertanyaan tentang isi kandungannya dan mampu mengambil teladan dari kandungan teks qira'ah serta mempraktikkannya dalam kehidupan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab dengan intonasi dan makhraj yang benar</li> <li>2. Menentukan arti kosakata dalam teks</li> <li>3. Menerjemahkan frase, dan kalimat bahasa Arab dalam teks</li> <li>4. Menggunakan kosakata dalam konteks kalimat</li> <li>5. Menentukan tema teks</li> <li>6. Menceritakan kembali isi teks</li> <li>7. Meringkas secara lisan isi teks dengan bahasa Arab</li> </ol>

### D. Materi Pokok

*Maharotul Istima'* tentang : *الرياضة*

### E. Pendekatan dan Teknik Pembelajaran

1. *Scientific Method* (teknik ilmiah)
2. Tanya Jawab
3. *Sam'iyah Syafawiyah*



## F. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa
<p><b>endahuluan</b></p>	<p><b>Kegiatan Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a</li> <li>3. Guru mengabsen siswa</li> <li>4. Guru mengkondisikan kesiapan mental siswa dalam belajar</li> <li>5. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>6. Guru mengantarkan Siswa kepada suatu permasalahan yang dihadapi kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai</li> <li>7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan serta bentuk tes dan tugas selesai pembelajaran yang akan dilaksanakannya.</li> </ol>
	<p><b>Siswa dengan khidmat dan santun</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab salam</li> <li>2. Membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>3. Mendengarkan guru mengabsen</li> <li>4. Merespon pertanyaan guru tentang materi yang sudah dipelajari dengan serius</li> <li>5. Menyimak tujuan dan penjelasan materi yang disampaikan guru</li> </ol>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Mengamati dengan teliti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati pelafalan kata, frasa dan kalimat bahasa Arab yang diperdengarkan tentang : <b>الرياضة</b> melalui media video</li> <li>2. Siswa menirukan pelafalan kata, frasa dan kalimat bahasa Arab yang diperdengarkan</li> <li>3. Siswa mengamati waktu pada jam yang disediakan</li> </ol> <p><b>Menanya dengan santun</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan tanya jawab dengan menggunakan kata, frasa dan kalimat bahasa Arab tentang <b>الرياضة</b>, baik secara individu kelompok</li> <li>2. Siswa menanyakan materi tentang <b>الرياضة</b>, yang belum dipahami</li> </ol> <p><b>Mencoba dengan penuh semangat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melafalkan materi tentang <b>الرياضة</b>,</li> <li>2. Siswa menunjukkan gambar/peragaan sesuai dengan bunyi kata, frasa dan kalimat yang diperdengarkan.</li> <li>3. Siswa menyatakan waktu pada jam yang disediakan dalam bahasa Arab</li> </ol>

	<p><b>Menalar dengan terampil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab dengan menyatakan waktu pada jam yang disediakan dengan menggunakan bahasa Arab yang baik dan benar</li> <li>2. Siswa menentukan waktu pada jam yang telah disediakan</li> <li>3. Siswa memperagakan sesuai dengan kata, frasa dan kalimat yang diperdengarkan</li> </ol>
	<p><b>Mengkomunikasikan dengan percaya diri dan tanggung jawab.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melafalkan waktu dalam bahasa Arab sesuai dengan jam</li> <li>2. Siswa melafalkan kalimat bahasa Arab tentang kegiatan dan waktunya</li> <li>3. Siswa memperagakan sesuai dengan kata, frasa dan kalimat yang diperdengarkan</li> </ol>
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa mengulangi kata, frasa dan kalimat tentang <b>الرياضة</b>, yang telah diajarkan</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang sudah disampaikan</li> <li>3. Guru meminta siswa agar membiasakan mengucapkan</li> </ol>

	<p>hal yang terkait dengan topik materi dalam bahasa Arab.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan tentang <i>istima'</i> yang terdapat dalam buku.</li> <li>5. Guru menginformasikan pelajaran selanjutnya</li> <li>6. Menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a dan member salam</li> </ol>
--	---

### Tugas Terstruktur

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengarahkan siswa untuk fokus pada materi</li> <li>2. Memberikan instruksi kepada siswa untuk siap melakukan permainan terstruktur</li> <li>3. Membagi siswa menjadi tiga kelompok</li> <li>4. Meminta seorang siswa dari salah satu kelompok untuk maju dan memegang jam yang telah disediakan</li> <li>5. Meminta siswa tersebut untuk menentukan jam yang dipegang</li> <li>6. Meminta kelompok setelahnya untuk menyatakan waktu dalam bahasa Arab</li> <li>7. Meminta semua kelompok untuk melakukan hal tersebut secara bergantian</li> <li>8. Mengawasi jalannya permainan hingga akhir</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan arahan guru</li> <li>2. Menyiapkan diri untuk mengikuti permainan</li> <li>3. Membentuk tiga kelompok</li> <li>4. Mengikuti jalannya permainan yang telah diinstruksikan oleh guru</li> <li>5. Menaati tata tertib permainan yang telah ditetapkan oleh guru</li> <li>6. Menjawab dan menyatakan waktu yang ditetapkan oleh temannya dari kelompok sebelumnya dengan baik dan benar</li> </ol>

### Tugas Tidak Terstruktur

Membiasakan mendengarkan cerita, pidato, lagu, dialog atau berita berbahasa Arab dari media elektronik (radio, TV, Internet dll).

### G. Media/Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Papan tulis, Laptop, LCD, *Slide Powerpoint*, video
2. Alat/Bahan : Gambar/tulisan Kertas, Jam dinding
3. Sumber Belajar : Buku Paket, kamus saku

## H. Penilaian

### 1. Penilaian Performansi

### 2. Penilaian Sikap

#### 1. Penilaian Performansi

*Indikator Pembelajaran 1* : Melafalkan bunyi kata, frasa dan kalimat yang diperdengarkan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	<b>Makhraj</b>	1-4
	<b>Makhraj</b> sudah tepat	4
	<b>Makhraj</b> cukup tepat	3
	<b>Makhraj</b> kurang tepat	2
	<b>Makhraj</b> tidak tepat	1
2	<b>Pelafalan</b>	1-4
	Pelafalan sudah tepat	4
	Pelafalan cukup tepat	3
	Pelafalan kurang tepat	2
	Pelafalan tidak tepat	1
3	<b>Kelancaran</b>	1-4
	Sangat lancar	4
	Cukup lancar	3
	Kurang lancar	2
	Tidak lancar	1
	<b>Skor Maksimal</b>	12
<b>Nilai Akhir = <math>\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \dots \times 100 = ..</math></b>		

*Indikator Pembelajaran 2.3.4* : Menunjukkan tulisan, memperagakan dan menunjukkan gambar sesuai dengan bunyi kata, frasa dan kalimat yang diperdengarkan)

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	<b>Tulisan</b>	1-4
	<b>Tulisan</b> sudah tepat	4
	<b>Tulisan</b> cukup tepat	3
	<b>Tulisan</b> kurang tepat	2
	<b>Tulisan</b> tidak tepat	1
2	<b>Peragaan</b>	1-4
	<b>Peragaan</b> sudah tepat	4
	<b>Peragaan</b> cukup tepat	3
	<b>Peragaan</b> kurang tepat	2
	<b>Peragaan</b> tidak tepat	1
3	<b>Gambar</b>	1-4
	<b>Gambar</b> sudah tepat	4

	<b>Gambar</b> cukup tepat	3
	<b>Gambar</b> kurang tepat	2
	<b>Gambar</b> tidak tepat	1
	<b>Skor Maksimal</b>	12
	<b>Nilai Akhir = <math>\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{12} \times 100 = \dots</math></b>	

## 2. Penilaian Sikap (Observasi )

NO	Aspek Yang Di observasi	Pilihan Jawaban				Skor
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah	
1	Antusiasme dalam belajar					
2	Bertanggung jawab/peduli					
3	Percaya diri dalam berinteraksi					
4	Menghargai orang lain					
5	Santun					
	Jumlah					

NO	Keterangan	Jumlah Skor
	Baik sekali/ Selalu	76 – 100
	Baik / Sering	51 – 75
	Cukup / Kadang-kadang	26 – 50
	Kurang /Tidak pernah	0 – 25

### Rentang Skor Sikap

Penskoran : Nilai =  $\frac{\text{Jumlah skor Jawaban}}{\dots}$

No	Aspek yang di Nilai	Skor
	Membiasakan mendengarkan cerita, pidato, lagu, dialog atau berita berbahasa Arab dari media elektronik (radio, TV, Internet dll).	
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang-kadang	3
4	Pernah	2
5	Tidak Pernah	1
	<b>Nilai Akhir= <math>\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{5} \times 100 = \dots</math></b>	5



## Penilaian Tugas Tidak Terstruktur

### I. Remedial

Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kesempatan untuk memperbaikinya sesuai dengan indikator pembelajaran yang belum tercapai baik dengan cara diberikan tugas atau dengan mengulang tes. Jika didapati banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar maka akan diberikan pembelajaran ulang sesuai dengan indikator yang belum tercapai oleh kebanyakan siswa (*remedial teaching*) selanjutnya guru melakukan penilaian kembali dengan indikator soal yang sejenis. Remedial pembelajaran dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu atas kesepakatan antara siswa dan guru.

### J. Interaksi Guru dan Orang tua

Guru meminta siswa memperlihatkan lembar penilaian kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. Cara lainnya dapat juga dengan menggunakan buku penghubung kepada orang tua yang berisi tentang nilai pengetahuan dan sikap perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

**(Ilham Deni S.S)**

Guru/Peneliti

**(Zulvikar)**

Teknik : Pelaksanaan Pembelajaran Al' al Allughawiyah  
 Hari/Tanggal : Kamis 21 Juli 2022  
 Waktu : 10.00 – 11. 25 Wib  
 Lokasi : Ruang Kelas VIII A MTsTI Batang Kabung

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Satuan** : MTs.TI Batang Kabung  
**Pendidikan**  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Arab  
**Kelas/ Semester** : VIII.A  
**Tema** : يومياتنا  
**Materi Pokok** : Membaca ( القراءة ) tentang: يومياتنا  
**Alokasi Waktu** : 1X 35 Menit

#### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak

(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori

## **B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

- 1.1 Memahami fungsi sosial , struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: **يومياتنا** yang melibatkan tindak tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan grametikal **الجملة الأسمية**
- 1.2 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema : **يومياتنا**  
 Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi susunan gramatikal **الجملة الأسمية**
- 1.3 Mendemonstrasikan tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan grametikal **الجملة الأسمية** baik secara lisan maupun tulisan
- 2.1 Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif yang berkaitan dengan tema **يومياتنا** dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal **الجملة الإسمية**

## **C. INDIKATOR PEMBELAJARAN**

- 3.2.1 Membaca huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab dengan intonasi dan makhraj yang benar
- 3.2.2 Menentukan arti kosakata dalam teks
- 3.2.3 Menerjemahkan frase, dan kalimat bahasa Arab dalam teks
- 3.2.4 Menggunakan kosakata dalam konteks kalimat
- 3.3.1 Menentukan tema teks
- 3.3.2 Menceritakan kembali isi teks
- 3.3.3 Meringkas secara lisan isi teks dengan bahasa Arab

## D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menkomunikasikan tentang topik *بزمياتنا*, siswa dapat membaca teks qira'ah dan menjawab beberapa pertanyaan tentang isi kandungannya dan mampu mengambil teladan dari kandungan teks qira'ah serta mempraktikkannya dalam kehidupan.

## E. MATERI PEMBELAJARAN

### 1. materi fakta



## 2. Materi konsep

### يومياتنا

أستيقظ مبكرا جدا في الصباح, عادة حوالي الساعة الرابعة والنصف. أستيقظ على الفور وأذهب إلى الحمام. أبدأ بأخذدش, وتنظيف أسناني, وتخفيف شعري مستخدما مجفف الشعر وأمشط بمشط الشعر. ثم أعود إلى غرفتي وأرتدي ملابس المدرسة.

## 3. Materi prinsip

### جملة الفعلية

الطالب يرتدي ملابس المدرسة

أحمد يعمل الواجب المنزلي

لعب الكرة ينتهي في الساعة الخامسة

الأستاذة تعلم اللغة العربية

أنا أطلع الدروس ليلا

## F. PENDEKATAN DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

1. *Scientific Method* (teknik ilmiah)
2. Tanya jawab
3. *Qawa'id wa tarjamah*

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN (35Menit)

Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa
Pendahuluan	Memberi salam, berdo'a bersama, dan memulai pelajaran

(5 Menit)	<p>dengan membaca basmalah.</p> <p>Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran</p> <p>Siswa menyiapkan buku paket bahasa Arab</p> <p>Guru mengabsen siswa</p> <p>Menanyakan materi yang pernah diajarkan (apersepsi)</p> <p>Guru mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>
Kegiatan Inti (20 Menit)	<p>Dalam kegiatan inti, guru dan para siswa melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:</p> <p><b>Mengamati</b></p> <p>Menyimak bacaan teks qira'ah</p> <p>Mencermati isi kandungan teks qira'ah</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Menanyakan makna kata (mufradat) baru dalam teks qira'ah</p> <p>Menanyakan tentang isi kandungan teks qira'ah</p> <p>Menanyakan unsure kebahasaan yang terkandung di teks qira'ah</p> <p><b>Mengumpulkan data / eksplorasi</b></p> <p>Mendiskusikan isi kandungan teks qira'ah</p> <p>Menganalisis unsur kebahasaan teks qira'ah</p> <p>Mengidentifikasi sifat-sifat terpuji yang terkandung</p>



	<p>dalam teks qira'ah</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan, rumusan, dari isi kandungan teks qira'ah</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Mempresentasikan isi kandungan teks qira'ah secara individu maupun kelompok secara lisan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang teks qira'ah.</p>
<p>Penutup (5 Menit)</p>	<p>Guru meminta siswa kembali membaca teks qira'ah sebagai penutup materi pembelajaran</p> <p>Guru meminta agar para siswa membiasakan membaca tek qira'ah</p> <p>Menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a dan memberi salam.</p>

### **Tugas Terstruktur (20 Menit)**

1. Membaca teks qira'ah
2. Menerjemahkan isi teks qira'ah yang dibaca
3. Menjawab soal tentang teks qira'ah yang dibaca.

### **Tugas Tidak Terstruktur**

Membiasakan membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.

## **H. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media : Papan tulis, laptop
2. Alat/Bahan : Gambar/tulisan kertas
3. Sumber Belajar : Buku Paket Bahasa Arab Kelas VII<sup>e</sup>, Kamus

## I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Performansi/Keterampilan

### 1. Penilaian Sikap

#### LEMBAR PENILAIAN DIRI SIKAP JUJUR

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Materi Pokok : .....

Tanggal : .....

#### PETUNJUK

- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- berilah tanda cek (√) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

No	Pernyataan	TP	KD	SR	SL
1	Saya tidak menyontek pada saat mengerjakan ulangan				
2	Saya menyalin karya orang lain dengan menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas				
3	Saya melaporkan kepada yang berwenang jika menemukan barang				
4	Saya berani mengakui kesalahan yang saya dilakukan				
5	Saya mengerjakan soal ujian tanpa melihat jawaban teman yang lain				

Keterangan :

- SL = Selalu , apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- SR = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- KD = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- TP = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

### Rentang Skor Sikap

No.	Keterangan	Jumlah Skor
1	Baik Sekali/Selalu	76-100
2	Baik / Sering	51-75
3	Cukup/Kadang-kadang	26-50
4	Kurang/Tidak pernah	0-25

### Rentang Skor Sikap

Penskoran : Nilai =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

#### 1. penilaian peformasi

##### يوميانا

أستيقظ مبكرا جدا في الصباح, عادة حوالي الساعة الرابعة والنصف. أستيقظ على الفور وأذهب إلى الحمام. أبدأ بأخذدش, وتنظيف أسناني, وتجفيف شعري مستخدما مجفف الشعر وأمشط بمشط الشعر. ثم أعود إلى غرفتي وأرتدي ملابس المدرسة.

### Indikator Penilaian

(Menirukan dan melafalkan ungkapan yang mengandung kata tanya dan jawabannya)

NO	Nama Siswa	Ketepatan Makharijul huruf	Ketepatan Pertanyaan & Pelafalan	Ketepatan Jawaban dan Pelafalan	Total Skor
1					
2					
3					
4					
5					

- Pedoman penskoran
  - Sangat Baik : 5
  - Baik : 4
  - Cukup : 3
  - Kurang : 2
  - Sangat Kurang : 1

$$\text{Nilai Riil} = \frac{\text{Nilai} \times 4}{\text{Skor Maximal}}$$

**Pedoman penskoran:**  
**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$**

## J. REMEDIAL

Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kesempatan untuk memperbaikinya sesuai dengan indikator pembelajaran yang belum tercapai baik dengan cara diberikan tugas atau dengan mengulang tes. Jika didapati banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar maka guru wajib memberikan pembelajaran ulang sesuai dengan indikator yang belum tercapai oleh kebanyakan siswa (remedial teaching) selanjutnya guru melakukan penilaian kembali dengan

indikator soal yang sejenis. Remedial pembelajaran dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu atas kesepakatan antara siswa dan guru

#### **K. INTERAKSI GURU DAN ORANG TUA**

Guru meminta siswa memperlihatkan lembar penilaian kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. Cara lainnya dapat juga dengan menggunakan buku penghubung kepada orang tua yang berisi tentang nilai pengetahuan dan sikap perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengetahui

Guru Bidang Studi

(Ilham Deni S.S)

Guru Bidang Studi

(Zulvikar)

Teknik : Pelaksanaan Pembelajaran Al'al Allughawiyah  
Hari/Tanggal : Sabtu 30 Juli 2022  
Waktu : 10.00 – 11. 25 Wib  
Lokasi : Ruang Kelas VIII A MTsTI Batang Kabung

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Satuan Pendidikan** : MTsS TI Batang Kabung

**Mata Pelajaran** : Bahasa Arab

**Kelas/ Semester** : VIII (A)

**Tema** : الهوايات

**Materi Pokok** : Membaca ( القراءة ) tentang: الهوايات

**Alokasi Waktu** : 25 Menit

#### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya



3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori

## **B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

- 1.1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang diwujudkan dalam semangat belajar
- 2.1. Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah
- 2.2. Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa
- 2.3. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman
- 3.2. Melafalkan bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan **الهواية**
- 3.3. Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan **الهواية**

## **C. INDIKATOR PEMBELAJARAN**

- 3.2.1 Membaca huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab dengan intonasi dan makhraj yang benar
- 3.2.2 Menentukan arti kosakata dalam teks

3.2.3 Menerjemahkan frase, dan kalimat bahasa Arab dalam teks

3.2.4 Menggunakan kosakata dalam konteks kalimat

3.3.1 Menentukan tema teks

3.3.2 Menceritakan kembali isi teks

3.3.3 Meringkas secara lisan isi teks dengan bahasa Arab

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menkomunikasikan tentang topik **الهواية**, siswa dapat membaca teks qira'ah dan menjawab beberapa pertanyaan tentang isi kandungannya dan mampu mengambil teladan dari kandungan teks qira'ah serta mempraktikkannya dalam kehidupan.

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

##### 1. Materi Fakta



## 2. Materi Konsep

Siswa membaca dan memahami teks bacaan tentang الهواية

### القراءة

جلست "رتنا" أمام الحاسوب، تطالع صُفْحَةَ لتعارف:

كُتِبَتْ فيها "هؤلاء أطفال يبحثون عن أصدقاء جدد".

تعرفت "رتنا" على صديقة جديدة فكتبت لها رسالة إلكترونية.

قالت: اسلام عليكم ورحمة الله: أن "رتنا" من سرايايا، أهوى القراءة والتصوير.

وهذه صورة عائلتي التقطتها بنفسي وأهديها لك.

## 3. Materi Prinsip

Kemampuan menjawab pertanyaan dari cerita yang telah dibaca untuk mempraktekkan mufrodad yang dipelajari dari soal-soal berikut!

1. ما هوايةرتنا؟
2. ما اسم صاحبةرتنا الجديدة؟
3. من أين هي؟
4. ما هواية فاطمة؟
5. من الذي تعلم رتنا القراءة؟
6. ماذا أهدرتنا لصاحبتها الجديدة؟
7. ما نوع الرسومات التي تفضل فاطمة رسمها؟
8. هل تحب فاطمة الطبخ؟

## F. PENDEKATAN DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

1. *Scientific Method* (teknik ilmiah)
2. Tanya jawab
3. *Qawa'id wa tarjamah*

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN (45 Menit)

<b>Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa</b>
Pendahuluan (5 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi salam, berdo'a bersama, dan memulai pelajaran dengan membaca basmalah</li> <li>2. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran</li> <li>3. Siswa menyiapkan alat tulis dan buku paket bahasa Arab</li> <li>4. Guru mengabsen siswa</li> <li>5. Menanyakan materi yang pernah diajarkan (apersepsi)</li> <li>6. Guru mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ol>
Kegiatan Inti (20 Menit)	<p>Dalam kegiatan inti, guru dan para siswa melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:</p> <p><b>Mengamati</b></p> <p>Menyimak bacaan teks qira'ah</p>

	<p>Mencermati isi kandungan teks qira'ah</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Menanyakan makna kata (mufradat) baru dalam teks qira'ah</p> <p>Menanyakan tentang isi kandungan teks qira'ah</p> <p>Menanyakan unsure kebahasaan yang terkandung di teks qira'ah</p> <p><b>Mengumpulkan data / eksplorasi</b></p> <p>Mendiskusikan isi kandungan teks qira'ah</p> <p>Menganalisis unsur kebahasaan teks qira'ah</p> <p>Mengidentifikasi sifat-sifat terpuji yang terkandung dalam teks qira'ah</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan, rumusan, dari isi kandungan teks qira'ah</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Mempresentasikan isi kandungan teks qira'ah secara individu maupun kelompok secara lisan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang teks qira'ah</p>
<p>Penutup (5 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa kembali membaca teks qira'ah sebagai penutup materi pembelajaran</li> <li>2. Guru meminta agar para siswa membiasakan membaca tek qira'ah</li> <li>3. Menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a dan memberi salam</li> </ol>

### **Tugas Terstruktur**

1. Membaca teks qira'ah
2. Menerjemahkan isi teks qira'ah yang dibaca
3. Menjawab soal tentang teks qira'ah yang dibaca

### **Tugas Tidak Terstruktur**

Membiasakan membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.

### **G. MEDIA/ ALAT DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media : Laptop, *infocus*, kertas karton, kertas hvs, gunting, lem, solasi
2. Alat/Bahan :papan tulis, spidol
3. Sumber Belajar : Buku Paket Bahasa Arab Kelas VIII, Kamus

### **H. PENILAIAN**

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Performansi/Keterampilan

#### **1. Penilaian Sikap**

#### **LEMBAR PENILAIAN DIRI SIKAP JUJUR**

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Materi Pokok : .....

Tanggal : .....

#### **PETUNJUK**

- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- Berilah tanda cek (√) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari



No	Pernyataan	TP	KD	SR	SL
1.	Saya tidak menyontek pada saat mengerjakan ulangan				
2.	Saya menyalin karya orang lain dengan menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas				
3.	Saya melaporkan kepada yang berwenang jika menemukan barang				
4.	Saya berani mengakui kesalahan yang saya dilakukan				
5.	Saya mengerjakan soal ujian tanpa melihat jawaban teman yang lain				

Keterangan :

- SL = Selalu , apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- SR = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- KD = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- TP = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

### Rentang Skor Sikap

No.	Keterangan	Jumlah Skor
1.	Baik Sekali/Selalu	76-100
2.	Baik / Sering	51-75
3.	Cukup/Kadang-kadang	26-50
4.	Kurang/Tidak pernah	0-25

### Rentang Skor Sikap

Penskoran : Nilai =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

### 1. Penilaian pengetahuan

### أجب عن الأسئلة الآتية!

1. ما هواية رتنا؟
1. ما اسم صاحبة رتنا الجديدة؟
2. من أين هي؟
3. ما هواية فاطمة؟
4. من الذي تعلم رتنا القراءة؟
5. ماذا أهدرتنا لصاحبتها الجديدة؟
6. ما نوع الرسومات التي تفضل فاطمة رسمها؟
7. هل تحب فاطمة الطبخ؟

## 2. Penilaian Peformasi

I. أنا "فاطمة" من جاكارتا ، هوايتي الرسم والطبخ

.....

II. أنا "رتنا" من سورابايا ، أهوى القراءة والتصوير

.....

.III رَسَمْتُ لَوْحَةً عَنِ جَمَالِ مَدْرَسَتِي ، وَأَهْدِيهَا لَكَ وَهَذَا زَمْرٌ مَحَبَّتِي

.....

.IV وهذه صورة عائلتي، التَّقَطُّهَا بِنَفْسِي وَأَهْدِيهَا لَكَ

.....

.V أنا أحب أن أَلْتَقِطَ الصُّورَ كُلَّ يَوْمٍ وَأَجِيدُ التَّصْوِيرَ

.....

### Indikator Penilaian

(Menirukan dan melafalkan ungkapan yang mengandung kata tanya dan jawabannya)

NO	Nama Siswa	Ketepatan Makharijul huruf	Ketepatan Pertanyaan & Pelafalan	Ketepatan Jawaban dan Pelafalan	Total Skor
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

- Pedoman penskoran

Sangat Baik : 5

Baik : 4

Cukup : 3

Kurang : 2

Sangat Kurang : 1

Nilai Riil

Nilai -----x 4

Skor Maximal

**Pedoman penskoran:**

**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$**

## **I. REMEDIAL**

Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kesempatan untuk memperbaikinya sesuai dengan indikator pembelajaran yang belum tercapai baik dengan cara diberikan tugas atau dengan mengulang tes. Jika didapati banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar maka guru wajib memberikan pembelajaran ulang sesuai dengan indikator yang belum tercapai oleh kebanyakan siswa (remedial teaching) selanjutnya guru melakukan penilaian kembali dengan indikator soal yang sejenis. Remedial pembelajaran dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu atas kesepakatan antara siswa dan guru.

## **J. INTERAKSI GURU DAN ORANG TUA**

Guru meminta siswa memperlihatkan lembar penilaian kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. Cara lainnya dapat juga dengan menggunakan buku penghubung kepada orang tua yang berisi tentang nilai pengetahuan dan sikap perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

**Mengetahui**

Guru Bidang Studi

Guru/Peneliti

**(Ilham Deni,S.S)**

**(Zulvikar)**

## RIWAYAT HIDUP



Nama : Zulvikar

Tempat, Tanggal Lahir : Tapanuli Selatan, 8 Mei 1998

Jenis Kelamin : Laki-laki

Nama Orang Tua : Rahmad Rambe (Ayah) Jerniati Siregar (Ibu)

Alamat : Jl. Mandau KM. 30 RT 010 RW 006 Seikijang,  
Tapung Hilir, Provinsi Riau.

No. HP : 0822 8825 6264

Email : [vikarzul82@gmail.com](mailto:vikarzul82@gmail.com)

Pendidikan Formal :

- SDN 28 Sekijang
- MTs Darul Mursyidi Sialogo
- MA Al Falah Tapung Makmur
- Univesitas Muhammadiyah Sumatera Barat