

## Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab

Zaenul Rizki<sup>1\*</sup>, Annita Kastur<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya<sup>1,2</sup>

Email: [zaenul@student.stibada.ac.id](mailto:zaenul@student.stibada.ac.id)\*

**Abstrak:** Penelitian ini berupaya meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan. Penerapan pembelajaran berbasis permainan di SMA Pelita Harapan menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa. Metode ini memanfaatkan permainan simulasi percakapan, kuis interaktif, dan teka-teki bahasa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara, pemahaman kosakata, dan tata bahasa. Permainan membantu siswa berlatih bahasa Arab dalam konteks yang lebih realistik, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan akurasi mereka dalam berbahasa. Implikasi dari metode ini adalah bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Arab, dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan relevan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Permainan, Bahasa Arab, Keterampilan Komunikasi, Motivasi Siswa.

**Abstract:** This research attempts to improve Arabic communication skills through the application of game-based learning. The implementation of game-based learning at SMA Pelita Harapan shows a significant impact in improving students' Arabic communication skills. This method utilizes conversation simulation games, interactive quizzes, and language puzzles to create an engaging and interactive learning experience. Evaluation results showed that students experienced improvements in speaking skills, vocabulary comprehension, and grammar. The games helped students practice Arabic in a more realistic context, thus increasing their confidence and accuracy in language. The implication of this method is that game-based learning can be an effective alternative to improve motivation and learning outcomes in Arabic, by creating a more dynamic and relevant learning environment.

**Keywords:** Game-Based Learning, Arabic Language, Communication Skills, Student Motivation.

## Pendahuluan

Sekolah Pelita Harapan (SPH) merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta terkemuka di Indonesia yang berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas dengan pendekatan holistik. Dengan visi untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, SPH mengintegrasikan kurikulum yang dirancang untuk memenuhi standar internasional serta memfasilitasi pengembangan karakter dan kompetensi akademik. Terkait pendidikan di SMA, SPH berusaha untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermanfaat bagi siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global (Syaifudin, 2022).

Di dalam kurikulum SPH, bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting, mengingat signifikansi bahasa ini dalam konteks budaya dan agama di Indonesia. Namun, pembelajaran bahasa Arab di SMA sering menghadapi berbagai tantangan (Hasan dkk., 2024). Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami struktur bahasa dan mengaplikasikan bahasa Arab dalam situasi komunikasi nyata. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar bahasa Arab, yang sering kali dianggap sulit dan kurang menarik dibandingkan dengan bahasa lain.

Kendala-kendala tersebut memperlihatkan perlunya pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa. Pembelajaran berbasis permainan muncul sebagai solusi yang menarik untuk mengatasi masalah ini (Aziz & Widodo, 2023). Konsep pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan pendekatan ini, siswa dapat berlatih bahasa Arab dalam konteks yang menyenangkan dan tidak konvensional, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

Pembelajaran berbasis permainan ini menawarkan sejumlah keuntungan signifikan dalam pengajaran bahasa Arab. Pertama, permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pelajaran. Elemen-elemen seperti tantangan, skor, dan penghargaan dalam permainan dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Kedua, permainan memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Arab melalui praktik langsung dan pengalaman yang lebih realistik, yang dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan bahasa tersebut.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang sering mereka hadapi dalam bahasa Arab (Aziz & Sholehawati, 2023). Misalnya, permainan berbasis simulasi dapat menyediakan latihan berbicara dan mendengarkan dalam situasi komunikasi yang relevan. Ini memungkinkan siswa untuk berlatih bahasa Arab yang mendekati kehidupan sehari-hari, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa secara efektif dalam situasi nyata. Integrasi pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum bahasa Arab di SPH memiliki relevansi yang kuat. Diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi dan keterampilan yang dihadapi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan produktif.

Pembelajaran berbasis permainan menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Arab di SPH. Keinovatifan pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memadukan teknologi modern dengan elemen permainan, yang tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Melalui simulasi, tantangan, dan permainan interaktif, siswa dapat terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk mempelajari bahasa Arab. Selain itu, pendekatan berbasis permainan memfasilitasi adaptasi yang lebih baik terhadap berbagai gaya belajar, sehingga memungkinkan setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan mereka.

Dari segi keefektifan, metode ini terbukti meningkatkan keterampilan bahasa secara komprehensif, mulai dari kosakata, tata bahasa, hingga keterampilan berbicara dan mendengar. Permainan yang didesain secara cermat juga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung praktik berulang tanpa tekanan, di mana siswa bisa belajar dari kesalahan dan memperbaiki kemampuan mereka secara bertahap. Pendekatan ini juga meningkatkan retensi materi dan memperdalam pemahaman siswa karena mereka terlibat secara emosional dan kognitif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan memberikan pendekatan yang lebih dinamis dan relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran bahasa Arab, sambil tetap memastikan keterampilan komunikasi yang lebih baik dan kontekstual bagi siswa.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa kelas 1 SMA (Munir, 2023). Tahapan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan dan pengembangan permainan, uji coba awal pada sekelompok kecil siswa, revisi produk, implementasi lapangan, serta evaluasi hasil belajar siswa. Permainan yang dikembangkan dirancang agar interaktif dan menarik, memadukan elemen kompetisi dan kolaborasi untuk membantu siswa menguasai keterampilan berbicara dan mendengar dalam bahasa Arab. Uji coba awal bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan permainan sehingga dapat dilakukan revisi yang relevan sebelum diterapkan di kelas secara luas.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Implementasi metode pembelajaran berbasis permainan di kelas 1 SMA Pelita Harapan menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa. Melalui penggunaan permainan simulasi percakapan, kuis interaktif, dan teka-teki bahasa, siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbahasa, tetapi juga mengalami perubahan dalam motivasi dan keterlibatan mereka terhadap mata pelajaran ini.

Permainan simulasi percakapan dirancang untuk mensimulasikan situasi sehari-hari di mana siswa dapat berlatih berbahasa Arab dalam konteks yang realistik. Hasil dari penggunaan permainan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Mereka mampu mengatasi hambatan bahasa dengan lebih baik dan dapat melakukan percakapan dengan lancar dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan kosakata dan struktur tata bahasa yang telah mereka pelajari dalam situasi yang lebih autentik.

Kuis interaktif berfungsi untuk menguatkan pemahaman kosakata dan tata bahasav (Qodir dkk., 2024). Melalui permainan ini, siswa terlibat dalam kompetisi yang merangsang mereka untuk berpikir cepat dan akurat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata baru dan menerapkannya dalam kalimat. Penggunaan elemen kompetitif dalam kuis memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras dalam menguasai materi pelajaran.

Teka-teki bahasa Arab dirancang untuk melatih keterampilan membaca dan memahami struktur kalimat. Melalui aktivitas ini, siswa terlibat dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Arab, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap tata bahasa dan sintaksis. Teka-teki ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan analitis dalam menemukan solusi, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap bahasa yang dipelajari (Mufidah & Badrus, 2022).

Dalam pembahasan implementasi, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di SMA Pelita Harapan memerlukan beberapa penyesuaian. Pertama, diperlukan integrasi yang erat antara permainan dan kurikulum yang ada untuk memastikan bahwa semua aspek materi pelajaran tercakup secara menyeluruh. Penggunaan permainan harus dilengkapi dengan instruksi yang jelas dan dukungan yang memadai dari pengajar agar siswa dapat memanfaatkan permainan dengan efektif (Qodir dkk., 2024). Pengajaran berbasis permainan juga memerlukan pengaturan waktu yang cermat untuk memastikan bahwa kegiatan permainan tidak mengganggu jadwal pelajaran yang telah ditetapkan.

Evaluasi hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa setelah menerapkan metode ini. Penilaian dilakukan melalui tes berbicara, tes tertulis, dan observasi langsung selama aktivitas permainan. Data menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan bahasa Arab dengan lebih percaya diri dan akurat dalam konteks berbicara dan menulis. Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan mendengarkan dan memahami bahasa Arab, yang tercermin dari hasil kuis dan teka-teki yang lebih baik.

Analisis efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan metode konvensional menunjukkan beberapa perbedaan yang mencolok. Metode konvensional, yang biasanya melibatkan ceramah dan latihan tertulis, sering kali mengakibatkan siswa merasa kurang termotivasi dan kurang terlibat. Sebaliknya, metode berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang berdampak positif pada keterlibatan siswa. Siswa yang terlibat dalam permainan cenderung lebih aktif dalam berpartisipasi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Perbedaan lain yang terlihat adalah pada kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Dengan metode konvensional, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan bahasa Arab dalam situasi nyata. Namun, metode berbasis permainan, dengan pendekatannya yang praktis dan interaktif, memungkinkan siswa untuk berlatih bahasa dalam konteks yang lebih relevan. Hal ini berdampak positif pada kemampuan komunikasi mereka, yang lebih cepat berkembang dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan juga memberikan dampak positif terhadap sikap siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab (Adhimah & Hasan, 2024). Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar bahasa Arab setelah terlibat dalam kegiatan berbasis permainan (Muhammad, 2024). Motivasi yang lebih tinggi ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, di mana siswa menunjukkan kemajuan yang lebih baik dalam keterampilan berbahasa Arab dibandingkan dengan periode sebelumnya.

Namun, implementasi metode ini tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan aksesibilitas teknologi yang memadai untuk semua siswa (Syaifudin, 2022). Permainan berbasis teknologi memerlukan perangkat yang berfungsi dengan baik dan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala di beberapa situasi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan perencanaan yang matang dan dukungan teknis yang memadai dari pihak sekolah.

Selain itu, pengajar perlu dilatih secara efektif untuk memfasilitasi penggunaan permainan dalam pembelajaran (Aziz dkk., 2024). Pengajar harus memiliki pemahaman yang kuat tentang cara memanfaatkan permainan secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mampu memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Pelatihan dan dukungan untuk pengajar sangat penting untuk memastikan bahwa metode ini dapat diterapkan dengan sukses dan memberikan hasil yang diharapkan.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di kelas 1 SMA Pelita Harapan menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa (Nurharini et al., 2024). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan yang signifikan dalam berbagai aspek keterampilan bahasa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan bahasa Arab yang lebih baik, tetapi juga mengalami pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat.

### **Pembahasan**

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di kelas 1 SMA Pelita Harapan telah menunjukkan dampak yang positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa. Metode ini, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, bertujuan untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Hasil dari penerapan ini mencerminkan berbagai manfaat yang terkait dengan penggunaan permainan dalam konteks pendidikan (Aziz et al., 2024), serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

Pertama-tama, salah satu keuntungan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Permainan simulasi percakapan, kuis interaktif, dan teka-teki bahasa Arab yang digunakan dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran. Motivasi siswa yang lebih tinggi tercermin dari keterlibatan mereka yang lebih besar dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan mampu menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam berbagai keterampilan bahasa Arab (Muid dkk., 2022). Kemampuan berbicara siswa meningkat, dengan mereka menjadi lebih percaya diri dan mahir dalam melakukan percakapan dalam bahasa Arab. Peningkatan ini terjadi karena permainan memberikan konteks yang realistik dan kesempatan berlatih yang berulang, yang membantu siswa menguasai bahasa dengan lebih efektif.

Selain kemampuan berbicara, pembelajaran berbasis permainan juga berdampak positif pada pemahaman kosakata dan tata bahasa siswa. Melalui kuis interaktif dan teka-teki bahasa, siswa lebih mudah mengingat dan menerapkan kosakata baru dalam kalimat. Permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman kosakata dan tata bahasa memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mengesankan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Implementasi permainan dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi siswa untuk berlatih bahasa Arab dalam konteks yang lebih relevan dan autentik (Muhammad, 2024). Permainan simulasi percakapan memungkinkan siswa berlatih dialog dalam situasi sehari-hari yang mendekati kenyataan. Ini memfasilitasi penerapan keterampilan bahasa dalam konteks nyata, yang sering kali sulit dicapai melalui metode pembelajaran tradisional.

Keberhasilan penerapan metode ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan akan teknologi yang memadai (Agustin, 2021). Permainan berbasis teknologi memerlukan perangkat yang berfungsi dengan baik dan koneksi internet yang stabil. Tanpa infrastruktur yang memadai, efektivitas permainan dalam pembelajaran dapat terhambat. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang memadai untuk memanfaatkan metode ini secara optimal.

Pelatihan pengajar merupakan aspek krusial dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan. Pengajar perlu memiliki pemahaman yang baik tentang cara menggunakan permainan secara efektif dalam proses belajar. Pelatihan yang memadai akan membantu pengajar mengoptimalkan penggunaan permainan, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memastikan bahwa permainan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Analisis efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan metode konvensional menunjukkan bahwa permainan menawarkan beberapa keunggulan (Hasan dkk., 2024). Metode konvensional, yang sering kali melibatkan ceramah dan latihan tertulis, cenderung kurang menarik bagi siswa dan dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan. Sebaliknya, metode berbasis permainan

menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa.

Metode berbasis permainan juga menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dalam pembelajaran bahasa. Permainan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda dan lebih adaptif, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih terampil dalam bahasa Arab (Muid dkk., 2022).

Dari sudut pandang siswa, pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan lebih bersemangat dalam belajar bahasa Arab setelah terlibat dalam kegiatan berbasis permainan. Pengalaman ini memperlihatkan bagaimana permainan dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap mata pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Implementasi metode ini juga menggarisbawahi pentingnya perencanaan dan penyesuaian yang cermat dalam penggunaan permainan untuk pembelajaran. Permainan harus dipilih dan dirancang dengan hati-hati untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Penyesuaian ini memastikan bahwa permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa (Aziz & Widodo, 2023).

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di kelas 1 SMA Pelita Harapan memperlihatkan potensi besar dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa (Muid, 2021). Hasil dari penggunaan metode ini menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh keterampilan bahasa yang lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk pendidikan bahasa Arab, yang berpotensi untuk diterapkan dalam konteks pendidikan lainnya (Qodir dkk., 2024).

Namun, penting untuk mempertimbangkan bahwa keberhasilan metode ini sangat bergantung pada implementasi yang tepat dan dukungan yang memadai. Penggunaan teknologi yang efektif, pelatihan pengajar yang memadai, dan perencanaan yang cermat adalah kunci untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi siswa. Evaluasi terus-menerus dan penyesuaian strategi juga diperlukan untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul dan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran (Dzukroni & Aziz, 2023).

Melalui pendekatan ini, diharapkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh keterampilan bahasa Arab yang lebih baik, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Penerapan metode berbasis permainan di SMA Pelita Harapan memberikan contoh yang baik tentang bagaimana inovasi dalam pendidikan dapat mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran.

## Kesimpulan

Implementasi pembelajaran berbasis permainan di kelas 1 SMA Pelita Harapan telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi

bahasa Arab siswa. Temuan utama dari penerapan metode ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, permainan simulasi percakapan, kuis interaktif, dan teka-teki bahasa Arab telah berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran bahasa Arab. Siswa menunjukkan kemajuan yang jelas dalam kemampuan berbicara, pemahaman kosakata, dan tata bahasa, berkat konteks interaktif dan praktis yang disediakan oleh permainan.

Peningkatan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa terlihat jelas dari kemampuan mereka untuk berbicara dengan lebih percaya diri dan akurat, serta pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata dan struktur kalimat. Permainan yang dirancang untuk mensimulasikan situasi sehari-hari dan memberikan tantangan yang menstimulasi telah memfasilitasi latihan bahasa dalam konteks yang relevan dan mendekati kenyataan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan keterampilan bahasa mereka dalam situasi yang lebih autentik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Implikasi dari pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa metode ini dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Arab di kalangan siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, permainan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, pendekatan ini menunjukkan efektivitas yang lebih besar dalam mengatasi tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa, seperti kurangnya motivasi dan kesulitan dalam mengaplikasikan bahasa dalam situasi nyata.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan menawarkan alternatif yang inovatif dan efektif untuk metode konvensional. Dengan pemilihan permainan yang tepat dan implementasi yang baik, metode ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa Arab siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih memotivasi dan bermanfaat.

## Referensi

- Adhimah, S., & Hasan, L. M. U. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.342>
- Aziz, M. T., Mas, L., Hasan, U., & Adhimah, S. (2024). Jembatan Kurikulum : Inklusi dan Pembelajaran Bahasa Arab dalam Konteks Multikultural. 4(3), 158–166. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.292>
- Aziz, M. T., & Sholehawati, U. (2023). Pendekatan Struktural dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Nurul Huda Surabaya. 3(1).
- Dzukroni, A. A., & Aziz, M. T. (2023). Quo Vadis Modern Salafism: Re-Questioning Salafi's Moderation Value on Social Media. *Islamika Inside: Jurnal Keislaman Dan Humaniora*, 9(2), 180–204. <https://doi.org/10.35719/islamikainside.v9i2.241>
- Hasan, L. M. U. H., Agustin, D. N., & Aziz, M. T. (2024). Memperkuat Identitas Budaya Melalui Pengajaran Bahasa Arab dalam Konteks Lokal di Desa Klatakan, Situbondo. *Jurnal Bisma* 2(1), 191–202. <https://ejournal.darunnajah.ac.id/index.php/bisma/article/view/187>

- Muhammad, R. L. M. U. H. (2024). El - Fusha : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Pengintegrasian Asas Andragogi dalam Pengembangan Maharah Qiro ' ah di LPBA MASA Surabaya : Pendekatan Inovatif Pembelajaran Bahasa Arab Laili Mas Ulliyah Hasan , 2 Muhammad Rido ' i Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa. 5(1), 1-14.
- Muhammad Tareh Aziz, & Lestari Widodo. (2023). Pengembangan Program Unggulan di SMP Islam Sabilur Rosyad. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(1), 49–55.  
<https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i1.17>
- نور عشي مهمن يرثك كلذ ل و . قصالخا تاردقلا لبا جاتيج قيبر علا ةغللا ملعت نلا . ايسينونينا . (2021) . (01)01 .  
Muid, F. A. (2021). Fenomenologi Bahasa Komunitas Kampung Arab (Studi Kasus Alih Kode dan Campur Kode Percakapan Bahasa Arab di Ampel Surabaya). *MUMTAZA : Journal Of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 01(02).
- Muid, F. A., Nurharini, F., & Salam, M. A. (2022). Pengaruh Permainan Wassimni Terhadap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan. *MUMTAZA : Journal Of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 01(02).  
<https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/30>
- Nabielah Agustin, D. (2021). Fenomenologi Bahasa Komunitas Kampung Arab (Studi Kasus Alih Kode dan Campur Kode Percakapan Bahasa Arab di Ampel Surabaya). *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 01(1), 1-13.
- Nurharini, F., Mas, L., Hasan, U., & Aziz, M. T. (2024). Strategy for Utilizing Student Digital Literacy Towards the Ability to Utilize Information and Communication Technology Based on Kahoot Technology. 1(3), 1-9.
- Qodir, A., Mas, L., & Hasan, U. (2024). Arabic Alphabet : Aplikasi Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini. 3(2).
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142.  
<https://doi.org/10.32923/al-muarrub.v2i2.2712>
- صلح قيلاع قسردم في رشع يدلاحا فصلا بلاط في قيبر علا تادرفلما ، باعيسى ينسنح في ينمختلا قبعل يرثنا " : لحاصلرا ربب دممح " ياباروس ديهوتلا قيبر علا تادرفلما باعيسى روصلبا ينمختلا قبعل : قيسيرلا تاملکلا قيبر علا ةغللا برتعد . قيلاعلاو ، قيوانصلاو ، قينادبل . (01)01 .