

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS 2 SDIT AL-FADIYAH KABUPATEN GOWA

Sri Hajrianti. N¹, Najmuddin, H. Abd. Safa²

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Article History:

Received: 01/05, 2026

Revised: 05/06, 2026

Accepted: 05/06, 2026

Available online 06/07, 2026

*Correspondence:

Address:

Jl. Kemauan III No. 52A, Kecamatan
Makassar, Kabupaten Makassar

Email:

srihajriantinurdin@gmail.com

Abstract:

This study aims to describe the implementation and effectiveness of the Arabic language learning model based on educational games on vocabulary mastery of grade 2 students at SDIT Al-Fadiyah, Gowa Regency. This research is motivated by the limited vocabulary mastery of students, which is influenced by the application of conventional learning that has not been fully aligned with the developmental characteristics of elementary school students. This study used a descriptive qualitative approach. The research subjects included the Arabic language teacher, grade 2 homeroom teacher, grade 2 students, and the principal. Data were collected over five days through observation, semi-structured interviews, vocabulary practice activities based on the "Guess Who I Am" game, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity testing through source and technique triangulation. The results showed that the implementation of the learning model was carried out through the stages of planning, execution, and active student involvement. The effectiveness of this learning model was demonstrated by the improvement of students' vocabulary mastery, which includes the ability to remember, understand, and use vocabulary in simple ways, as well as having a positive impact on students' motivation and activeness.

Keywords: Arabic Language, Educational Games, Vocabulary Mastery

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan efektivitas model pembelajaran Bahasa Arab berbasis permainan edukatif terhadap penguasaan mufradat siswa kelas 2 SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penguasaan mufradat siswa yang dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran yang cenderung konvensional dan belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru Bahasa Arab, wali kelas 2, siswa kelas 2, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan selama lima hari melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, kegiatan praktik mufradat berbasis permainan "Tebak Siapa Aku", dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan keterlibatan aktif siswa. Efektivitas model pembelajaran ini ditunjukkan melalui peningkatan penguasaan mufradat siswa, yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, dan menggunakan mufradat secara sederhana, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa.

Kata Kunci:

Bahasa Arab, Permainan Edukatif, Penguasaan Mufradat

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang sangat penting dalam ajaran Islam karena merupakan Bahasa Al-Qur'an dan hadits. Penguasaan mufradat menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar agar dapat memahami ajaran agama Islam secara benar dan mendalam. Sebagaimana firman Allah *subhanahu wata'ala* dalam surah Yusuf ayat 2 yang artinya "Sesungguhnya Kami menurunkan berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya." (QS Yusuf ayat 1, 2022). Pemahaman yang baik terhadap Bahasa Arab akan memudahkan siswa dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Arab disekolah dasar mendapat landasan hukum yang kuat melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Republik Indonesia, 2003) dan peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014). Namun, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan tanpa variasi yang menarik. Metode tersebut menyebabkan kecenderungan pasif, cepat bosan, motivasi belajar rendah serta kesulitan dalam mengingat, memahami, dan menggunakan mufradat (Ismail, Huda, & Izzah, 2020).

Selain itu, keterbatasan kesempatan untuk menggunakan Bahasa Arab dalam pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan mufradat siswa (Wahyuni, 2021). Siswa jarang diberikan kesempatan untuk berlatih menggunakan Bahasa Arab secara langsung, sehingga kemampuan mereka tidak berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Bahasa Arab dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

Kesenjangan tersebut juga ditemukan di SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa, khususnya pada siswa kelas 2. Berdasarkan hasil pengamatan awal, pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penguasaan mufradat nama-nama hewan yang menjadi materi dasar. Kondisi ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran menjadi salah satu factor penyebab rendahnya penguasaan mufradat siswa (Rosyada, 2025).

Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka cenderung belajar secara lebih efektif melalui aktivitas nyata, pengalaman langsung, dan kegiatan yang bersifat menyenangkan. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik peserta didik (Muhajir, 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran yang baik seharusnya mampu melibatkan siswa secara aktif, memberikan pengalaman langsung, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, siswa akan lebih mudah memahami materi serta lebih termotivasi dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Model ini menggabungkan kegiatan belajar dan bermain sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian Fauzi (2022) juga menunjukkan bahwa permainan kartu kata efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat Bahasa Arab siswa sekolah dasar.

Model pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, permainan edukatif juga dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa yang awalnya kurang berani untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dapat menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini karena suasana pembelajaran menjadi lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk terlibat dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Rosyada (2025) tentang "Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Mufradat di Kelas II SD Islam 05 Ma'had Pekalongan".
Penelitian ini mengkaji implementasi metode pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan kosakata pada siswa kelas II SD dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus kajiannya pada proses pelaksanaan permainan dan respons siswa terhadap pembelajaran.
2. Penelitian Syifa Fahira Azzahir & Miatin Rachmawati (2024) tentang "Implementasi Permainan Word Search Games dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa SDIT Taufiqurrahman".
Penelitian ini mengkaji implementasi permainan *Word Search Games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDIT dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus kajiannya pada proses pelaksanaan permainan dan respons siswa.
3. Penelitian Wahyuni (2021) tentang "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Metode Edukatif Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Aliyah". Penelitian ini mengkaji efektivitas permainan teka-teki silang sebagai metode edukatif dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab dengan pendekatan kualitatif kepustakaan. Fokusnya pada proses dan dampak penggunaan permainan terhadap penguasaan kosakata.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, sebagian besar masih berfokus pada aspek hasil belajar dan dilakukan pada siswa kelas yang lebih tinggi atau jenjang yang berbeda. Kajian yang mendalam mengenai proses implementasi serta efektivitas model pembelajaran berbasis permainan edukatif khususnya pada siswa kelas 2 SDIT dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang mengamati secara holistik proses perencanaan, pelaksanaan, dan dampak pembelajaran terhadap penguasaan *mufradat* masih sangat terbatas. Penelitian tentang permainan spesifik seperti "Tebak Siapa Aku" dalam konteks pembelajaran *mufradat* bahasa Arab juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi *gap* tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi dan efektivitas model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif terhadap penguasaan *mufradat* siswa kelas 2 SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena secara khusus meneliti siswa kelas rendah serta mendeskripsikan secara komprehensif proses perencanaan, pelaksanaan, dan dampak pembelajaran terhadap penguasaan *mufradat* menggunakan permainan "Tebak Siapa Aku" yang dirancang untuk materi nama-nama hewan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, menjadi referensi bagi sekolah-sekolah Islam terpadu, serta menjadi landasan bagi pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi secara mendalam pengalaman guru, siswa, kepala sekolah, dan orang tua tentang proses pembelajaran, tantangan belajar kosakata, dan dampak permainan (Creswell, 2018). Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami suatu masalah secara menyeluruh dan mendalam berdasarkan sudut pandang partisipan (Moleong, 2017). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi dan efektivitas model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif terhadap penguasaan *mufradat* siswa, bukan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan kausal antar variabel. Jenis penelitian deskriptif digunakan karena peneliti ingin menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara alami sesuai dengan konteks dan kondisi yang sebenarnya, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Fadiyah yang berlokasi di Jalan Poros Malino No. 90, Kelurahan Tompobalang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi ini dipilih karena sekolah ini menerapkan pembelajaran bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulum kekhasan sekolah Islam terpadu dan memiliki tantangan dalam penguasaan *mufradat* pada siswa kelas 2, sehingga cocok untuk mengkaji implementasi dan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan edukatif.

1. Sumber Data

- a. Sumber data primer: Siswa kelas 2, guru Bahasa Arab, dan kepala sekolah melalui observasi kelas, wawancara mendalam, dan tes praktik.
- b. Sumber data sekunder: *Weekly plan*, hasil belajar, buku Bahasa Arab, serta literatur teori yang relevan

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap selama lima hari di SDIT Al-Fadiyah Ka. Gowa. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kegiatan praktik *mufradat*, dan dokumentasi. Observasi awal dilakukan secara non-partisipan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi sekolah, suasana kelas, karakteristik kelas 2, serta pola pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan oleh guru. Wawancara dilaksanakan secara semi-terstruktur dengan wali kelas 2, kepala sekolah, guru

bahasa Arab, dan perwakilan siswa kelas 2 untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dan penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Kegiatan praktik mufradat dilaksanakan dalam bentuk permainan "*Tebak siapa aku*" yang dilakukan secara berkelompok untuk memperoleh data nyata mengenai kemampuan siswa dalam mengingat dan menggunakan *mufradat* bahasa Arab. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi buku pembelajaran bahasa Arab, jadwal pembelajaran, serta foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung dan penguat terhadap data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kegiatan praktik mufradat.

3. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan akurat dalam penelitian kualitatif. Instrument penelitian berfungsi untuk membantu peneliti memperoleh data yang mendalam mengenai proses pembelajaran dan pengalaman subjek penelitian (Sugiyono, 2019), meliputi:

- a. Instrument Observasi: digunakan untuk memperoleh data mengenai proses penerapan model pembelajaran Bahasa Arab secara langsung di kelas. Aspek yang diamati meliputi kesiapan guru, cara guru menjelaskan, cara guru membimbing dan mendampingi siswa, keaktifan dan partisipasi siswa, respon dan antusiasme siswa, serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Instrument wawancara: digunakan untuk menggali informasi secara lebih mendalam mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Instrumen ini berupa pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun secara terpisah untuk guru bahasa Arab, siswa, dan kepala sekolah.
- c. Tes mufradat: digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat dan menggunakan mufradat Bahasa Arab. Instrument tes berupa penilaian dengan indicator ketepatan siswa dalam menyebutkan mufradat, ketepatan makna mufradat pelafadzan mufradat Bahasa Arab, keberanian siswa dalam menjawab, keaktifan siswa selama permainan, dan kerja sama siswa antar kelompok. Kegiatan praktik mufradat berbasis permainan digunakan untuk memperoleh Gambaran kemampuan siswa secara alami tanpa menimbulkan tekanan, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya (Fitriyani R. , 2022).
- d. Dokumentasi: digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes mufradat. Dokumentasi yang dikumpulkan yaitu buku Pelajaran Bahasa Arab kelas 2, jadwal pembelajaran Bahasa Arab, *weekly plan*, daftar mufradat yang diajarkan, tes mufradat siswa, dan foto kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data mengacu pada model analisis data dari Miles dan Huberman. Adapun Langkah-langkah prosedur analisis data yaitu:

- a. Reduksi data: dilakukan dengan menyaring data yang relevan dari observasi, wawancara, dan dokumen seperti rencana pembelajaran kemudian merangkum dan mengelompokkan berdasarkan tema seperti proses permainan edukatif dan dampaknya

pada penguasaan mufradat sambil membuang informasi yang tidak penting (Miles, 2014).

- b. Penyajian data: Data yang sudah disaring disusun dalam narasi untuk menunjukkan pola, seperti minat siswa dan kemampuan mereka menggunakan kosakata. Langkah ini mempermudah melihat hubungan antar data dengan jelas (Miles, 2014).
- c. Penarikan Kesimpulan dan verifikasi: Peneliti membuat Kesimpulan tentang bagaimana permainan membantu penguasaan mufradat, lalu memverifikasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber, dan Teknik untuk memastikan hasil akurat (Miles, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa

a. Profil Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa, yang merupakan Lembaga Pendidikan dasar Islam terpadu dibawah naungan Yayasan Ridho Ammar Al-Fadiyah. Sekolah ini resmi berdiri pada 19 Januari 2017 dengan pengesahan dari Kementerian Hukum dan HAM RI, dan mulai beroperasi pada 2 November 2017 berdasarkan SK Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa. Berlokasi di Jl. Poros Malino Nomor 90, Kelurahan Tombopalang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki akses strategi yang mendukung keterlibatan Masyarakat. SDIT Al-Fadiyah telah memperoleh akreditasi A pada tahun 2019 dan kini melayani lebih dari 641 siswa, termasuk pengembangan TK sejak tahun 2023.

b. Visi dan Misi SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa

Visi: Membentuk Generasi yang Cerdas Al-Qur'an, Kokoh dalam Iman, Mandiri, dan Berprestasi.

Misi:

- 1) Menanamkan Nilai Menanamkan Nilai-Nilai Aqidah dan Tauhid yang Benar.
- 2) Mengajarkan Al-Qur'an dengan Metode yang Tepat, Mudah dan Menyenangkan.
- 3) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan.
- 4) Mendidik dengan Keteladanan Kasih Sayang dan Kelembutan
- 5) Membangun Komunikasi yang Aktif dengan Orang tua peserta didik.
- 6) Menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an dan sunnah dalam kehidupan.
- 7) Mengimplementasikan nilai-nilai Al-Qur'an dan sunnah dalam kehidupan.
- 8) Mengimplementasikan nilai-nilai akhlak sebagai tujuan utama diturunkan risalah
- 9) Melaksanakan kegiatan yang mengasah kemandirian anak (*selfleadership*).
- 10) Mengoptimalkan pendayagunaan alam sekitar sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.
- 11) Membimbing dan mengarahkan anak untuk menemukan minat dan bakatnya sesuai Qur'an Surah Al-Isro' ayat 84
- 12) Mengarahkan dan mendorong anak berprestasi sesuai dengan potensinya.

c. Identitas Sekolah

Al-Fadiyah merupakan sekolah dasar swasta dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69970506 dan beralamat di Jl. Poros Malino Nomor 90, Sungguminasa, Kabupaten Gowa. Sekolah ini berada di bawah pengelolaan Yayasan Ridho Ammar Al-Fadiyah, berstatus kepemilikan sendiri, dan telah terakreditasi A.

d. Struktur Organisasi SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa

Struktur organisasi SDIT Al-Fadiyah disusun secara sistematis untuk mendukung efektivitas pengelolaan sekolah dan pelaksanaan program Pendidikan. Setiap unsur dalam struktur organisasi memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam menunjang kegiatan akademik, keagamaan, serta pembinaan karakter peserta didik.

e. Kurikulum SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa

SDIT Al-fadiyah menerapkan kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep learning* untuk mata Pelajaran umum (Matematika, Bahasa Indonesia, IPA) dan keagamaan, menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konsep mendalam, berpikir kritis, serta penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Selain kurikulum nasional, seolah juga mengembangkan kurikulum kekhasan Islam terpadu yang meliputi pembelajaran diniyah, tahfidz AL-Qur'an, dan penguatan karakter Qur'ani.

f. Keadaan Tenaga Kependidikan Guru, Siswa, dan Sarana Prasaran

1) Tenaga Kependidikan

Table 1

No.	Nama	NIY	Mulai Kontrak	Tugas
1.	Aris Munandar, S.Pd., Gr.	202311001068	November 2023	Bahasa Arab - PJOK
2.	Rakhmat Mahmud, S.Pd.I, M.Pd	202201001040	Januari 2022	Kepala sekolah
3.	Rahmawati H.R., S.Pd., Gr	201907002020	Juli 2019	W. Kurikulum
4.	Fatmawati, S.Sos., Gr	201907002021	Juli 2019	Fasil 2.1
5.	Lailatul Fajri, S.H	202510002087	Oktober 2025	Fasil 2.1
6.	Rahmawati, S.Ag	202311002065	November 2023	Fasil 2.4
7.	Lailatul Fitri Pangulu, S.H	202510002087	Oktober 2025	Fasil 2.1

2) Keadaan Guru

Guru SDIT Al-Fadiyah memiliki kualifikasi S1 yang memadai dengan latar belakang kependidikan atau relevan. Mereka kompeten dalam pedagogic, professional, kepribadian,

dan social, menerapkan strategi interaktif sesuai karakteristik siswa SD. Pengelolaan kelas dengan dua guru efektif untuk pengawasan dan bimbingan individu. Guru Menyusun weekly plan secara rutin, peduli terhadap perkembangan karakter serta kondisi emosional siswa, dan aktif dalam kegiatan seperti outing class, AISCAs, serta market day meskipun beban tugas berat. Dedikasi tinggi ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif berbasis Islami.

3) Keadaan Siswa

Table 2

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
2.1	Perempuan	26 siswa
2.4	Laki-laki	21 siswa
Total Siswa		47 siswa

4) Sarana Prasarana

Table 3

No.	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1.	Gedung sekolah	Terdiri dari 2 gedung utama; gedung pertama 3 lantai dan gedung kedua 2 lantai.
2.	Gedung TK	Terletak di lantai pertama gedung kedua dan digunakan untuk jenjang TK.
3.	Ruang kelas	Kelas dipisah antara siswa laki-laki dan perempuan sesuai prinsip pendidikan Islam.
4.	Kamar mandi	Tersedia di setiap lantai gedung sekolah
5.	Fasilitas air minum	Disediakan untuk menunjang kebutuhan siswa selama di sekolah.
6.	Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	Digunakan untuk pelayanan kesehatan dasar siswa
7.	Kantin	Menyediakan kebutuhan makanan dan minuman siswa
8.	Lapangan bermain	Digunakan untuk kegiatan bermain dan olahraga siswa.
9.	Aula	Digunakan untuk kegiatan sekolah dan kegiatan bersama
10.	Musholla	Digunakan untuk kegiatan ibadah dan pembiasaan religius siswa

11.	Area parkir	Area parkir yang luas untuk guru, tenaga kependidikan, dan orang tua siswa
12.	LCD Proyektor	Digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dikelas.

Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Fadiyah Gowa dengan fokus pada siswa kelas 2 pada mata pelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi *mufradat* nama-nama hewan. Pemilihan kelas 2 sebagai objek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini masih berada pada tahap perkembangan usia bermain, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan guru bahasa Arab, wali kelas, kepala sekolah, dan siswa, serta dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru bahasa Arab telah menyusun perencanaan pembelajaran dalam bentuk *weekly plan*. Perencanaan tersebut memuat materi pembelajaran berupa *mufradat* bahasa Arab tentang nama-nama hewan, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, serta bentuk evaluasi yang akan digunakan. Tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam perencanaan tersebut adalah agar siswa mampu mengingat dan memahami arti kosakata nama-nama hewan dengan baik serta mampu mengimplementasikan pengetahuan tentang *mufradat* tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alur yang saling berkaitan. Pada pertemuan pertama, guru memfokuskan pembelajaran pada kegiatan membaca *mufradat* bahasa Arab tentang nama-nama hewan. Dalam kegiatan ini, guru terlebih dahulu membacakan *mufradat* beserta artinya, kemudian siswa diminta untuk membaca dan mengulang kembali *mufradat* tersebut secara bersama-sama. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa serta melatih pelafadzan dan pemahaman awal siswa terhadap arti *mufradat*.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran diawali dengan kegiatan bernyanyi yang berkaitan dengan *mufradat* nama-nama hewan. Kegiatan bernyanyi digunakan sebagai bentuk penguatan dan pengulangan materi yang telah diperkenalkan pada pertemuan pertama. Melalui kegiatan ini, siswa terlihat antusias dan mudah mengingat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah kegiatan bernyanyi, pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif yang telah direncanakan, yaitu "Tebak Siapa Aku".

Permainan tersebut dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang. Untuk menentukan urutan bermain, perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan hompimpa, dan kelompok yang menang memperoleh kesempatan untuk bermain terlebih dahulu. Ketika permainan dimulai, kelompok yang terpilih maju ke depan dan berbaris. Salah satu anggota kelompok diminta berdiri menghadap arah yang berlawanan dari teman-temannya, sementara anggota kelompok lainnya

berdiri menghadap ke arah siswa tersebut. Guru kemudian menyiapkan gambar hewan dan meletakkannya di atas kepala siswa yang harus menebak gambar tersebut.

Siswa yang bertugas menebak gambar diperbolehkan menyebutkan ciri-ciri hewan seperti jumlah kaki, kemampuan terbang, atau ciri fisik lainnya tanpa menyebutkan nama hewan secara langsung. Sementara itu, anggota kelompok lainnya hanya diperbolehkan menjawab dengan pilihan "ya" atau "tidak". Aturan ini bertujuan agar siswa yang menebak benar-benar berpikir dan mengingat ciri-ciri hewan berdasarkan *mufradat* yang telah dipelajari sebelumnya. Apabila siswa berhasil menebak gambar dengan benar, kelompok memperoleh satu poin. Waktu bermain yang diberikan kepada setiap kelompok berkisar antara 2-3 menit. Setelah seluruh kelompok selesai bermain, kelompok dengan perolehan poin terbanyak mendapatkan *reward* berupa permen susu.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat perbedaan karakteristik antara kelas 2.1 dan kelas 2.4. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru bahasa Arab

"Di dalam proses pembelajaran mereka seimbang, sama-sama menunjukkan partisipasi yang tinggi. Akan tetapi untuk kelas 2.1 siswanya lebih mudah diatur, sedangkan kelas 2.4 karena merupakan kelas laki-laki jadi siswa juga terlihat aktif dalam bentuk banyak bergerak" (Munandar 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan karakteristik siswa, tingkat partisipasi siswa tetap tinggi dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru berperan aktif sebagai pembimbing dan pendamping siswa. Guru memberikan contoh pengucapan *mufradat* yang benar, membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menebak gambar, serta mendampingi siswa yang membutuhkan perhatian khusus agar tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Efektivitas Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Penguasaan Mufradat

Efektivitas model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif dalam penelitian ini dimaknai sebagai tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas 2 SDIT Al-Fadiyah Gowa. Penguasaan *mufradat* tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa menghafal kosakata bahasa Arab, tetapi juga dari kemampuan memahami arti *mufradat*, keberanian dalam menyebutkan kosakata, serta kemampuan menggunakan *mufradat* secara kontekstual dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, sebelum penerapan pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif, penguasaan *mufradat* siswa masih tergolong kurang. Siswa belum menghafal *mufradat* secara optimal dan masih membutuhkan bimbingan guru dalam membaca serta mengulang kosakata bahasa Arab. Perbedaan kondisi awal penguasaan *mufradat* juga terlihat antara kelas 2.1 dan kelas 2.4. Siswa kelas 2.4 sering mengalami lupa terhadap *mufradat* yang telah dipelajari dan fokus belajar siswa mudah terpecah, sedangkan siswa kelas 2.1 menunjukkan fokus yang lebih baik namun masih ragu dalam menyebutkan *mufradat* secara lisan.

Setelah penerapan model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif, terjadi perubahan yang signifikan terhadap penguasaan *mufradat* siswa. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab yang

dipelajari. Selain itu, keberanian siswa dalam menyebutkan *mufradat* juga meningkat. Siswa yang sebelumnya ragu mulai berani menyebutkan kosakata bahasa Arab tanpa harus selalu dibimbing oleh guru. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan perhatian khusus, secara umum pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan *mufradat* bahasa Arab.

Peningkatan penguasaan *mufradat* tersebut juga tercermin dari hasil evaluasi pembelajaran. Berdasarkan evaluasi lisan yang dilakukan setelah pembelajaran, sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait *mufradat* dengan benar. Nilai evaluasi siswa secara umum menunjukkan hasil yang baik dan mengalami peningkatan dibandingkan kondisi sebelum penerapan pembelajaran berbasis permainan.

Efektivitas pembelajaran juga terlihat dari perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, berani mengangkat tangan, berebut menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan, beberapa siswa secara langsung meminta agar pembelajaran dengan metode permainan kembali diterapkan pada pertemuan selanjutnya. Perubahan perilaku belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap bahasa Arab.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab memperkuat temuan penelitian ini. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat*, khususnya pada kelas rendah

"Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan edukatif itu membantu terlebih untuk kelas rendah. Siswa jadi lebih mudah mengingat *mufradat* karena belajarnya sambil bermain, bukan hanya mendengar atau menghafal" (Munandar 2026).

Pandangan wali kelas juga menguatkan bahwa setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran:

"Jika dibandingkan sebelumnya, setelah menggunakan permainan siswa lebih aktif. Mereka mau ikut belajar, walaupun masih ada beberapa yang belum berani tampil atau menjawab" (Layla 2026).

Antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif juga terlihat tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, seluruh siswa yang diwawancarai menyatakan lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dibanding yang hanya mendengarkan guru. Salah satu siswa menyatakan

"Lebih suka belajar sambil bermain, karena sangat seru, asyik, menyenangkan, dan dapat permen. Masih mau belajar sambil bermain dengan guru" (Siswa Kelas 2 SDIT Al-Fadiyah 2026).

Jika ditinjau dari perbedaan antar kelas, kelas 2.1 menunjukkan penguasaan *mufradat* yang lebih stabil dengan tingkat fokus belajar yang baik, sedangkan kelas 2.4 menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi secara fisik. Meskipun demikian, kedua kelas tetap menunjukkan peningkatan penguasaan *mufradat* setelah penerapan pembelajaran

berbasis permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan edukatif bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Efektivitas pembelajaran juga terlihat dari penerapan *mufradat* oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari di kelas. Siswa secara spontan mampu menyebutkan kosakata bahasa Arab ketika melihat gambar atau objek tertentu, bahkan secara aktif bertanya dan menjawab menggunakan bahasa Arab tanpa harus diminta oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa *mufradat* yang dipelajari melalui permainan tidak hanya dihafal, tetapi juga dipahami dan digunakan secara kontekstual.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi dan efektivitas model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif terhadap penguasaan mufradat siswa kelas 2 SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif di SDIT Al-Fadiyah Gowa dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenal, memahami, serta menggunakan kosakata bahasa Arab secara sederhana dalam konteks pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari hasil evaluasi di mana sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait mufradat dengan benar serta mampu menyebutkan kosakata tanpa harus selalu dibimbing oleh guru.

Selain berdampak pada aspek kognitif, model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, yaitu meningkatnya minat, motivasi, keaktifan, dan keberanian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru bahasa Arab dan wali kelas yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas 2 SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, J. (2018). *Research Desgin: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Fitriyani, R. (2022). Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Penguasaan Pemahaman Bahasa Arab Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Fitriyani, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Ismail, Huda, & Izzah, &. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi, h 45-52. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kementerian Agama Republik Indpnesia. (2014). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 47* . Jakarta.

- Miles, M. &. (2014). *Qualitative Data Alalysis: A Sourcebook of New Methods*. London: SAGE Publication.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhajir, A. (2022). Peran Guru dalam Memilih Model Pembelajaran Yang Tepat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- QS Yusuf ayat 1. (2022). *Al-Qur'an, Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78.
- Rosyada. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Mufradat di Kelas II SD Islam 05 Ma'had Pekalongan, h 22-30. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, h 25-30. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, h15-20. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyuni. (2021). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Metode Edukatif Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa Arab*.