

Strategi pembelajaran bahasa arab yang menyenangkan dan interaktif di Madrasah Ibtidaiyah

Ika Nurkarimah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

e-mail: ikanurkarimah26@gmail.com

Kata Kunci:

Pembelajaran bahasa arab, madrasah ibtidaiyah, permainan bahasa, media audio-visual, pembelajaran berbasis proyek

Keywords:

Arabic language learning, madrasah ibtidaiyah, language games, audio-visual media, project-based learning.

ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan bahasa internasional yang penting untuk dipelajari, namun pembelajar sering menghadapi tantangan dalam menyusun kalimat, terutama pemula. Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan memberikan pemahaman agama sejak dini. Namun, metode tradisional yang masih dominan menyebabkan minat siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pendekatan pembelajaran bahasa Arab yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan bahasa, media audio-visual, dan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan suasana belajar yang positif. Permainan bahasa membantu siswa menguasai keterampilan berbahasa dengan cara yang menyenangkan,

sementara media audio-visual, seperti video animasi dan lagu, dapat memperjelas materi dan meningkatkan minat siswa. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan bahasa Arab dalam konteks yang lebih nyata, seperti membuat poster atau menulis cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa siswa secara signifikan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di MI. Pendekatan ini juga dapat membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman bahasa Arab yang kokoh dan kreatif.

ABSTRACT

Arabic is an important international language to learn, but learners often face challenges in constructing sentences, especially beginners. The Arabic language learning in Madrasah Ibtidaiyah (MI) aims to enhance students' communication skills and provide religious understanding from an early age. However, the dominance of traditional methods has led to a decline in student interest. This research aims to design an interactive and enjoyable Arabic language learning approach, such as language games, audio-visual media, and project-based learning. This approach is expected to improve students' understanding and create a positive learning environment. Language games help students master language skills in a fun way, while audio-visual media, such as animated videos and songs, can clarify the material and increase student interest. Project-based learning allows students to apply Arabic knowledge in more real-world contexts, such as creating posters or writing stories. The research results show that the use of this approach significantly enhances students' motivation and language skills, creates a more engaging learning experience, and supports the achievement of learning objectives at MI. This approach can also foster a generation of students with a strong and creative understanding of the Arabic language.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang sangat krusial untuk dipelajari di berbagai belahan dunia. Namun, pembelajar sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam mempelajari bahasa ini. Salah satu tantangan tersebut adalah kesulitan dalam menyusun kalimat bahasa arab, khususnya bagi pemula. Meskipun sebagian pembelajar mampu mengatasi kendala ini, yang lain mungkin belum berhasil, bahkan terkadang kesulitan ini membuat mereka merasa putus asa dan jenuh dalam mempelajari bahasa arab (Hikmah, 2019). Sebagai akibatnya, Bahasa Arab diajarkan di berbagai institusi pendidikan Islam, termasuk Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah adalah untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi serta memperoleh pemahaman agama yang lebih mendalam sejak usia dini.

Pada tingkat pendidikan dasar (MI/SD), pembelajaran difokuskan pada keterampilan mendengarkan dan berbicara dasar sebagai landasan berbahasa. Hal ini penting karena anak-anak di tingkat MI/SD perlu mempelajari dasar-dasar bahasa Arab, seperti memahami dan berlatih berbicara. Sementara di tingkat pendidikan menengah (MTs/SMP, MA/SMA), keterampilan berbahasa diajarkan secara seimbang, tanpa ada yang lebih diutamakan. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan bahasa secara efektif (Albantani, 2018).

Inovasi adalah elemen yang tak terelakkan dalam dunia pendidikan. Namun, inovasi yang bersifat terbuka dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai hambatan yang dihadapi oleh sekolah (Ma'rifatul Hasanah & Sani Supriyanto, 2023). Dalam menyampaikan materi bahasa arab, sebagian besar pengajar masih cenderung menerapkan metode tradisional, yakni hanya menggunakan buku dan papan tulis. Pendekatan konvensional ini mengakibatkan sebagian besar siswa kurang berminat mempelajari bahasa arab. Keberhasilan pembelajaran bahasa arab tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media; berbagai faktor lain, seperti pendekatan, metode, landasan, dan model pembelajaran, turut berperan penting. Perencanaan yang matang diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif sehingga tujuan dapat tercapai sesuai harapan (Afroni & Ristiana, 2024).

Para ahli bahasa menunjukkan minat pada pengajaran bahasa Arab beserta beragam tantangannya. Penelitian mengenai kendala dalam pembelajaran bahasa Arab meliputi karakteristik bahasa seperti fonetik, morfologi, sintaksis, dan semantik, yang disebut sebagai isu linguistik, serta kajian non-linguistik yang mencakup faktor sosial budaya, sejarah, dan hambatan yang dialami oleh pengajar serta peserta didik dalam proses pembelajaran (Susiawati et al., 2022).

Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Aktivitas Melibatkan Siswa Secara Langsung seperti Beberapa contoh pendekatan pembelajaran Bahasa Arab yang melibatkan siswa secara aktif antara lain permainan bahasa, simulasi, dan kegiatan berbasis proyek. Permainan memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari Bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan, yang secara alami meningkatkan minat mereka untuk belajar. Siswa di tingkat MI cenderung sangat menyukai media audio dan visual, sehingga penggunaan media tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media seperti video animasi, musik, dan gambar yang menarik dapat mempermudah

pemahaman mereka terhadap materi, serta mempercepat proses menghafal kosakata dan memahami kalimat dalam Bahasa Arab.

Strategi pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui proyek sederhana, seperti menulis cerita pendek atau membuat poster berbahasa Arab, siswa dapat mempelajari Bahasa Arab dengan cara yang lebih praktis dan kreatif. Metode ini membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka, karena pembelajaran berbasis proyek mengajarkan mereka untuk bekerja sama dalam tim serta mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang pendekatan pembelajaran Bahasa Arab yang menyenangkan dan interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Diharapkan, pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Dengan penerapan pendekatan yang tepat, pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah akan menjadi lebih menarik, relevan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini diharapkan dapat membentuk generasi muda dengan pemahaman yang kokoh.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi pembelajaran Bahasa Arab yang menarik dan interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi seperti permainan bahasa, media audio-visual, dan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah. Berikut ini adalah pembahasan mengenai hasil dari penerapan strategi tersebut.

Penggunaan Permainan Bahasa

"Permainan" berasal dari kata "main," yang berarti aktivitas yang menghibur, baik dengan menggunakan alat maupun tanpa media. Secara umum, istilah "permainan" mengacu pada situasi atau kondisi di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui kegiatan tersebut. Permainan juga merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Permainan memiliki peran penting dalam hiburan, pendidikan, dan pembentukan karakter karena merupakan sarana yang efektif dan efisien. Seperti yang dijelaskan oleh Dockett dan Fleer, Parten memandang permainan sebagai sarana sosialisasi. Diharapkan melalui permainan, peserta didik dapat mengeksplorasi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Nihayati & Agustriasih, 2021).

Belajar bahasa merupakan proses pembentukan kebiasaan baru yang memerlukan upaya yang signifikan. Latihan yang terus-menerus diperlukan untuk membangun kebiasaan yang baik, namun seringkali proses ini membuat pembelajar mudah merasa bosan dan berisiko gagal. Oleh karena itu, permainan menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk membantu siswa mencapai tujuannya. Permainan bahasa bertujuan untuk memberikan kesenangan sekaligus melatih keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan menguasai unsur-unsur bahasa, seperti kosakata dan tata bahasa. Namun, jika suatu kegiatan hanya menggabungkan unsur kesenangan dengan latihan keterampilan berbahasa tanpa memfokuskan pada

keterampilan bahasa tertentu, maka kegiatan tersebut tidak dapat disebut permainan Bahasa (Ali, 2016).

Permainan juga dapat mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dan media yang digunakan memudahkan siswa untuk mengingat kosakata-kosakata dalam bahasa Arab (Kurniati et al., 2021). Contohnya, dalam permainan Tebak Kata, siswa diminta untuk menebak arti kosakata yang disebutkan oleh guru, yang membantu mereka menguatkan memori kosakata Bahasa Arab. Dalam Bingo Bahasa Arab, siswa diajak untuk membentuk kalimat dengan kata-kata acak, yang mendorong mereka berpikir kreatif dalam menggunakan kosakata Bahasa Arab. Permainan yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi ini meningkatkan antusiasme siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Aktivitas ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan permainan Bahasa antara lain :

- a. Kelebihan Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab antara lain :
 1. Meningkatkan Motivasi Siswa: Metode permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa Arab. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses belajar.
 2. Aktivitas Kolaboratif: Dalam metode permainan, siswa sering bekerja dalam kelompok atau tim. Ini dapat memperbaiki keterampilan sosial mereka dan mendorong kerjasama dalam belajar.
 3. Peningkatan Keterampilan Bahasa: Permainan memungkinkan siswa untuk berinteraksi aktif dalam penggunaan bahasa Arab dalam konteks yang tepat, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengar.
 4. Pengalaman Praktis: Metode permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa Arab dalam situasi kehidupan nyata, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi dengan bahasa tersebut.
 5. Penghapal Kosakata yang Lebih Efektif: Keterlibatan sensorik dan emosional dalam permainan membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih mudah.
 6. Penekanan pada Pemahaman Konteks Budaya: Metode permainan membantu siswa memahami konteks budaya di mana bahasa Arab digunakan, memungkinkan mereka memahami makna dan ungkapan dalam bahasa tersebut secara tepat, bukan hanya dari segi tata Bahasa (Parihin, 2023).
- b. Kelemahan Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab antara lain :

1. Waktu Pembelajaran yang Terbatas: Metode permainan dapat memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, yang dapat menjadi kendala jika waktu yang tersedia dalam kurikulum terbatas.
2. Kontrol Kelas yang Lebih Sulit: Beberapa permainan dapat membuat siswa terlalu bersemangat atau kehilangan fokus, yang dapat mengganggu pengaturan kelas dan mengurangi struktur pembelajaran.
3. Kesulitan dalam Penilaian: Menilai kemampuan bahasa Arab melalui permainan lebih menantang dibandingkan dengan ujian tertulis, sehingga sulit untuk mengevaluasi kemajuan siswa secara objektif.
4. Ketidaksesuaian dengan Materi Tertentu: Metode permainan tidak selalu cocok untuk semua materi bahasa Arab. Beberapa topik lebih efektif diajarkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya.
5. Ketergantungan: Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada metode permainan dalam pembelajaran mereka, yang bisa menjadi masalah ketika mereka menghadapi metode pembelajaran yang lebih formal atau tradisional.
6. Kesulitan Adaptasi: Terkadang, metode permainan perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa, yang memerlukan persiapan dan perhatian lebih dari pengajar (Parihin, 2023).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, permainan tidak hanya bertujuan untuk menghibur siswa, tetapi juga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sembari mengintegrasikan materi yang melatih keterampilan bahasa Arab siswa. Sebaliknya, jika pengajar hanya berfokus pada penyampaian materi secara monoton dan tidak menyenangkan, pembelajaran tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai menarik (Rofiqy, 2022).

Penggunaan Media Audio-Visual

Media audio-visual berfungsi sebagai penghubung antara penyampaian materi dan penerima melalui indera pendengaran dan penglihatan. Dengan cara ini, media tersebut dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Proyektor LCD merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk proyeksi visual, sementara pengeras suara sangat dibutuhkan untuk memperjelas suara (Tini & Sidiq, 2023).

Media audio-visual, seperti video animasi, lagu, dan gambar, terbukti efektif dalam membuat pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik dan mudah dimengerti (Haq, 2020). pemanfaatan media seperti video pembelajaran, lagu berbahasa Arab, dan gambar visual mampu menarik perhatian siswa yang lebih menyukai pengalaman belajar berbasis penglihatan dan pendengaran.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media visual dalam pembelajaran, terdapat beberapa pedoman yang perlu diikuti. Pemilihan media yang tepat dapat

mempengaruhi efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Media visual yang dimaksud adalah yang hanya dapat dilihat tanpa unsur suara. Jenis-jenis media visual ini meliputi yang bersifat realistik, analog, organisasi, relasional, transformasional, dan interpretative (Vandayo & Hilmi, 2020).

Media dapat menggantikan penjelasan yang disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media juga dapat digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci, bahkan untuk materi yang bersifat abstrak. Media audio-visual merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat menerima informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran secara simultan. Contoh media audio-visual antara lain siaran televisi, rekaman VCD, dan pertunjukan drama atau sandiwara. Selain itu, media audio-visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab meliputi laboratorium bahasa dengan berbagai pendekatan yang menarik, proyektor LCD untuk menampilkan gambar dan suara, serta situs internet yang kini menjadi metode yang paling mudah diakses. Bagi pemula, pembelajaran bahasa Arab di luar kelas dapat dilakukan dengan mengikuti materi yang tersedia di situs web, yang tidak hanya membantu memahami kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan bahasa secara lebih luas (Nugrawiyati, 2018).

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan Media Audio-Visual Bahasa Arab antara lain :

- a. Kelebihan Penggunaan Metode Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab antara lain :
 1. Memperjelas penyampaian informasi sehingga tidak terbatas hanya pada bentuk verbal (baik tertulis maupun lisan)
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, seperti: a) Gambar, film, atau model dapat menggantikan objek yang berukuran terlalu besar; b) Proyektor mikro, film bingkai, atau gambar membantu memperjelas objek yang terlalu kecil; c) Gerakan yang terlalu lambat atau cepat dapat disesuaikan menggunakan teknik time lapse atau fotografi dengan kecepatan tinggi; d) Kejadian atau peristiwa dari masa lalu dapat ditampilkan kembali melalui rekaman film, video, foto, atau narasi verbal; e) Objek yang terlalu kompleks dapat digambarkan menggunakan gambar, film, atau model; f) Konsep yang sangat luas, seperti iklim, gunung berapi, atau gempa bumi, dapat divisualisasikan dalam bentuk film, foto, dan sebagainya; g) Media audio-visual juga mendukung pembelajaran berbasis tutorial (Nada, 2020).
- b. Kelemahan Penggunaan Metode Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab antara lain :
 1. Terlalu memusatkan perhatian pada materi dibandingkan dengan proses pengembangannya, dan masih menganggap media audio-visual hanya sebagai alat bantu dalam pengajaran guru.
 2. Media audio-visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.

3. Penggunaan media audio-visual terbatas pada tempat dan waktu tertentu, sehingga tidak bisa digunakan secara bebas di segala lokasi dan waktu (Nada, 2020).

Dengan demikian, media audio-visual juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Mereka bisa menonton ulang video atau mendengarkan lagu-lagu berbahasa Arab sebagai bagian dari latihan pribadi. Dengan cara ini, media audio-visual mendorong siswa untuk terus melanjutkan pembelajaran dan latihan, bahkan di luar ruang kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan bahasa mereka secara keseluruhan.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk bekerja dalam kelompok menyelesaikan masalah nyata, yang memberikan mereka pengalaman belajar langsung. Konsep "learning by doing" yang dikemukakan oleh John Dewey, yang menekankan pentingnya memperoleh pengetahuan melalui tindakan yang dilakukan sesuai dengan tujuan, terutama dalam menguasai cara menyelesaikan pekerjaan yang melibatkan serangkaian langkah untuk mencapai hasil yang diinginkan, menjadi dasar dari pendekatan ini. Melalui metode proyek, siswa memperoleh pengalaman belajar dari berbagai tugas dan tanggung jawab yang dikerjakan bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Peran guru sangat penting dalam proses ini, karena pendidikan adalah bagian dari kehidupan, bukan hanya persiapan untuk masa depan. Guru diharapkan tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membimbing siswa dalam menghadapi tantangan hidup dan mengatasi masalah yang mereka temui (Mira Shodiqoh. M Mansyur, 2022).

Penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek telah menjadi salah satu pendekatan yang paling banyak diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah dalam pengajaran Bahasa Arab. Pendekatan ini memberikan peluang bagi siswa untuk lebih kreatif dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Siswa dapat mengerjakan proyek sederhana seperti menulis cerita, membuat poster berbahasa Arab, atau menyusun buku mini yang berisi kosakata atau kalimat dalam Bahasa Arab.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran berbasis proyek Bahasa Arab antara lain :

- a. Kelebihan Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam Bahasa Arab antara lain :
 1. Peningkatan Kemampuan Bahasa : Metode ini membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan dalam Bahasa Arab.
 2. Pembelajaran Relevan : Dengan menggunakan alat bantu seperti media sosial sebagai alat pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Arab, siswa dapat menghubungkan pelajaran dengan kegiatan sehari-hari, meningkatkan minat dan motivasi belajar.

3. Kerja Sama dan Partisipasi : Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, berbagi informasi dan pengalaman, yang meningkatkan keterlibatan dan keterampilan sosial serta kerja tim.
 4. Fokus pada Keterampilan : Pembelajaran berbasis proyek mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama, yang berguna di dunia nyata dan mempersiapkan siswa untuk tantangan di masa depan, sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar (Novita Maula Salsabila, 2024).
- b. kelemahan Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam Bahasa Arab antara lain :
1. Pembelajaran berbasis proyek mungkin menantang dan memakan waktu, namun guru perlu memanfaatkannya untuk mengasah keterampilan kritis dan kreatif siswa.
 2. Model pembelajaran berbasis proyek, yang lebih menekankan pada tugas, bisa jadi kurang efektif jika terdapat keterbatasan sumber daya, seperti kesiapan guru, siswa, dan fasilitas.
 3. Penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek memerlukan pendekatan yang berbeda, yang menjadi tantangan bagi guru yang terbiasa dengan sistem penilaian tradisional.
 4. Siswa yang tidak mahir berbahasa Arab mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa tersebut, yang dapat memengaruhi partisipasi mereka dalam pembelajaran berbasis proyek.

Dari kelebihan dan kelemahan diatas Pembelajaran berbasis proyek juga dapat membuat siswa merasa lebih berpartisipasi dalam proses belajar, karena mereka diharuskan menyelesaikan proyek dalam waktu yang ditetapkan. Selain itu, proyek ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan meningkatkan rasa tanggung jawab mereka.

Keberhasilan dan Tantangan Implementasi

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Siswa yang terlibat dalam kegiatan seperti permainan bahasa, penggunaan media audio-visual, dan pembelajaran berbasis proyek cenderung lebih termotivasi dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Arab.

Namun, penerapan strategi ini menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah terbatasnya sarana dan prasarana, seperti tidak tersedianya teknologi yang mendukung penggunaan media audio-visual. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk memimpin proyek atau permainan bahasa dengan baik. Oleh karena itu, pelatihan dan peningkatan kemampuan guru sangat diperlukan agar mereka dapat mengimplementasikan strategi ini dengan efektif.

Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tantangan besar, terutama bagi pemula yang kesulitan menyusun kalimat dalam bahasa tersebut. Meskipun demikian, dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran Bahasa Arab bisa menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan metode inovatif seperti permainan bahasa, media audio-visual, dan pembelajaran berbasis proyek dapat memperbaiki proses pembelajaran. Permainan bahasa membantu siswa untuk mempelajari Bahasa Arab secara menyenangkan, sementara media audio-visual meningkatkan pemahaman mereka dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk mengintegrasikan keterampilan bahasa dalam konteks nyata, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterampilan sosial dan kreativitas mereka. Oleh karena itu, penerapan pendekatan yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Afroni, M., & Ristiana, A. (2024). Pendekatan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Bashrah*, 4, 47–63. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/bashrah/article/view/845%0Ahttps://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/bashrah/article/download/845/501>
- Albantani, A. M. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan. *Attadib Journal of Elementary Education*, 2(2), 156.
- Ali, J. (2016). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. August 2016. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH>
- Haq, J. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Peserta Didik Kelas XI MIPA Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polman [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) ParePare]. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1777/1/15.1200.009.pdf>
- Hikmah, N. (2019). Pembelajaran Kalam Dengan Media Musik (Lagu). *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 1. <http://repository.uin-malang.ac.id/8646/>
- Kurniati, D., Nopiyanti, N., & Arifa, Z. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 133–140. <http://repository.uin-malang.ac.id/13389/>
- Ma'rifatul Hasanah, S., & Sani Supriyanto, A. (2023). Strategi Inovasi Kepala Madrasah dalam Membangun Smart Learning Ecosystem di MA Al Irtiqo' IIBS Malang. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 135–148. <http://repository.uin-malang.ac.id/20137/>
- Mira Shodiqoh. M Mansyur. (2022). Reaktualisasi Project Based Learning Model Dalam Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1(03), 144–155. <https://doi.org/10.36420/tanfidziya.v1i03.134>
- Nada, Q. (2020). *Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.

- <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v3i2.1276.3>
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 423–438. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/820>
- Novita Maula Salsabila, A. S. (2024). Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Mahārah Qirāah Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(1), 273–290.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 6(3), 348–445. <https://core.ac.uk/download/pdf/231311907.pdf>
- Parihin. (2023). Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 136–150.
- Rofiqy, F. H. (2022). Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Makassar: Alauddin University Press*, October, h.2. <https://www.academia.edu/89119384>
- Susiawati, I., Zulkarnain, Z., Safitri, W., & Mardani, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah (Tinjauan Pada Kompetensi Guru Dan Model Pembelajaran). *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 21(1), 101–116. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i1.4757>
- Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mahārah Istimā'. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 457. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2603>
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>