

PERMAINAN “*TAKE ME OUT*” SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Ika Wahyu Susiani^{1*}, Darsa Muhammad²

^{1,2}Insitut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo, Indonesia

¹ikawahyususiani@iarm-ngabar.ac.id, ²darsa.muhammad@iarm-ngabar.ac.id

Abstract

Arabic is a religious language and a language of international communication. Studying at an Islamic educational institution is mandatory, as is the case at the Islamic Religious Education Study Program (PAI) of the Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo Islamic Institute. In the PAI Study Program, Arabic is made a compulsory subject with the aim of developing and developing students' abilities in understanding Arabic texts. To realize this goal, positive, interesting and enthusiastic learning conditions are needed, considering that not all students are interested in learning Arabic or have basic Arabic competence, some students even complain about having difficulty understanding Arabic texts. One strategy that lecturers can use to overcome this problem is to use the "take me out" game as a strategy in learning Arabic. This research aims to describe the use of the "take me out" game, its implications for Arabic language learning and student learning motivation. This research uses a descriptive qualitative approach with the main data source obtained from Arabic language lecturers and 3rd semester PAI study program students totaling 16 children with data in the form of words, actions, learning activities and everything the researchers found related to learning Arabic with the game "take me out" ". This data was collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique follows the Miles and Huberman analysis concept. The results of this research indicate that the game "take me out" is suitable for use as a strategy in learning Arabic. By using this game, students' motivation to learn Arabic increases. This is evident from the learning atmosphere in the classroom which becomes more lively and students are more active and enthusiastic in participating in every learning activity.

Keywords: game based learning, take me out, learning strategies, Arabic language

Abstrak

Bahasa Arab merupakan bahasa agama dan bahasa komunikasi internasional. Pembelajarannya di institusi pendidikan Islam merupakan keharusan, demikian pula di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo. Di Prodi PAI, bahasa Arab dijadikan mata kuliah wajib dengan tujuan untuk membina serta mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam memahami teks-teks berbahasa Arab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan kondisi pembelajaran yang positif, menarik, dan penuh semangat mengingat tidak semua mahasiswa tertarik belajar bahasa Arab ataupun memiliki kompetensi dasar bahasa Arab, bahkan sebagian mahasiswa mengeluh kesulitan memahami teks-teks berbahasa Arab. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh dosen untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan permainan “*take me out*” sebagai strategi dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan permainan “*take me out*”, implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Arab serta motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data utama diperoleh dari dosen bahasa Arab dan mahasiswa prodi PAI semester 3 yang berjumlah 16 anak dengan data berupa ucapan, tindakan, kegiatan pembelajaran serta segala sesuatu yang ditemukan peneliti terkait pembelajaran bahasa Arab dengan permainan “*take me out*”. Data-data tersebut dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data mengikuti konsep analisis Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan “*take me out*” cocok digunakan sebagai strategi dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan digunakannya permainan ini, motivasi belajar bahasa Arab mahasiswa meningkat. Hal ini terbukti dari suasana pembelajaran di kelas yang menjadi lebih hidup serta mahasiswa lebih aktif dan antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, *take me out*, strategi pembelajaran, bahasa Arab

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab sangat penting bagi para mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, mengingat bahwasanya bahasa Arab menjadi kunci utama bagi seseorang yang ingin belajar memahami ilmu agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits yang berbahasa Arab. Di samping itu, bahasa Arab juga banyak digunakan sebagai bahasa pengantar kitab-kitab agama Islam. Oleh karena itu, kompetensi bahasa Arab sangat dibutuhkan oleh para mahasiswa prodi PAI sebagai bekal utama bagi mereka untuk memahami ajaran-ajaran agama Islam.

Mata kuliah bahasa Arab menjadi salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh para mahasiswa prodi PAI di Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ditemukan fakta bahwa masih banyak mahasiswa yang pernah merasa bosan dan kesulitan mempelajari bahasa Arab di kelas. Beberapa dari mereka merasa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan merasa kurang bisa memahami materi yang disampaikan di kelas. Mereka merasa bahwa kemampuan bahasa Arab mereka masih sangat kurang.

Beberapa cara telah dilakukan oleh dosen pengampu matakuliah bahasa Arab di prodi tersebut untuk meningkatkan semangat serta motivasi belajar para mahasiswanya. Di antaranya ialah menerapkan berbagai macam strategi pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran bahasa Arab di kelas. Salah satu strategi yang pernah digunakan di dalam kelas tersebut ialah strategi pembelajaran berbasis permainan, yakni permainan *take me out*.

Penerapan strategi pembelajaran yang berupa permainan *take me out* di kelas tersebut menjadi salah satu upaya dosen bahasa Arab untuk meminimalisir kebosanan yang dirasakan oleh para mahasiswa yang dapat menjadi salah satu faktor munculnya problem turunnnya motivasi belajar yang dihadapi oleh para mahasiswa PAI. Problem turunnnya motivasi belajar ini perlu segera diatasi mengingat bahwa motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Motivasi belajar

seorang siswa dapat diibaratkan sebagai bahan bakar yang dapat menggerakkan mesin, oleh karena itu dengan memiliki motivasi yang bagus, seorang siswa bisa menjadi lebih aktif dalam belajar guna meningkatkan hasil belajarnya.¹

Strategi merupakan seni menggunakan cara yang tepat untuk mencapai tujuan.² Strategi adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sesuatu.³ Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi prosedur atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁴ Strategi pembelajaran adalah proses yang digunakan oleh siswa untuk membantu mereka menguasai, menyimpan, mengambil, dan menggunakan informasi-informasi atau pengetahuan.⁵

Permainan adalah sesuatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memenuhi aturan-aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah yang mana biasanya dilakukan dengan tujuan refreshing dan dalam konteks yang tidak serius.⁶ Permainan merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.⁷ Permainan dalam pembelajaran bahasa merupakan kegiatan yang dilakukan kelompok siswa untuk memperoleh kesenangan (bermain) dan melatih keterampilan berbahasa dengan mengikuti aturan-aturan tertentu, sehingga seorang atau kelompok dapat menjadi pemenang.⁸ Proses pembelajaran pada faktanya tidak selalu membutuhkan permainan, begitupun juga permainan tidaklah selalu dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, akan tetapi, permainan yang

¹ Ika Wahyu Susiani, “ دور الدوافع على اكتساب اللغة الثانية لطلاب الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد الإسلام ”, *Mahira: Journal of Arabic Studies* 1, no. 1 (30 Juni 2021): 19–32, <https://doi.org/10.55380/mahira.v1i1.116>.

² Syamsul Arifin, “Istiratijiyatu Ta’lim al-Qawaid bi Ma’hadī Nur as-Salam Pamekasan Madura,” *LISANUDHAD: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab* 8, no. 2 (23 Desember 2021), <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v8i2.7016>.

³ Taufikin Taufikin, “Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Sebagai Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 1 (26 Juli 2018), <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/article/view/2441>.

⁴ Mariliana Berlian Bulu, Suprayekti, dan Retno Widyaningrum, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana | Jurnal Pembelajaran Inovatif,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 03, no. 01 (2020): 89–94, <https://doi.org/10.21009/JPI.031.11>.

⁵ Lailatun Nazifah, Faisal Mubarak Saif, dan Ridha Darmawaty, “Istiratijiyat Ta’allum al-‘Arabiyyah ‘Ala Dhau’I Asalib at-Ta’allumi fi Markaz al-Lughat bi Jami’ati Antasari al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Banjarmasin,” *LISANUDHAD: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab* 8, no. 2 (22 Desember 2021), <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v8i2.5869>.

⁶ Andika Aprilianto dan Wahyuni Mariana, “Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter,” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 139–58, <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>.

⁷ Churi Wardah Nihayati dan Nurrohmatul Agustiasih, “Penggunaan Permainan Untuk Meningkatkan Semangat Dan Minat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah,” *International Conference of Students on Arabic Language* 5, no. 0 (2021): 423–38.

⁸ Bulu, Suprayekti, dan Widyaningrum, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana | Jurnal Pembelajaran Inovatif.”

dimanfaatkan dengan bijaksana bisa menambah variasi, semangat atau motivasi, dan minat belajar para siswa dalam proses pembelajaran.⁹

Tujuan dari digunakannya permainan dalam pembelajaran adalah untuk membangun dan menciptakan suasana yang mendukung, mendorong, dan memotivasi dalam suatu kelompok (siswa). Selain itu juga untuk mengembangkan kreativitas dan apresiasi para siswa terhadap perbedaan dalam tim. Kegiatan tersebut juga dapat memberikan kontribusi kepemimpinan, kemandirian, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan empati sebagai nilai inti manusia.¹⁰ Penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar, akan tetapi digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang bisa membuat suasana belajar lebih hidup, berkesan, dan penuh kegembiraan.¹¹ Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengungkapkan penggunaan permainan *take me out* di dalam kelas sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab di prodi PAI IAI Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo serta implikasi penggunaan strategi pembelajaran tersebut dilihat dari perspektif respon para mahasiswa.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini ialah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif dipergunakan untuk melaksanakan penelitian terhadap kondisi suatu objek penelitian secara alami, yakni peneliti tidak memberikan perlakuan khusus terhadap objek tersebut.¹² Metode penelitian kualitatif dapat digunakan oleh peneliti untuk melihat serta memahami konteks di mana suatu keputusan atau tindakan itu berlangsung.¹³ Adapun metode deskriptif, dapat diartikan sebagai salah satu jenis penelitian yang mana dalam proses analisis datanya, peneliti hanya sebatas mendeskripsikan variable satu demi satu tanpa menentukan hubungan antara satu variable dengan variable yang lainnya.¹⁴

Penelitian ini berusaha mengungkapkan penggunaan permainan *take me out* di dalam kelas sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab di prodi PAI IAI Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo. Di samping itu, penelitian ini juga mengungkapkan

⁹ Nihayati dan Agustriasih, “Penggunaan Permainan Untuk Meningkatkan Semangat Dan Minat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah.”

¹⁰ Jauhar Ali, “Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning,” *ALSINATUNA* 3, no. 2 (17 Juli 2018): 244–61, <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v3i2.1276>.

¹¹ Jauhar Ali, “Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *STAIN Pekalongan*, 1 Agustus 2016, 1–32, <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH>.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed. (Bandung: Alfabeta, 2015).

¹³ Michael D. Myers, *Penelitian Kualitatif Manajemen dan Bisnis*. Terj. M.S Idrus & Priyono. *Penelitian Kualitatif Manajemen dan Bisnis* (Sidoarjo: Zifatama, 2014).

¹⁴ Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2010).

implikasi penggunaan strategi pembelajaran tersebut dilihat dari perspektif respon para mahasiswa.

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah dosen bahasa Arab dan mahasiswa prodi PAI semester 3 yang berjumlah 16 anak dengan data berupa ucapan, tindakan, kegiatan pembelajaran serta segala sesuatu yang ditemukan peneliti terkait pembelajaran bahasa Arab dengan media permainan “*take me out*”. Data-data tersebut dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti divalidasi dengan menggunakan teknik triangulasi data, yakni dengan membandingkan antara data yang diperoleh dari satu sumber dengan data yang diperoleh dari sumber lainnya. Di samping itu, peneliti juga membandingkan antara data yang diperoleh dari satu teknik pengumpulan data dengan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik analisis data milik Miles dan Huberman. Langkah-langkah analisis data yang disarankan oleh Miles dan Huberman dalam penelitian kualitatif yakni: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan.¹⁵

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Permainan *Take Me Out* dalam Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan “*take me out*” sebagai strategi pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin ini dilakukan ketika menyampaikan materi *aqalliyatunaa fil aalam*, yakni untuk mengetahui pemahaman mahasiswa akan teks yang telah dibahas. Pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan “*take me out*” tersebut membagi mahasiswa menjadi 3 peran. Pertama, pemandu bertugas merencanakan, memimpin, dan mengatur jalannya permainan. Pemandu tersebut bisa terdiri dari dua mahasiswa atau lebih. Kedua, ketua kelompok yang nantinya berhak memilih anggota yang diinginkannya. Ketiga, anggota kelompok yang nantinya bertugas menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pemandu. Nama “*take me out*” tersebut berasal dari bahasa Inggris, yakni “*take*” yang berarti mengambil/ membawa, “*me*” yang berarti aku, dan “*out*” yang berarti keluar. Oleh karena itu “*take me out*” berarti “bawa/ ambil aku keluar”. Permainan ini diberi nama *take me out* karena dalam permainan ini setiap anggota kelompok bisa diambil oleh ketua kelompok lawan apabila dia ditunjuk oleh ketua kelompok lawan tersebut dan dia salah dalam menjawab soal yang diberikan oleh pemandu. Adapun langkah-langkah permainan *take me out* tersebut ialah sebagai berikut:

Tahap persiapan:

1. Pemandu menyiapkan kertas undian berisi tulisan peran (ketua dan anggota).

¹⁵ Ainin.

2. Masing-masing mahasiswa mengambil 1 kertas.
3. 2 mahasiswa yang mendapatkan tulisan "selamat anda menjadi ketua" akan menjadi ketua kelompok yakni kelompok A dan kelompok B.
4. Mahasiswa yang mendapatkan tulisan anggota nantinya akan menjadi anggota kelompok.
5. 2 mahasiswa yang menjadi ketua duduk di bangku sebelah kanan dan kiri (A dan B),
6. Adapun semua anggota berdiri di belakang kelas menunggu permainan dimulai.

Tahap Permainan:

1. Permainan dimulai dengan pemberian pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang telah di pelajari sebelumnya oleh pemandu kepada kedua ketua kelompok dengan sistem adu cepat. (pertanyaan yang diberikan dapat berupa mufradat maupun pertanyaan yang berkaitan dengan isi/ kandungan teks)
2. Ketua kelompok yang bisa menjawab dengan benar bisa milih 1 dari anggota-anggota yang berdiri di belakang kelas untuk kemudian dijadikan sebagai anggotanya.
3. Pemandu memberikan pertanyaan terus menerus sampai semua anggota yang berdiri di belakang kelas habis, dan masuk ke dalam kelompok masing-masing.
4. Setelah semua anggota masuk kelompok, setiap ketua kelompok akan diberi kesempatan untuk merebut anggota dari kelompok lawan, dengan cara menunjuk salah satu dari anggota kelompok lawan untuk menjawab pernyataan yang akan diberikan oleh pemandu.
5. Jika anggota yang ditunjuk tersebut tidak bisa menjawab, maka dia akan berubah menjadi anggota kelompoknya, akan tetapi jika dia mampu menjawabnya, maka dia tidak perlu pindah kelompok.
6. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan bergantian antara kelompok A dan B.
7. Permainan ini diberi batasan waktu.
8. Kelompok pemenang ditentukan oleh banyaknya anggota kelompok yang dimilikinya saat waktu permainan telah habis.

Setelah permainan berakhir, dosen memberikan umpan balik serta koreksi atas kesalahan-kesalahan muatan materi yang telah digunakan oleh para mahasiswa selama permainan berlangsung.

Implikasi Penggunaan Permainan *Take Me Out* terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh para mahasiswa, mayoritas mahasiswa Prodi PAI IAI Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo merasa bahwa

kompetensi bahasa Arab mereka masih kurang. Sebanyak 25% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju dan 43,8% menyatakan setuju. Jumlah total mahasiswa yang merasa kemampuan bahasa Arabnya kurang ialah sebanyak 68,8% dari total responden.

Mayoritas responden menyatakan bahwa pernah merasakan kebosanan saat mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas yang menggunakan model pembelajaran yang monoton, yakni sebanyak 75,1% dari total responden. Hal tersebut dapat dilihat dengan masih banyaknya para mahasiswa yang menyatakan bahwa mereka kurang memperhatikan pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan di kelas, yakni sebesar 43,8% dari total responden. Di samping itu, 50% dari total responden menyatakan bahwa mereka mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas hanya untuk memenuhi kewajiban saja.

Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tenaga pengajar perlu melakukan langkah-langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di kelas. Sehingga motivasi belajar para mahasiswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis permainan dipilih oleh dosen karena memiliki peluang yang besar untuk memendorong motivasi belajar para mahasiswa. Ali (2018) menyatakan bahwa tujuan dari digunakannya permainan dalam pembelajaran adalah untuk membangun dan menciptakan suasana yang mendukung, mendorong, dan memotivasi dalam suatu kelompok (siswa). Selain itu juga untuk mengembangkan kreativitas dan apresiasi para siswa terhadap perbedaan dalam tim. Kegiatan tersebut juga dapat memberikan kontribusi kepemimpinan, kemandirian, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan empati sebagai nilai inti manusia.¹⁶

Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui bahwa sebanyak 81,2% dari total responden menyatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan dengan menggunakan model permainan. Adapun kaitannya dengan penggunaan permainan *take me out*, sebanyak 87,5% dari total responden menyatakan bahwasanya penggunaan permainan tersebut dapat membuat mereka lebih antusias, lebih semangat, lebih aktif, dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas. Di samping itu, sebanyak 92,7% dari total responden menyatakan bahwa penggunaan permainan *take me out* di kelas dapat membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwasanya semua responden sepakat bahwasanya permainan *take me out* tersebut dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup daripada sebelum-sebelumnya.

Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan permainan *take me out* di kelas Prodi PAI IAI Riyadlotul Mujahidin Ngabar bisa

¹⁶ Ali, "Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning."

membuat suasana belajar bahasa Arab lebih hidup, berkesan, dan menggembirakan bagi para mahasiswa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Ali (2016) bahwasanya penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar, akan tetapi digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang bisa membuat suasana belajar lebih hidup, berkesan, dan penuh kegembiraan.¹⁷

Kesimpulan

Permainan *take me out* yang digunakan di kelas prodi PAI IAI Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo cocok digunakan sebagai strategi dalam pembelajaran bahasa Arab. Permainan tersebut dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Semangat serta motivasi belajar bahasa Arab para mahasiswa bisa meningkat dengan diterapkannya strategi pembelajaran melalui penggunaan permainan. Hal ini terbukti dari suasana pembelajaran di kelas yang menjadi lebih hidup serta mahasiswa lebih aktif dan antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran

Referensi

Ainin, Moh. *Metodologi Penelitian*. Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2010.

Ali, Jauhar. “Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning.” *ALSINATUNA* 3, no. 2 (17 Juli 2018): 244–61. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v3i2.1276>.

Ali, Jauhar. “Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *STAIN Pekalongan*, 1 Agustus 2016, 1–32. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH>.

Aprilianto, Andika, dan Wahyuni Mariana. “Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter.” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 139–58. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>.

Arifin, Syamsul. “Istiratijjiyyatu Ta’lim al-Qawaid bi Ma’hadī Nur as-Salam Pamekasan Madura.” *LISANUDHAD: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab* 8, no. 2 (23 Desember 2021). <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v8i2.7016>.

Bulo, Mariliana Berlian, Suprayekti, dan Retno Widyaningrum. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana | Jurnal Pembelajaran Inovatif.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 03, no. 01 (2020): 89–94. <https://doi.org/10.21009/JPI.031.11>.

¹⁷ Ali, “Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab.”

- Myers, Michael D. *Penelitian Kualitatif Manajemen dan Bisnis*. Terj. M.S Idrus & Priyono. *Penelitian Kualitatif Manajemen dan Bisnis*. Sidoarjo: Zifatama, 2014.
- Nazifah, Lailatun, Faisal Mubarak Saif, dan Ridha Darmawaty. “Istiratijiyat Ta’allum al-‘Arabiyyah ‘Ala Dhau’I Asalib at-Ta’allumi fi Markaz al-Lughat bi Jami’ati Antasari al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Banjarmasin.” *LISANUDHAD: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab* 8, no. 2 (22 Desember 2021). <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v8i2.5869>.
- Nihayati, Churi Wardah, dan Nurrohmatul Agustriasih. “Penggunaan Permainan Untuk Meningkatkan Semangat Dan Minat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah.” *International Conference of Students on Arabic Language* 5, no. 0 (2021): 423–38.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2 ed. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Susiani, Ika Wahyu. “دور الدوافع على اكتساب اللغة الثانية لطلاب الصف الأول بالمدرسة.” *Mahira* 1, no. 1 (20 Juni 2021): 19–32. <https://doi.org/10.55380/mahira.v1i1.116>.
- Taufikin, Taufikin. “Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Sebagai Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Arabia : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 1 (26 Juli 2018). <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/article/view/2441>.

