

GAMES METHOD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB DI PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)

Mochamad Afroni

Insitut Agama Islam Pemalang (INSIP)

Email: afroni.04@gmail.com

Farah Ramafitri¹

Insitut Agama Islam Pemalang (INSIP)

Email: farah_rahma31@gmail.com

Abstrak

Salah satu metode pembelajaran Bahasa Arab untuk anak Sekolah Dasar adalah *games method*. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dilakukan melalui permainan dan aktivitas yang menarik, sehingga anak-anak tidak merasa tertekan dan lebih mudah menyerap materi, karena bermain adalah memang dunianya anak-anak.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan menggunakan keadaan sosial tertentu dengan mendeskripsikan fakta yang ada secara benar, dibantu dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data relevan yang diperoleh dari keadaan alamiah. Penelitian ini diharapkan menarik minat belajar Bahasa Arab pada anak SD di PKBM Riyadhl Jannah setelah diaplikasikan *games method* sebagai metode pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan bahwa *games method* dapat menaikkan minat belajar bahasa arab untuk anak SD di PKBM Riyadhl Jannah, dengan memiliki keungulan: 1) Bahan ajar dapat disajikan dengan full *Arabic* 2) Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah. Dengan menyertakan tahapan dalam metode ini, antara lain: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan metode yang akan dilaksanakan 2) Guru memberikan aturan dalam bermain 3) Peserta didik memulai permainan 4) Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan 5) Permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal.

Keyword: Strategi, Minat Belajar, *Games Method*

A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang

¹ INSIP Pemalang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".² Sebagaimana firman Alloh SWT "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan." (Q.S Al-Mujadillah: 11).

Salah satu proses dari keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari minat peserta didik saat belajar. Kata "minat" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.³ Menurut Sadirman, minat akan terlihat dengan baik jika mereka bisa dengan cepat menemukan objek yang disukai, serta berhubungan langsung dengan keinginan tersebut. Minat harus memiliki objek yang jelas untuk memudahkan dalam penentuan arah tujuan kemana seseorang harus bersikap.

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa Bahasa Arab merupakan Bahasa pilihan. Allah Sang Pencipta langit dan bumi serta apa yang terkandung di dalamnya yang langsung memilih Bahasa Arab dalam Al-qur'an untuk menyampaikan FirmanNya. Bahasa Arab sebagai bahasa asing di Indonesia memiliki posisi penting karena selain digunakan untuk menjalankan ibadah seperti solat dan tilawatul qur'an, tapi juga menjadi bahasa untuk mengkaji ilmu pengetahuan dan bahasa pergaulan internasional.⁴

Usaha mempelajari Bahasa Arab bagi setiap muslim sama saja merupakan usaha mempelajari agamanya. Tidak berlebihan jika penulis menyatakan bahwa mempelajari Bahasa Arab bagi setiap muslim adalah wajib hukumnya. Bahasa Arab sangatlah penting untuk dipelajari dan dimengerti.⁵ Hal ini sebagaimana sabda Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam*: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim." (HR. Ibnu Majah. Dinilai shahih oleh Syaikh Albani dalam Shahih wa Dha'if Sunan Ibnu Majah no. 224).

Apabila peserta didik memiliki minat belajar, maka akan menunjukkan ciri-

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Penjelasan dalam Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 4301

³ <https://kbbi.web.id/minat> diakses pada pukul 21:46 WIB tanggal 16 Februari 2024

⁴ Abdul Murip, *Problematika Penerjemahan Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia, dalam Al-'Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1 No.2 Januari 2005, hlm.1

⁵ Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),hlm.30

ciri semangat atau bergairah dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya minat peserta didik akan membawa dampak negatif seperti nilai ulangan yang dibawah target pencapaian. Peranan guru berpengaruh dalam proses pembelajaran melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan karena suatu metode belum tentu cocok digunakan untuk setiap pokok bahasan yang berbeda.⁶

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, diperlukan metode-metode pembelajaran yang efektif. Penerapan metode pembelajaran yang baik mampu membentuk proses atau kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Guru harus memiliki strategi dalam proses pengajaran untuk mencapai fungsi pembelajaran secara optimal. Guru diharapkan memiliki metode pembelajaran dan bisa membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta menjadikan peserta didik mampu memahami materi dengan efektif.⁷

Belajar Bahasa Arab sebagai bahasa asing bukanlah hal yang mudah, terutama bagi anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) yang baru memulai eksplorasi dunia belajar, namun dengan metode yang tepat, dapat meningkatkan minat mereka. Seperti yang diketahui, anak-anak pada usia SD memiliki ingatan yang kuat serta rasa penasaran yang besar. Oleh karena itu, penting untuk menelisik pendekatan belajar yang kreatif sehingga mampu memperkuat minat mereka dalam mempelajari bahasa Arab.

Salah satu metode pembelajaran Bahasa Arab yang efektif untuk anak SD adalah melalui *games method* atau pendekatan bermain. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dilakukan melalui permainan dan aktivitas yang menarik, sehingga anak-anak tidak merasa tertekan dan lebih mudah menyerap materi, karena bermain adalah memang dunianya anak-anak.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan pribadi peneliti terkait minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik setingkat Sekolah Dasar di PKBM Riyadhu Jannah Bojongsari tergolong rendah. Peserta didik merasa bosan karena metode yang digunakan cenderung monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini

⁶ Atiqa Sabardila and others, ‘Peningkatan Antusiasme Dan Pemahaman Peserta didik Dalam PBM Melalui Metode Talking Stick Di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali’, *Buletin KKN Pendidikan*, 1.2 (2020), 56–62 <<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10765>>.

⁷ Ngalimun, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Para Ilmu, 2017), hal. 328.

⁸ Apurva, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Untuk Anak SD*, <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-bahasa-arab-untuk-anak-sd> diakses pada pukul 22:31 WIB tanggal 16 Februari 2024

terlihat dari kurangnya respon dari peserta didik ketika guru memberikan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung. Terkadang hilangnya fokus mereka, menjadikan suasana kelas gaduh dan tidak kondusif bagi guru untuk melanjutkan penjelasan materi pelajaran. Pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dengan menggunakan pendekatan bermain dalam metode pembelajaran Bahasa Arab, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *games method* diyakini dapat memberikan pengaruh positif yaitu peserta didik menjadi tidak pasif selama pembelajaran.

Metode pembelajaran *games method* adalah pendekatan edukasi yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan elemen *game* seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan, metode ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam belajar.⁹

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Miarso, pembelajaran adalah pendidikan atau usaha yang sengaja dilakukan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum dilaksanakannya suatu proses, serta terkendali pelaksanaannya. Menurut Kemp, pembelajaran adalah suatu proses kompleks yang terdiri dari suatu fungsi dan bagian-bagian yang berhubungan satu dengan yang lainnya, serta diselenggarakan dengan logis dalam rangka mencapai keberhasilan dalam mengajar.¹⁰

Keberhasilan belajar ialah apabila peserta didik dapat menggapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajarnya. ¹¹Smith dan Ragan mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas penyampaian informasi dalam membantu peserta didik menggapai tujuannya. Dalam pengertian ini, peran guru adalah untuk membantu, membimbing, juga untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman belajar.¹²

Para akademisi mendefinisikan makna belajar dengan berbagai macam penjelasan, namun pada hakikatnya terdapat suatu persamaan makna, bahwa

⁹ *Ibid*

¹⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 12-13

¹¹ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hal. 6

¹² *Ibid.*, hal. 6-7

arti dan konsep belajar itu adalah menunjukkan pada suatu perubahan perilaku dari pribadi seseorang berdasarkan praktik maupun pengalaman tertentu.¹³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah Merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar.

2. Definisi Bahasa Arab

Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang berartikulasi dari hasil alat ucapan manusia dengan bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran; perkataan-perkataan yang dipakai suatu bangsa dan perkataan yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik.¹⁴

3. Fungsi Bahasa Arab

Bahasa Arab berfungsi sebagai bahasa ilmu pengetahuan, agama dan juga untuk alat komunikasi antar masyarakat global karena Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang diakui oleh badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Untuk tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai permulaan mengenal bahasa asing dan diharapkan peserta didik dapat memiliki modal kata-kata atau mufrodat saat melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Bahasa arab akan membantu peserta didik sebagai individu yang beragama islam untuk dapat memahami pelajaran Agama Islam. Hal ini karena kitab suci umat islam Al-Quran diturunkan dengan Bahasa Arab, begitu juga sumber hukum islam lainnya selain Al-Quran yaitu Hadits, yang mana kitab-kitab yang dijadikan rujukan ilmiah banyak berbahasa arab.

Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Sekolah Dasar yang ditetapkan oleh pemerintah terdiri dari empat komponen, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Komponen komponen tersebut akan dirangkai

¹³ Abin Syamsuddin, *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 157

¹⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 66

dalam satu tema sehingga diharapkan mempunyai pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Dalam satu tema, akan disajikan lima aspek: Mufrodat , Istima' , Muhadatsah, Qira'ah, dan Kitabah¹⁵

Materi pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulisan.

d. Hakekat Minat

1) Pengertian Minat

Minat atau *Interest* adalah kecenderungan yang tinggi atau suatu gairah yang besar terhadap sesuatu.¹⁶ secara etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan dan kecenderungan hati pada suatu hal, sedangkan secara terminologi menurut Saiful Bahri Djamarah adalah kecenderungan jiwa yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah hal yang *crucial* guna meningkatkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan sukarela dan senang hati. Hal ini dikarenakan minat adalah rasa ketertarikan akan sesuatu kegiatan tanpa ada paksaan.¹⁸

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Sebelum membahas faktor yang mempengaruhi minat belajar pada anak, mari Bersama kita simak uraian tentang karakteristik anak pada tingkat sekolah dasar. Masa sekolah dasar menurut Suryosubroto dapat dibagi menjadi dua fase, yaitu:¹⁹ Masa kelas rendah sekitar usia 6 – 10 tahun dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 tahun sampai kira-kira umur 13 tahun.

3. Konsep Bermain untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak

Freeman mengartikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh baik fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Konsep bermain menurut Piaget adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, secara alamiah

¹⁵ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 83-108

¹⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 136

¹⁷ Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.132

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta:Rineka Cipta.1991)

membantu tahap perkembangan pada anak.²⁰

Bahasa dan komunikasi adalah aspek perkembangan yang utama pada anak. Menurut Hart & Risley, perkembangan kompetensi berbahasa yakni kemampuan menggunakan seluruh aturan berbahasa seperti ekspresi atau kemampuan berbicara, maupun interpretasi atau kemampuan memberi makna, sangat dipengaruhi dari pengalaman dan lingkungan anak. Menurut Heat (2003), bermain juga dapat menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar Bahasa kedua. Bagi anak di masa kritis yaitu pada awal tahap perkembangan (usia 0-7 tahun), kecenderungan mereka adalah dapat berbicara sebagaimana penutur asli dari Bahasa kedua yang mereka pelajari.²¹

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Maksudnya pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang menggunakan keadaan sosial tertentu dengan mendeskripsikan fakta yang ada secara benar, dibantu dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari keadaan alamiah.²² Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi SD di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari Depok. Dengan teknik analisis data yang ada dengan Reduksi Data, Penyajian data dan Penarikan Kesimpulan

D. Hasil dan Pembahasan

1) Gambaran Umum Sekolah Islam Riyadhl Jannah

Sekolah Islam Riyadhl Jannah Bojongsari - Depok adalah sebuah sekolah dengan status kelembagaannya berupa Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau PKBM. Sekolah ini tergolong masih baru, namun perkembangannya terbilang pesat. Sampai dengan tahun 2024, sekolah ini terhitung sudah berjalan hampir 5 tahun, dengan tingkat Pendidikan setara SD - SMP - SMA.

²⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 144 - 149

²¹ *Ibid. hlm 135*

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 222

Berdasarkan hasil wawancara Penulis dengan Ketua Yayasan PKBM, disampaikan bahwa sekolah Riyadhl Jannah (RJ) awalnya hanya menyelenggarakan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan jumlah peserta didik di tahun 2017 sebagai tahun pertama berdiri sebanyak 40 peserta didik untuk TK A dan TK B.

Pada tahun berikutnya meningkat menjadi 65 peserta didik. Berdasarkan penjelasan Bapak Faozan selaku Ketua Yayasan, beliau menyampaikan bahwa kurikulum yang telah dilaksanakan di PAUD berhasil memotivasi wali peserta didik untuk mendesak sekolah membuka jenjang Pendidikan berikutnya yaitu tingkat Sekolah Dasar.

Atas pertimbangan tersebut, pada tahun 2019 terkumpul dana yang juga merupakan dukungan dari donatur, untuk kemudian dibelikan tanah di daerah Curug dengan luas 500 m², dan dibentuklah kepengurusan Yayasan dengan legalitasnya bernama Yayasan Ibnu Abi Hatim (YIAH) yang disahkan dengan Akta Notaris Muhammad Ali, S.H., M.Kn. pada tanggal 20 Juli 2020.

Pada tahun 2020, diputuskan bahwa legalitas Sekolah Islam Riyadhl Jannah akan mengambil jalur pendidikan non formal, yaitu jalur Pendidikan diluar Pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang dengan nomor ijin operasional:

421.10/0014/PKBM/SIMPOK/DPMPTSP/IV/2022 dan NPSN: P9998292 untuk tingkat PAUD, Paket A (setara SD), Paket B (Setara SMP), dan Paket C (Setara SMA).

Pada akhir tahun 2023 sampai pada awal tahun 2024, Sekolah Islam Riyadhl Jannah telah melalui proses akreditasi oleh Dinas Pendidikan dengan penilaian cukup baik.

Visi Misi Sekolah Islam Riyadhl Jannah (RJ)

SD RJ memiliki visi: mencetak generasi robbani berakhlakul karimah dan terampil berdasarkan Al-Quran dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi Shalallahu'alaihi wasallam. Adapun misi dari sekolah ini termuat dalam tujuh poin, yaitu:

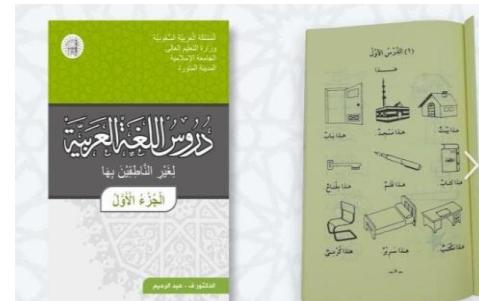
- a. Mewujudkan sekolah yang dikelola dengan nilai-nilai islam berdasarkan Al Qur'an dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi;
- b. Mencetak generasi robbani yang beraqidah dan beribadah berdasarkan Al Qur'an dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi;

- c. Mendidik peserta didik agar berakhlakul karimah;
- d. Mendidik peserta didik mampu membaca dan menghafal Al Qur'an dengan baik dan benar;
- e. Mendidik peserta didik untuk menguasai dan menghafal kitab-kitab dasar bahasa arab serta mempraktekannya;
- f. Mendidik peserta didik mencintai ilmu dan ahli ilmu;
- g. Mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal.

2) Temuan Penelitian

Program pembelajaran Bahasa arab pada PKBM Riyadhus Jannah Bojongsari setingkat SD, awalnya menggunakan bahan ajar kitab *durusul lughoh* dan kurikulum K13. Hal ini berjalan sampai dengan tahun keempat. Untuk kelas 1 pada tahun ajaran 2023/2024, diputuskan untuk mengganti bahan ajar dari sebelumnya menggunakan kitab *durusul lughoh* menjadi menggunakan buku paket terbitan darsyafii. Hal ini sebagai hasil evaluasi dari pihak PKBM dan juga saran dari beberapa wali peserta didik.

Beberapa peserta didik mengeluhkan akan sulitnya mengerjakan pekerjaan rumah untuk mata pelajaran Bahasa arab dengan menggunakan kitab *durusul lughoh*. Selain itu, penyampaian materi Bahasa arab pada tingkat kelas 1 SD juga dianggap monoton sehingga anak mudah teralihkan perhatiannya saat guru menerangkan pelajaran di kelas. Dengan demikian, penggunaan buku paket yang baru, diharapkan dapat mempermudah anak-anak dalam pembelajaran Bahasa arab.



Gambar 4.3 Bahan Ajar Kitab Durusul Lughoh Jilid 1

Setelah berjalan hampir satu tahun, ternyata penggantian buku paket Bahasa arab belum menunjukkan perubahan yang signifikan dalam menarik minat belajar anak terhadap Bahasa arab, walaupun buku yang sekarang sudah lebih jelas gambarnya dan juga ada keterangan dalam Bahasa Indonesianya.

Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara umum adalah dengan metode klasik yaitu ceramah. Bagi peserta didik tingkat SD khususnya di SD RJ, terlihat mereka sering mengantuk atau mengganggu teman saat guru menyampaikan pelajaran, dan ketika diberikan tugas, hanya sedikit yang mampu menyelesaikan tepat waktu.

Problem paling serius yang harus dibenahi dalam kaitan dengan pembelajaran Bahasa arab adalah tentang minat atau keseriusan itu sendiri. Artinya, ketika ada seseorang yang belajar karena keterpaksaan (tidak serius), misalnya, karena harus mengikuti struktur kurikulum, maka bisa dipastikan bahwa hasilnya akan sangat minim. Ketiadaan keseriusan dalam pembelajaran adalah sumber masalah yang paling serius, karena kesuksesan dalam pembelajaran tidak akan mungkin tercapai tanpa melibatkan unsur fisik dan psikis.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Aqsha sebagai guru mata pelajaran Bahasa arab, diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Arab di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari adalah untuk mengenalkan kepada anak-anak Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing yang memiliki nilai penting mengingat Bahasa Arab adalah bagian dari Agama Islam.

Peserta didik diharapkan mampu menguasai kosa kata Bahasa Arab sebagaimana yang tercantum dalam buku ajar. Hal ini sebagai ukuran minimal target pencapaian. Untuk itu, dalam pembelajaran Bahasa Arab di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari peran guru sangatlah penting untuk menjadikan peserta didiknya tertarik dalam mempelajari Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing, karena jika hanya mengacu pada buku Durusul Lughoh sebagai buku acuan dalam mengajar tanpa diiringi kreatifitas guru dalam menyampaikan materi, maka sulit untuk dapat mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Dalam sepekan, alokasi waktu belajar Bahasa Arab di kelas adalah 2 jam pembelajaran, dimana 1 jam nya berdurasi 35 menit, sehingga total alokasi durasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas adalah selama 70 menit per pekan.

Untuk mengejar target pencapaian pembelajaran Bahasa Arab, pihak sekolah mengalokasikan waktu pembelajaran Bahasa Arab di luar jam pelajaran di kelas, yaitu setiap pagi di hari selasa dan kamis selama 15-30 menit untuk membiasakan percakapan harian dalam Bahasa Arab kepada anak-anak sebelum jam belajar di kelas dimulai.

Pada saat penulis menempuh mata kuliah Strategi Pembelajaran, penulis melakukan praktek *micro teaching* di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari untuk mengajar Bahasa arab kelas 4 akhwat. Peserta didik akhwat dan Ikhwan mulai kelas 4 sudah dipisah ruang kelasnya. Untuk kelas 4 peserta didik akhwat berjumlah sembilan orang. Pada saat penulis melakukan praktek mengajar, penulis memadukan metode visual dan metode pembelajaran TGT atau *Team Games Tournament* untuk tema pembelajaran *Al-Mihnah*, tentang profesi.

Penulis membagi kelompok menjadi 3 kelompok dengan masing-masing peserta 3 orang per kelompok. Materi yang penulis ajarkan adalah tentang profesi dalam Bahasa arab. Setelah penulis menjelaskan kosa kata tentang profesi dalam Bahasa arab, penulis membacakan cerita pendek tentang profesi dalam Bahasa arab lalu kemudian dimulailah TGT dengan bentuk cerdas cermat dan dengan rekognisi berupa hadiah pulpen untuk setiap peserta dari grup yang menang, tentunya yang memperoleh skor tertinggi.

Melihat antusias para peserta didik dalam menjawab soal dan juga berdiskusi bersama teman, membuat penulis semakin yakin bahwa metode pembelajaran akan mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengingat subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SD dimana dunia seorang anak adalah dunia bermain, maka penulis memilih untuk membatasi pembahasan pada metode pembelajaran berupa metode permainan atau *games method*.

Metode permainan sangat berimplikasi positif terhadap minat belajar anak. Dunia anak adalah dunia bermain, ini ungkapan yang terbukti kebenarannya. Pada saat peserta didik ditantang untuk menyelesaikan soal dalam bentuk permainan cerdas cermat, mereka terlihat lebih aktif, dan ketika dievaluasi pada akhir pembelajaran, terbukti banyak kosa kata Bahasa arab yang terserap dengan baik oleh peserta didik.

3) Pembahasan dan Temuan Penelitian

Hasil temuan dari penelitian yang peneliti lakukan di Sekolah Islam Riyadhl Jannah Bojongsari Depok, adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi tingkat kebosanan anak dalam pelajaran Bahasa arab di SD RJ:
 - a. Bahan ajar *full Arabic*;

- b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah.
 - c. Strategi guru dalam bertanya.
2. Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar Bahasa arab melalui *games method* pada anak tingkat sekolah dasar

Pada setiap tahap perkembangan anak di dalam dunia pendidikan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan karena menjadi acuan untuk menilai sejauh mana kemajuan perkembangan anak tersebut. Faktor – faktor yang penting tersebut adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik ini juga dikenal dengan nama Taksonomi Bloom, yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956. Benjamin Bloom adalah seorang psikolog bidang pendidikan yang meneliti dan mengembangkan mengenai kemampuan berpikir seseorang dalam suatu proses pembelajaran.

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri. Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional.

Ranah afeksi adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.

Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan.

Apabila kita menjadikan teori *taksonomi bloom* sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan pada anak, maka *games method* bisa menjadi pilihan metode pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan pada anak SD khususnya. Para peserta didik bisa tumbuh berkembang dengan

bermain sambil belajar.

Dalam metode pendidikan lama, pengukuran pencapaian materi pengajaran hanya ditekankan kepada hasil, dan hanya pada aspek kognitif sehingga kerap kali mengabaikan aspek lainnya. Sehingga sering kali hasilnya tidak efektif, karena untuk dapat mencapai tingkat pengetahuan tertentu yang diperlukan justru sebuah proses dan pengertian tentang konsep yang dapat dicapai dengan juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik anak.

Ketiga aspek atau domain ini sangat berperan besar dalam pendidikan anak, karena digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran terhadap anak. Ketiga aspek ini diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana materi pendidikan dapat diserap oleh anak dengan mengacu kepada kategori - kategori di dalam tiga domain utama tersebut.

Ketiganya masing-masing memiliki fungsi berbeda untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proses belajar dan kemampuan anak dalam menyerap materi pembelajaran tertentu, dan juga sejauh mana efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Ketiga aspek atau domain ini memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Sebelum sampai kepada aspek psikomotorik, terlebih dulu anak akan mengalami tahap kognitif dan afektif. Pada tahap penerimaan, anak terlebih dulu perlu memiliki suatu perhatian untuk dapat menerima materi yang diberikan. Dengan adanya perhatian, maka akan mudah bagi anak untuk menerima pengetahuan tersebut dan seterusnya.

Dalam setiap aspek afektif, terbukti memiliki aspek kognitif didalamnya untuk saling mendukung. Setelah anak melalui tahap kognitif dan afektif, maka ia akan siap untuk melanjutkan kepada tahap psikomotorik berdasarkan apa yang sudah dipelajarinya di kedua tahap sebelumnya.

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan Bahasa, yaitu:

- a. Bermain peran, dimana anak memainkan peran tertentu. Kata yang digunakan tidak terlalu Panjang dan terus diulang-ulang dengan

menambahkan improvisasi pada gerakan tubuh. Langkah-langkah pembelajaran yaitu:

- 1) Guru menyusun skenario atau naskah;
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran;
- 3) Guru membagikan naskah untuk dipelajari;
- 4) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari naskah beberapa hari sebelum berlangsungnya KBM;
- 5) Menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran di depan peserta didik lainnya;
- 6) Peserta didik yang telah dipilih maju ke depan dan mulai memainkan peran sesuai naskah;
- 7) Peserta didik lainnya yang menonton melakukan pengamatan untuk kemudian melakukan evaluasi peran masing-masing tokoh;
- 8) Setelah selesai penampilan, setiap peserta didik dibagikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing;
- 9) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulannya;
- 10) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama;
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Contoh topik pembelajaran Bahasa arab yang sesuai dengan metode bermain peran atau *role playing* misalnya tentang jual-beli, profesi, alamat, berkenalan dengan teman baru, dsb.

- b. Kuis kata, dimana anak mencari sebuah kata yang sesuai dengan mengidentifikasi kata yang hilang dari sebuah paragrapf atau kalimat. Dapat juga dengan melakukan tebak huruf untuk lebih menguatkan hafalah terhadap kosakata baru;
- c. Cocok kata atau huruf, dimana anak diminta untuk mencocokkan kata dengan gambar, atau dapat juga diminta untuk menata huruf huruf hingga membentuk suatu kata;
- d. Tiru dan lakukan, kegiatan ini diawali dengan kegiatan menyimak. Anak diminta untuk menyimak sebuah cerita, dan anak diminta untuk melakukan perintah yang tertuang dalam cerita tersebut, misal: sang raja tertawa, lalu ia berkata "ambilkan tiga buah balok warna apa saja!". Permainan ini merangsang keterampilan menyimak dan memahami

konteks;

- e. Kotak Raba, adalah permainan yang dilakukan sekurang kurangnya oleh dua orang anak. Sediakan sebuah kotak yang berisi berbagai macam benda dengan berbagai jenis ukuran, warna, bentuk dan tekstur, lalu kemudian pemain pertama harus bisa mendeskripsikan salah satu benda yang ada dalam kotak tersebut kepada teman sebagai pasangannya. Apabila teman pasangannya mampu mengambil benda yang sesuai dengan yang dideskripsikan oleh pemain pertama, maka mereka akan mendapatkan nilai.

Mengingat metode permainan sangatlah bervariasi, maka penulis ingin mengurai beberapa metode pembelajaran dengan *games method* atau metode permainan agar dapat diperaktekan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

3. Implikasi penggunaan metode bermain atau *games method* dalam pembelajaran Bahasa arab di PKBM Riyadhus Jannah Bojongsari

Berdasarkan hasil penelitian peneliti, setelah guru mata pelajaran Bahasa arab merubah metode pengajaran dari yang sebelumnya menggunakan metode ceramah, lalu beralih menggunakan *games method*, perhatian peserta didik terlihat meningkat. Hal ini dapat diamati dari beberapa faktor seperti: kurangnya kegaduhan dikelas, peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu, dan ketika diberikan quiz mereka dapat menjawab dengan baik.

Seperi yang telah penulis sampaikan dalam pembatasan masalah, bahwa dalam penelitian ini peneliti membatasi untuk menelaah *games method* yang berbasis pada pendekatan pembelajaran kooperatif. Pada usia anak level sekolah dasar, salah satu keterampilan sebagai kebutuhan mendasar para peserta didik adalah keterampilan untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok. Hal ini untuk mengasah kemampuan mereka bekerja dalam teamwork.

Adapun bentuk dan macam jenis permainan yang digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran disesuaikan dengan topik materi akan dipelajari. Pada intinya, segala bentuk jenis permainan yang digunakan dan melibatkan lebih dari satu orang peserta didik untuk mencapai tujuan bersama, tidak terbatas hanya pada apa yang dipaparkan dalam tulisan ini,

maka dapat disebut sebagai *games method* yang cocok untuk anak usia sekolah dasar dengan memilih model pembelajaran kooperatif agar sekaligus melatih skill sosial anak untuk dapat bekerjasama dan berkolaborasi.

Elaborasi lebih ditekankan untuk anak level SD. Titik tekan perbedaan elaborasi dan kolaborasi ialah pada bimbingan atau arahan dari guru. Peserta didik mampu bekerjasama atau berkolaborasi tapi tetap perlu pendampingan guru untuk membimbing mereka agar mencapai tujuan pembelajaran, inilah yang disebut elaborasi.

Elaborasi pada metode permainan dalam pembelajaran peserta didik SD lebih diutamakan dibanding dengan jenis permainan dengan bentuk perlombaan antar individu, karena ini akan menjadikan anak lebih terpusat perhatiannya terhadap ambisi dan egonya semata tanpa terasah kemampuan untuk berempati terhadap teman dan lingkungan sekitarnya, dikhawatirkan akan berdampak pada buruknya pembentukan mental dan karakternya ketika telah beranjak dewasa.

Ketika seorang anak bisa saling mengenal karakter masing-masing individu, mereka akan belajar berempati dan saling mendukung. Antusias para peserta didik di PKBM Riyadhl Jannah Bojongsari saat bekerjasama dalam sebuah permainan terbukti meningkatkan minat dan fokus mereka, sehingga pembelajaran yang terkandung dalam permainan tersebut dapat lebih terserap yang dibuktikan dengan pencapaian yang baik saat diberikan lembar kerja.

Para peserta didik mampu menyelesaikan tugas pada waktunya, dan juga ketika dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran dapat menjawab dan menghafal kosa kata baru dalam Bahasa arab. Adanya interaksi, kerjasama tim, menstimulasi para peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat.

Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan, hal ini dapat diamati dari semaraknya partisipasi peserta didik saat menjawab tantangan dan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Zainal Aqib dalam bukunya Kupas Tuntas Strategi PAKEM, bahwa ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar menyenangkan yang ditandai dengan tidak adanya rasa takut atau khawatir pada peserta didik dalam mencoba sesuatu yang baru dipelajarinya.⁴¹

Hasil dari menggunakan *games method* berimplikasi pada meningkatnya minat belajar Bahasa arab peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan yang tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas dan Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dalam Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pada Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa, "Proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

Dalam prakteknya, ketika guru menjalankan metode pembelajaran dengan metode permainan, ada hal yang tidak boleh terlupakan untuk selalu diimplementasikan didalam pembelajaran, yaitu aktivitas bertanya.

Bertanya merupakan aktivitas yang kadang disepulekan oleh sebagian guru, padahal memiliki dampak yang besar untuk peserta didik dalam menstimulasi perhatian dan pemikiran mereka. Kemampuan bertanya adalah alat untuk mengajar.

Beberapa tujuan dalam mengajukan pertanyaan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran;
2. Mengevaluasi kesiapan peserta didik dalam menerima materi yang akan diajarkan dan mengecek pekerjaan tugas yang diberikan jika ada;

3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis;
4. Memberikan arah dalam pemecahan suatu masalah atau *problem solving*;
5. Merangkum pelajaran yang telah diberikan;
6. Mendorong pemahaman yang mendalam;
7. Membantu peserta didik menemukan keterkaitan antara konsep dan ide;
8. Menilai pencapaian tujuan pembelajaran;
9. Mengevaluasi kesulitan peserta didik dalam belajar;
10. Merangsang peserta didik untuk menggali pengetahuan bagi dirinya

Dari tujuan diatas, guru dituntut untuk berusaha mencari strategi bertanya yang baik. Pertanyaan yang baik akan membuat kelas menjadi interaktif, namun kesalahan dalam bertanya dapat membuat pembelajaran menjadi tidak menarik.

Keterampilan dasar yang perlu dimiliki atau diperhatikan oleh guru dalam bertanya adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan kalimat yang dapat dipahami peserta didik. Pemilihan kata yang disesuaikan tingkat Pendidikan peserta didik;
- b. Pertanyaan diajukan berstruktur dengan urutan yang sesuai.

- Mendahulukan pertanyaan yang mudah baru pertanyaan yang sulit;
- c. Pertanyaan dilakukan bergilir pada peserta didik dalam rangka mengupayakan partisipasi semua peserta didik;
 - d. Pendistribusian pertanyaan dilakukan secara acak;
 - e. Pemberian waktu tunggu karena setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir dan berbicara yang berbeda-beda;
 - f. Menjaga antusiasme;
 - g. Menuntun peserta didik untuk memberikan jawaban yang tepat.

Hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru jika jawaban peserta didik benar atau hampir benar adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan penghargaan, misal dengan berucap "*Good Job*";
- b. Memberikan petunjuk jika jawaban telah mengarah ke jawaban yang benar;
- c. Menunjukkan antusiasme atas jawaban peserta didik;
- d. Tidak berusaha menentang atau mematahkan semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan

Secara umum, beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam merespon pertanyaan peserta didik yakni: menjawab secara langsung, menunda untuk menjawab, mengalihkan pertanyaan yang tidak relevan, daan mengakui jika belum mampu menjawab.

E. Penutup

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat peserta didik usia sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa arab di PKBM Riyadhl Jannah adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar *full Arabic*;
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah;
3. Strategi bertanya.

Tahapan penerapan *games method*, sesuai dengan teoritik.

Beragam macam bentuk permainan dalam *games method*. Beberapa bentuk permainan yang dibahas dalam penelitian ini ialah: Bermain peran; Kuis kata; Cocok kata; Tiru dan lakukan; Kotak raba; *Talking stick*; Lingkaran kecil lingkaran besar, Tari bambu; dan *Make a match*.

Hal ini dapat diamati dari beberapa faktor seperti: peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu padahal sebelumnya banyak diantara peserta didik yang tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai pada waktunya, dan ketika diberikan quiz mereka dapat menjawab dengan baik, serta untuk pekerjaan rumah mereka mampu menyelesaikannya dengan baik.

Hal ini menjadi bukti bahwa dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui *games method* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun kegaduhan di kelas saat pembelajaran dengan *games method* terkadang menjadi lebih gaduh tetapi dengan jenis kegaduhan yang berbeda.

Dalam menjalankan *games method* saat pembelajaran, strategi bertanya yang perlu diperhatikan guru untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan kalimat yang dapat dipahami peserta didik. Pemilihan kata yang

disesuaikan tingkat Pendidikan peserta didik;

2. Pertanyaan diajukan berstruktur dengan urutan yang sesuai. Mendahulukan pertanyaan yang mudah baru pertanyaan yang sulit;
3. Pertanyaan dilakukan bergilir pada peserta didik dalam rangka mengupayakan partisipasi semua peserta didik;
4. Pendistribusian pertanyaan dilakukan secara acak;
5. Pemberian waktu tunggu karena setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir dan berbicara yang berbeda-beda;
6. Menjaga antusiasme
7. Menuntun peserta didik untuk memberikan jawaban yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2022, *Kupas Tuntas Strategi PAKEM*, Yogyakarta: ANDI Djamarah, Saiful Bahri, 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta Fahrurroza, Aziz dkk, 2012, *Pembelajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Madyawati, Lilis, 2017, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana, Mustafa al-Ghalayyin, 2005, *Jami' ad-Durus al-'arabiyyah jilid I*, Beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyah Ngalimun, 2017, *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Para Ilmu Nuha, Ulin, 2012, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press Patilima, Hamid, 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta Rusmono, 2012, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, Bogor: Ghalia Indonesia Sani, Ridwan Abdullah, 2019, *Strategi Belajar Mengajar*, Depok: Rajawali Pers Siregar, Eveline dan Nara, Hartini, 2010, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia Slameto, 1991, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta Suriansyah, Ahmad dkk, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers Syamsuddin, Abin, 2012, *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Syah, Muhibbin, 2011, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya Zulhannan, 2014, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta: Rajawali Pers Kholifah dan Ummi, 2021, *Implementasi Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III Di MI* NU Nurul Haq Prambatan Kidul, Penelitian tidak diterbitkan, Kudus: IAIN KUDUS

- Munip, Abdul, 2005, *Problematika Penerjemahan Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia, dalam Al-'Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Sabardila, Atiqa, dkk., 2020, *Peningkatan Antusiasme Dan Pemahaman Pesertadidik Dalam PBM Melalui Metode Talking Stick Di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali*, Buletin KKN Pendidikan, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- <https://kbbi.web.id/minat> diakses pada pukul 21:46 WIB tanggal 16 Februari 2024
- Apurva, 2023, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Untuk Anak SD*, <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-bahasa-arab-untuk-anak-sd> diakses pada pukul 22:31 WIB tanggal 16 Februari 2024
- Hakim, M. Saifudin, *Setiap Muslim Wajib Mempelajari Agama*, <https://muslim.or.id/18810-setiap-muslim-wajib-mempelajari-agama.html> diakses pada pukul 12:04 WIB tanggal 18 Februari 2024
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Penjelasan dalam Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 4301
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1999, *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.