

Lu'bah as-Suwar: Strategi Interaktif dalam Pembelajaran Maharah Kalam

Fatimah¹⁾, Mualim Wijaya²⁾

^{1,2)}Universitas Nurul Jadid, Indonesia

¹⁾fatimahrohman05@gmail.com, ²⁾mw@unuja.ac.id

Abstrak. Pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*), masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya kepercayaan diri siswa, keterbatasan kosakata, serta metode pembelajaran yang kurang komunikatif. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII di MTs Al-Husna. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif studi kasus. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar, rasa percaya diri dalam berkomunikasi, dan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat bahasa Arab lisan. Selain itu, penggunaan media visual membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual dan mengurangi hambatan afektif seperti rasa takut dan kecemasan. Jadi, Pembelajaran bahasa Arab yang komunikatif, efektif, dan menghibur dapat diwujudkan melalui permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*), yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Tebak Gambar, Mahārah Al-Kalām, Media Visual, Pembelajaran Bahasa Arab

Abstract. Arabic language instruction, particularly regarding speaking skills, continues to face various obstacles, such as low student self-confidence, limited vocabulary, and uncommunicative instructional methods. This study aims to elucidate the implementation of the picture-guessing game (*Lu'bah as-Suwar*) in enhancing the speaking proficiency of eighth-grade students at MTs Al-Husna. The research design employs a qualitative descriptive case study approach. Data collection methods included observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The study concludes that the picture-guessing game effectively increases learning activity, communicative confidence, and the students' ability to construct oral Arabic sentences. Furthermore, the use of visual media assists students in understanding vocabulary contextually and mitigates affective barriers, such as fear and anxiety. Consequently, communicative, effective, and engaging Arabic language learning can be realized through the picture-guessing game (*Lu'bah as-Suwar*), which ultimately yields a positive impact on the improvement of students' speaking skills.

Keywords: Language Games, Picture Guessing, Speaking Skills, Visual Media, Arabic Learning

PENDAHULUAN

Salah satu pendekatan yang dikenal sebagai permainan bahasa (al-'ab al-lughawiyah) memungkinkan pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, dilakukan secara menyenangkan, interaktif, dan komunikatif¹. Salah satu bentuk permainan yang relevan dalam pengembangan mahārah al-kalām adalah al-'ab aṣ-ṣuwar (permainan tebak gambar), yakni permainan yang memanfaatkan gambar visual untuk mendorong siswa mendeskripsikan objek secara lisan². Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya terdorong untuk berbicara, tetapi juga mulai membangun keberanian, kepercayaan diri, dan kreativitas berbahasa secara alami³.

Dalam dokumen kurikulum nasional, penguasaan empat keterampilan berbahasa secara integratif menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di tingkat MTs⁴. Namun, hasil observasi awal di MTs Al-Husna menunjukkan kesenjangan yang nyata sebagaimana siswa kelas VIII masih mengalami kesulitan menyampaikan ide secara lisan dan cenderung pasif dalam interaksi dua arah. Hal ini dipengaruhi oleh metode pengajaran yang masih berfokus pada translasi dan hafalan struktur, bukan pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata⁵. Selain itu, kurangnya media visual serta tidak adanya kebiasaan berbicara di luar kelas menyebabkan keterampilan kalam siswa berkembang sangat lambat⁶. Dalam konteks tersebut, permainan tebak gambar diyakini mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran komunikatif dengan kenyataan kelas yang masih statis.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan potensi permainan bahasa dalam mendukung keterampilan berbicara. Misalnya, penelitian sebelumnya mengatakan bahwa

¹ Halimatus Sa'diyah, "Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di PKPBA UIN Maliki Malang," *Jurnal Tarbiyatuna* 3, no. 2 (2018): 1–29.

² Gusdur, Nurlaila, and Nurdiniawati, "Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Di Ma Darul Hikmah Soncolela," *Raudhah Proud To Be Professionals Jurnaltarbiyahislamiyah* 10, No. 1 (2025): 337–45.

³ Wijaya, Muallim, et al. Developing Islamic Value-Based Arabic Speaking Materials Using Flashcards: تطوير مواد تعليمية لمهارة الكلام مستندة إلى القيم الإسلامية باستخدام البطاقات. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2025, 13.2: 335-350.

⁴ Muhammad Nur Roziqin, Fitrohtul Khasanah, and Daimah, "Implikasi Kurikulum Bahasa Arab Integratif Terhadap Keterampilan Berbahasa Siswa," *KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 2 (2025): 1033–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i2.333>.

⁵ Muzamil R Pawi, Ahmad Nur Mizan, and Zulhannan, "Implementasi Metode Muhadatsah Dengan Permainan Sifis Shuroh Untuk Meningkatkan Keterampilan Maharah Kalam Siswa," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 6, no. 1 (2025): 60–71, <https://doi.org/DOI:10.53624/ptk.v6i1.667>.

⁶ Muzlifatul Jannah and Nurul Fahmi, "Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3, no. 2 (2024): 50–56.

media tebak gambar berantai dapat meningkatkan keberanian dan partisipasi lisan siswa⁷. Begitupula penelitian sebelumnya juga mengatakan bahwa permainan tebak kata berpengaruh positif terhadap interaksi verbal siswa MTs⁸, dan penelitian sebelumnya juga mengatakan bahwa di kelas XI IPA 1 MA Hikmatul Amanah bahwa permainan tebak gambar berantai menunjukkan hasil signifikan dalam peningkatan skor keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan⁹. Namun, sebagian besar studi ini masih menggunakan pendekatan kuantitatif dan belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana proses interaksi dan respons siswa terbentuk melalui permainan tebak gambar, khususnya di lingkungan kelas menengah seperti kelas VIII MTs. Maka, penelitian ini hadir untuk menjawab celah tersebut dari perspektif kualitatif.

Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tebak gambar dalam meningkatkan maharah al-kalām, dengan menelaah bagaimana siswa terlibat, berekspresi, dan berkembang secara komunikatif dalam proses tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada keterlibatan lisan siswa kelas VIII MTs Al-Husna selama proses pembelajaran dengan media permainan al-'ab aṣ-ṣuwar, khususnya dalam hal keberanian berbicara, spontanitas, dan interaksi dua arah. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap pengalaman dan dinamika kelas selama penggunaan permainan visual, bukan semata-mata pada hasil akhir berupa skor atau angka.

Meskipun tema media gambar sudah banyak diteliti, sebagian besar literatur terdahulu bersifat umum dan kurang mempertimbangkan karakteristik spesifik serta gaya belajar target peserta didik, khususnya pada jenjang madrasah usia remaja. Penelitian yang ada cenderung melihat aspek mekanis permainan tanpa membedah bagaimana stimulasi visual-auditif dapat mendorong keberanian berbicara secara alamiah di lingkungan madrasah.

Melihat celah tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan karena menyediakan alternatif pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan aplikatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Permainan visual seperti al-'ab aṣ-ṣuwar sangat sesuai dengan

⁷ Farid Qomaruddin, "Meningkatkan Maharah Kalam Siswa MTs Kelas VII Mambaus Sholihin Melalui Penggunaan Media Gambar," *Lughati Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 02 (2024): 179-93.

⁸ Muhammad Ichwan and M. Abdullah Ghofur, "Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Pada Peserta Didik Kelas VIII A Dan VIII B Excellent MTs Unggulan PP. Amantul Ummah Pacet, Mojokerto)," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 125-37, <https://doi.org/10.30997/tjpb.v3i2.5071>.

⁹ Imay Siti Rosmayanti, "Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 Di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto," *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023): 14-25.

gaya belajar visual-auditif siswa madrasah usia remaja menjadi dasar pengembangan metode pengajaran bahasa Arab yang lebih berorientasi pada proses komunikasi, bukan sekadar penguasaan gramatikal atau hafalan kosakata¹⁰.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi permainan tebak gambar (al-'ab aṣ-ṣuwar) dalam meningkatkan keterampilan dalam berbicara (*mahārah al-kalām*) bahasa arab siswa¹¹, dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi permainan tebak gambar (al-'ab aṣ-ṣuwar) dalam meningkatkan mahārah al-kalām siswa¹². Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta dinamika interaksi lisan yang terjadi selama permainan berlangsung, bukan pada pengukuran angka atau hasil tes¹³.

Penelitian ini diterapkan di kelas VIII MTs Al-Husna dengan berfokus pada pengalaman siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka dengan bermain tebak gambar. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu 24 September sampai 20 Oktober 2025. Informasi penelitian terdiri dari satu guru bahasa Arab dan 16 siswa kelas VIII MTs Al-Husna. Mereka dipilih menggunakan teknik purposive sampling karena keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan permainan Lu'bah as-Suwar. Guru dipilih sebagai informan utama karena peran mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan siswa dipilih sebagai informan pendukung untuk memberikan informasi tentang pengalaman mereka dan tanggapan mereka. Sedangkan kredibilitas data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara guru, siswa, dan dokumen RPP. Triangulasi teknik dilakukan dengan menyilangkan data hasil wawancara, observasi kelas, dan dokumentasi. Selain itu, member check dilakukan dengan mengonfirmasi kembali transkrip wawancara kepada informan untuk memastikan keakuratan makna.

¹⁰ Anyes Lathifatul Insaniyah and Nikmatul Munawaroh, "Implementasi Metode Arabic Game: Tebak Kata Dalam Pembelajaran Maharah Kalam," *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2024): 122–41.

¹¹ Fitria Widiyani Roosinda et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Zahir Publishing, 2021).

¹² Hanif Hasan et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025).

¹³ Amiroton Sholikhah, "STATISTIK DESKRIPTIF DALAM PENELITIAN KUALITATIF," *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10, no. 2 (2016): 342–62.

Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu 24 September sampai 20 Oktober 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses pembelajaran serta respons siswa terhadap penerapan permainan *Lu'bah as-Suwar*¹⁴. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara sistematis dan memungkinkan untuk direplikasi pada konteks pembelajaran yang serupa¹⁵.

Sebelum dilakukan analisis, data terlebih dahulu melalui proses coding, yaitu pemberian label atau kode berdasarkan tema tertentu. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan. Pertama, reduksi data dengan memilah, menyederhanakan, dan mengeliminasi data yang tidak relevan dengan fokus keterampilan berbicara. Kedua, display data dengan menyajikan data terpilih dalam bentuk narasi deskriptif atau matriks agar pola hubungan antar data mudah dipahami. Ketiga, verifikasi data dengan menarik kesimpulan yang logis dan sah berdasarkan keteraturan pola yang ditemukan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini memaparkan temuan terkait implementasi permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) serta dampaknya terhadap peningkatan *mahārah al-kalām* siswa kelas VIII MTs Al-Husna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode ini berpengaruh signifikan terhadap keberanian berbicara, partisipasi lisan, penguasaan *mufradāt*, dan rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab.

Analisis pembelajaran mengungkap bahwa sebelumnya terdapat beberapa kendala, seperti rendahnya keberanian siswa, keterbatasan kosakata, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Hal itu, dikarenakan minimnya variasi media pembelajaran yang juga berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Wiyanda Vera Nurfaejriani and Muhammad Wahyu Ilhami, "Data Triangulation in Qualitative Data Analysis," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 1–23.

¹⁵ Primadi Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 3, no. 1 (2024): 1–12.

Sebagai upaya perbaikan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar)* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Penggunaan media gambar membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual tanpa bergantung pada terjemahan. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam meningkatkan *mahārah al-kalām* siswa tingkat MTs.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Husna yang berlokasi di Desa Dawuhan, Kecamatan Krejengan, Kabupaten Probolinggo. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Husna yang berlokasi di Desa Dawuhan, Kecamatan penggunaan metode permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*) bahasa arab siswa kelas VIII. Metode yang digunakan adalah kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi secara langsung proses pembelajaran dan wawancara dengan guru dan siswa.

1. Kondisi Awal Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang percaya diri, enggan berbicara, serta sering terhenti di tengah kalimat karena keterbatasan penguasaan *mufradāt*. Ketika siswa diminta untuk merespons pertanyaan atau menyampaikan pendapat oleh guru dalam bahasa Arab, hanya sebagian kecil siswa yang berani untuk mencoba, sementara siswa lain memilih diam atau menunduk.

Selain faktor linguistik, suasana pembelajaran yang cenderung monoton juga memengaruhi rendahnya partisipasi siswa. Metode ceramah yang dominan membuat interaksi satu arah lebih sering terjadi, sehingga siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berbicara mereka secara aktif.

2. Proses Implementasi Metode Lu'bah as-Suwar

Melihat kondisi tersebut, guru bahasa Arab bersama peneliti menerapkan metode Permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) sebagai alternatif pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Implementasi metode ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan tingkat kompleksitas yang meningkat secara bertahap.

- a. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan kosakata melalui gambar. Guru menampilkan beberapa gambar yang relevan dengan materi pembelajaran dan memperkenalkan *mufradāt* yang berkaitan. Siswa diminta menghafal kosakata tersebut melalui pengulangan. Selanjutnya, gambar ditampilkan kembali dan siswa diminta menebak serta menyebutkan kosakata yang sesuai. Pada tahap ini, guru memberikan penguatan berupa pujian sederhana seperti “*jayyid jiddan*”, yang terbukti mampu meningkatkan keberanian siswa untuk mencoba berbicara.
- b. Pertemuan kedua menunjukkan perkembangan yang signifikan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi tugas menebak gambar aktivitas sehari-hari seperti menulis, membaca, makan, dan minum. Tidak hanya menyebutkan kosakata, siswa juga diminta menyusun kalimat sederhana, seperti “*أنا أنام*” atau “*هو يأكل الرز*”. Interaksi antarsiswa meningkat, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa tampak menikmati proses pembelajaran.
- c. Pertemuan ketiga difokuskan pada kemampuan deskriptif. Siswa diminta mendeskripsikan gambar yang lebih kompleks, seperti suasana pasar, kelas, dan rumah. Pada tahap ini, beberapa siswa mampu menghasilkan kalimat yang lebih panjang dan terstruktur. Salah satu siswa, misalnya, mengucapkan kalimat “*أنا م في عرفة الشوم*”. Guru mencatat bahwa pelafalan siswa menjadi lebih jelas, struktur kalimat lebih tepat, dan kepercayaan diri siswa meningkat sebagaimana terdeskripsi pada proses pembelajaran berikut:



Gambar 1

Siswi menghafal mufrodāt di Kelas

Guna memperlihatkan secara empiris bagaimana dinamika interaksi, keceriaan, dan aktivitas lisan antarsiswa saat proses kompetisi tebak gambar berlangsung di dalam

kelas VIII MTs Al-Husna, dokumentasi aktivitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2

Suasana Penerapan Permainan Lu'bah as-Suwar di Kelas

3. Perubahan Perilaku dan Kemampuan Siswa

Berdasarkan observasi selama tiga pertemuan, terlihat adanya perubahan perilaku belajar siswa yang cukup mencolok. Awalnya siswa yang kurang aktif menunjukkan keberanian dalam berbicara tanpa harus ditunjuk oleh guru. Selain itu, terdapat perbedaan kecepatan perkembangan antar siswa, di mana sebagian siswa mengalami peningkatan yang sangat cepat, sementara yang lain berkembang secara bertahap. Namun demikian, seluruh siswa menunjukkan kemajuan dibandingkan kondisi awal.

4. Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa metode Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keberanian siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Arab. Guru Bahasa Arab menyatakan bahwa metode Lu'bah as-Suwar sangat membantu dalam menaikkan motivasi serta hasil belajar siswa. Beliau mengatakan: "Anak-anak yang biasanya diam dan malu, sekarang justru berebut ingin maju. Mereka hafal mufradāt lebih cepat karena langsung melihat gambarnya". Guru juga menambahkan bahwa metode ini efektif tidak hanya dalam mengasah kemampuan berbicara, tetapi juga dalam membangun rasa percaya diri dan kerja sama antar siswa. Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa memberikan tanggapan yang sangat baik. "Saya jadi suka belajar Bahasa Arab karena bisa sambil bermain, dulunya saya takut salah, tetapi sekarang saya berani berbicara, meskipun hanya sedikit" ucap salah satu siswa. Siswa lain menambahkan bahwa dengan gambar, mereka lebih mudah memahami arti kata tanpa harus menerjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu "seru, kami tinggal

menebak *mufrodatnya*, lalu kami menambahkan *jumlah fi' liyahnya*" pungkasnya. Permainan ini membuat mereka merasa seolah sedang bermain, bukan sedang belajar formal, sehingga rasa takut terhadap kesalahan pun berkurang.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa metode permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keberanian siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Arab. Guru menyatakan bahwa metode ini sangat membantu dalam menaikkan motivasi serta hasil belajar siswa, sebagaimana dituturkannya berikut ini:

"Anak-anak yang biasanya diam dan malu, sekarang justru berebut ingin maju. Mereka hafal mufradāt lebih cepat karena langsung melihat gambarnya. Metode ini efektif tidak hanya dalam mengasah kemampuan berbicara, tetapi juga dalam membangun rasa percaya diri dan kerja sama antar siswa." (Wawancara dengan Informan Guru Bahasa Arab, 5 Oktober 2025).

Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap penerapan strategi ini. Permainan tebak gambar membuat mereka merasa seolah sedang bermain, bukan sedang belajar dalam situasi formal yang kaku, sehingga rasa takut terhadap kesalahan pun berkurang. Hal ini dikonfirmasi oleh Informan S1 selaku perwakilan siswa kelas VIII:

"Saya jadi suka belajar bahasa Arab karena bisa sambil bermain. Dulunya saya takut salah, tetapi sekarang saya berani berbicara, meskipun hanya sedikit." (Wawancara dengan Informan S1, 6 Oktober 2025).


Siswa lain juga menambahkan bahwa stimulasi visual berupa gambar sangat membantu mereka dalam memahami arti kata secara langsung tanpa harus melalui proses penerjemahan yang lama ke dalam bahasa Indonesia. Informan S2 mengungkapkan pengalamannya selama proses permainan:

"Seru, kami tinggal menebak mufradāt-nya, lalu kami menambahkan jumlah fi'liyyah-nya sesuai dengan gambar yang ditunjukkan di depan kelas." (Wawancara dengan Informan S2, 6 Oktober 2025).

Selaras dengan hasil wawancara dan pengamatan di lapangan, berikut disajikan wujud nyata dan rancangan media permainan *Lu'bah as-Suwar* (tebak gambar) yang digunakan peneliti

dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3: bermain sambil belajar

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| إِسْتَيْقَظَ Bangun tidur | نَظَّفَ Bersih – bersih | إِغْتَسَلَ Mandi | شَرَبَ Minum |
|  |  |  |  |
| أَكَلَ Makan | الصَّلَاةُ Sholat | طَبَخَ Memasak | نَامَ Tidur |

Tabel 1

Perubahan Perilaku Dan Kemampuan Siswa

| No. | Aspek yang Diamati | Deskripsi Temuan |
|-----|------------------------|------------------|
| 1. | Keberanian berbicara | Meningkat |
| 2. | Partisipasi lisan | Lebih aktif |
| 3. | Penguasaan mufradāt | Bertambah |
| 4. | Kepercayaan diri siswa | Lebih baik |

Tabel 1. Analisis Tematik Perubahan Perilaku dan Kemampuan Lisan Siswa

| No. | Aspek / Tema yang Diamati | Indikator Perilaku Siswa | Bukti Data (Kutipan Wawancara & Observasi) |
|-----|---------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Keberanian Berbicara & | Penurunan rasa takut salah dan hilangnya | "Anak-anak yang biasanya diam dan malu, sekarang justru berebut ingin maju..." |

| | | | |
|----|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Rasa Percaya Diri | rasa malu untuk berbicara menggunakan bahasa Arab di depan kelas. | (Wawancara Guru/Informan G). "Dulunya saya takut salah, tetapi sekarang saya berani berbicara, meskipun hanya sedikit." (Wawancara Siswa/Informan S1). |
| 2. | Partisipasi Lisan (Keaktifan) | Siswa secara spontan terlibat aktif merespons permainan tebak gambar tanpa perlu ditunjuk secara paksa oleh guru. | "...metode ini sangat meringankan tugas saya untuk memicu anak-anak mau berbicara spontan tanpa perlu dipaksa." (Wawancara Guru/Informan G). Catatan Observasi: Siswa kelas VIII saling berebut mengangkat tangan untuk menebak kartu gambar yang ditunjukkan. |
| 3. | Penguasaan Mufradāt | Kecepatan dalam mengingat kosakata baru dan kemampuan memahami makna secara langsung melalui asosiasi visual. | "Mereka hafal mufradāt lebih cepat karena langsung melihat gambarnya." (Wawancara Guru/Informan G). "...dengan gambar, mereka lebih mudah memahami arti kata tanpa harus menerjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu." (Wawancara Siswa/Informan S2). |

Pembahasan

1. Konsep Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) dalam Pembelajaran Mahārāh al-Kalām

Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) adalah permainan bahasa yang mendorong siswa untuk berbicara secara lisan dengan menggunakan media visual¹⁶. Permainan ini membantu siswa belajar bahasa Arab dengan memberikan stimulus konkret yang membantu

¹⁶ Jepri Nugrawiyati, "Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 6, no. 1 (2018): 97-111.

¹⁷ Baiq Raudatussolihah, "Pengembangan Teknologi Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Education and Learning Journal* 3, no. 1 (2022): 53-60.

mereka menggunakan kosa kata dengan maknanya secara langsung¹⁸. Siswa tidak hanya mengingat mufradāt tetapi juga terdorong untuk menggunakannya secara ujaran melalui gambar. Metode ini sejalan dengan gagasan Taufik Hidayat dkk yang menyatakan bahwa permainan bahasa dapat membuat belajar lebih aktif dan menyenangkan¹⁹. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suci Fatmawati dkk yang menyatakan bahwa permainan bahasa membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena membuat suasana belajar lebih hidup dan terlibat²⁰. Oleh karena itu, Lu'bah as-Suwar dapat dianggap sebagai media yang membantu siswa berbicara melalui pengalaman belajar yang signifikan.

Secara lebih spesifik, konsep permainan ini langsung menyasar pada dua indikator utama *mahārah al-kalām*, yaitu kekayaan kosakata (الثروة اللغوية) dan kelancaran (الطلاقة). *Lu'bah as-Suwar* tidak membiarkan siswa mencari kosakata secara abstrak di memori mereka, melainkan menyediakan visualisasi langsung yang memperkaya khazanah kata mereka secara kontekstual. Muncul pertanyaan, Mengapa gambar ini sangat efektif membantu pemerolehan kosakata? Hal ini terjadi karena stimulus visual memotong jalur kognitif penerjemahan ganda (dari konsep objek ke bahasa ibu, baru ke bahasa tujuan). Gambar langsung menghubungkan konsep objek di otak dengan label bunyi bahasa Arab secara instan. Kecepatan asosiasi visual inilah yang secara mekanis memicu indikator kelancaran (الطلاقة), di mana siswa dapat memproduksi ujaran tanpa jeda berpikir yang lama untuk menerjemahkan kata per kata.

2. Implementasi Permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan tebak gambar (*Lu'bah as-Suwar*) dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan kosakata hingga kemampuan mendeskripsikan gambar secara lisan. Tahapan ini menunjukkan bahwa permainan

¹⁸ Anjelina Meidia Delvianti, Murjianah, and Mega Prasrihamnih, "Pengembangan Game Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2023): 64–78, <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.924>.

¹⁹ Taufik Hidayat, Asep Hidayatullah, and Rina Agustini, "Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2019): 59–68.

²⁰ Suci Rahmawati et al., "MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN," *JURNAL AL-NAQDU KAJIAN KEISLAMAN* 03, no. 02 (2022): 1–8.

dimaksudkan sebagai bagian penting dari proses pembelajaran mahārah al-kalām selain berfungsi sebagai selingan²¹.

Pada awalnya, siswa dilatih untuk menguasai mufradāt melalui gambar. Mereka kemudian dilatih untuk menyusun kalimat sederhana dan akhirnya mampu membuat kalimat deskriptif. Pola ini menunjukkan peningkatan bertahap kemampuan berbicara. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan kreativitas dan keberanian siswa dalam berbicara bahasa Arab melalui praktik berulang dan kontekstual²².

Gradasi tahapan implementasi ini merupakan instrumen penting untuk membentuk ketepatan struktur kalimat (صحة التراكيب) siswa secara alami. Ketika siswa beralih dari menebak satu kata tunggal menjadi kalimat deskriptif, mereka dipaksa oleh aturan permainan untuk menyusun kalimat yang benar seperti menyusun *jumlah fi'liyyah* atau *jumlah ismiyyah* yang sesuai dengan aksi pada gambar. Melalui praktik berulang (*drill*) yang dikemas dalam kompetisi antarkelompok, kesalahan struktur kalimat dapat langsung diidentifikasi dan diperbaiki oleh guru maupun rekan sebaya tanpa merusak momentum permainan. Dengan demikian, ketepatan gramatikal tidak diajarkan sebagai hafalan rumus teoretis yang kaku, melainkan sebagai alat komunikasi aktif yang adaptif di dalam kelas.

3. Peran Media Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Media gambar memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami kosakata secara langsung tanpa harus selalu menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia²³. Dalam penelitian ini, siswa lebih cepat mengingat dan menggunakan *mufradāt* karena gambar memberikan representasi visual yang konkret. Hasil ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* karena memungkinkan siswa memahami makna kata secara kontekstual²⁴. Dengan bantuan gambar, siswa lebih mudah mengaitkan kata dengan objek atau aktivitas nyata, sehingga mempermudah proses penyusunan kalimat lisan dalam bahasa Arab.

²¹ Akhmad Hidayatno, Arry Rahmawan Destyanto, and Mohammad Rizky Nur Iman, *Bermain Untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif* (Penerbit LeutikaPrio, 2018).

²² Mohamad Hatta, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Mts Nurussabah Batunyalu," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2 (2024): 260–74.

²³ Afifah Shofia Faradisa and Laily Fitriani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTs Nurul Ulum," *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 5, no. 1 (2023): 17–23.

²⁴ Murtaziah Zia, "Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 7 HSU," *Journal Of Foreign Language Learning and Teaching* 2, no. 1 (2022): 1–10.

Secara teoretis, gambar dapat membantu pemerolehan kosakata (اكتساب اللغة) secara permanen terletak pada fungsinya sebagai jangkar kognitif (مرتکز معرفي). Dimana otak manusia dapat memproses informasi visual 60.000 kali lebih cepat daripada teks. Dengan kata lain, saat siswa melihat gambar, ingatan episodik mereka aktif, menciptakan memori jangka panjang (لذاكرة طويلة المدى) terhadap kosakata baru tersebut. Dalam konteks siswa MTs usia remaja yang gaya belajarnya cenderung visual-auditif, visualisasi ini menghilangkan beban kognitif yang biasanya muncul akibat kebingungan semantik (ambiguitas makna kata), sehingga modalitas bahasa Arab yang abstrak berubah menjadi representasi riil yang mudah diproduksi kembali secara lisan.

4. Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) dalam Perspektif Pemerolehan Bahasa Kedua

Dari sudut pandang teori pemerolehan bahasa kedua, penggunaan Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) relevan dengan konsep comprehensible input dan affective filter²⁵. Permainan berbasis gambar memberikan input bahasa yang mudah dipahami siswa karena disertai konteks visual yang jelas. Temuan penelitian mengatakan bahwa media kartu gambar mampu memberikan input bermakna yang memudahkan siswa memahami informasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan²⁶. Kondisi ini membantu menurunkan kecemasan berbahasa siswa, sehingga membuat mereka lebih berani berbicara secara lisan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan bahasa membantu siswa menyusun kalimat secara spontan dan meningkatkan kemampuan berbicara²⁷.

Untuk memahami mengapa benteng emosional (المرشَّح العاطفي) siswa dapat menurun drastis dalam konteks pemerolehan bahasa (اكتساب اللغة), kita harus melihat pergeseran fokus psikologis selama permainan. Dalam pengajaran konvensional, siswa sering merasa "dihakimi" atau diuji setiap kali diminta berbicara bahasa Arab, yang menaikkan tingkat kecemasan mereka. Namun, melalui *Lu'bah as-Suwar*, fokus siswa terdistraksi sepenuhnya ke dalam target permainan (menebak gambar untuk menang). Atmosfer kompetisi yang

²⁵ Anang Fajar Hasbi et al., "Rekontekstualisasi Peran Tata Bahasa Dalam Akuisisi Bahasa Kedua: Telaah Kritis Teori Monitor Krashen," *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 5, no. 1 (2025): 143-58.

²⁶ Kadek Ria Arsini and Maria Goreti Rini Kristiantari, "Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU* 5, no. 1 (2022): 173-84.

²⁷ Sherine Alexandra, Kristiawan Indriyanto, and Dian Syahfitri, "Pengaruh Permainan Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa PG -TK Plus Sutomo 1 Medan," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 2 (2025): 681-94, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6828>.

menyenangkan ini mengubah persepsi siswa terhadap "kesalahan ujaran"; kesalahan tidak lagi dianggap sebagai kegagalan akademis, melainkan sekadar tantangan dalam permainan. Ketika kecemasan (القلق اللغوي) runtuh dan motivasi naik, pertahanan emosional (المرشّح) (العاطف) otomatis terbuka lebar, memungkinkan input bahasa, kalimat, wacana (*comprehensible input* / المدخل القابل للفهم) terserap sempurna dan langsung dikonversi menjadi kemampuan berbicara yang spontan. Dalam konteks ini "kesalahan bahasa" harus tetap dilakukan koreksi, hanya saja dengan cara yang jenaka dan waktu yang tepat agar siswa tidak jera dan minder bahkan membenci bahasa arab.

5. Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) sebagai bagian dari Pendekatan Komunikatif

Pendekatan Komunikatif (*Communicative Language Teaching*) menekankan pembelajaran bahasa siswa harus diberikan untuk menggunakan bahasa secara efektif dan bermakna²⁸. Temuan penelitian mengatakan bahwa aktivitas pembelajaran bahasa harus meningkatkan interaksi, produksi bahasa, dan komunikasi antarsiswa. Dalam penelitian ini, Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) memenuhi prinsip-prinsip CLT karena siswa didorong untuk berbicara berdasarkan stimulus gambar, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengekspresikan gagasan secara lisan. Aktivitas ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengguna bahasa secara aktif²⁹.

Interaksi komunikatif yang intensif di dalam permainan ini secara simultan melatih indikator ketepatan pelafalan (صحة النطق) siswa. Karena sifat permainan ini menuntut kejelasan pesan agar bisa ditebak oleh anggota tim, siswa secara mandiri dituntut untuk melafalkan huruf-huruf hijaiyah dan *makharif al-huruf* dengan tepat. Saat terjadi kesalahan pengucapan yang dapat mengubah makna, interaksi sosial antarsiswa atau umpan balik langsung dari guru bertindak sebagai korektor alami. Hal ini membuat aspek artikulasi bunyi bahasa Arab siswa terlatih secara aktif melalui praktik langsung, bukan lewat teori fonetik yang membosankan.

6. Dampak Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) terhadap Aspek Afektif Siswa

Lu'bah as-Suwar tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, dan keberanian berbicara. Siswa yang sebelumnya

²⁸ Harits Masduqi, Fatimah, and Arif Subiyanto, "Why Communicative Approach Culturally Fails in Indonesia," *Journal of Literature and Education* 2, no. 2 (2024): 119–26.

²⁹ M Abdul Ghofur, "Efektifitas Media Tebak Gambar Dalam Menghafal Mufrodat Di Kelas VII N Mts Assunniyyah," *As-Sunniyah: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, No. 2016 (2020): 11–19.

pasif dan takut melakukan kesalahan menjadi lebih berani mencoba berbicara karena suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak menekan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar mahārah al-kalām dipengaruhi oleh kedua penguasaan bahasa dan kondisi emosional mereka selama proses pembelajaran³⁰.

Alasan mendasar mengapa siswa menjadi jauh lebih berani berbicara di depan umum melalui strategi ini adalah adanya validasi sosial dan rasa aman kelompok. Kerja sama tim dalam permainan menurunkan tekanan individual. Siswa tidak lagi merasa berdiri sendiri menghadapi kesulitan, melainkan didukung oleh rekan sekelompoknya. Keberhasilan siswa dalam permainan menebak sebuah gambar memberikan kepuasan instan (تعزیز فوري) yang secara psikologis memicu rasa senang dan motivasi (hormon dopamin), meningkatkan rasa percaya diri (الثقة بالنفس) siswa untuk mencoba tantangan bahasa yang lebih sulit pada putaran permainan berikutnya.

7. Keterbatasan dan Implikasi Pembelajaran

Meskipun hasil dari penelitian menunjukkan hasil yang baik, kreativitas guru dalam memilih gambar, mengelola kelas, dan menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa masih memengaruhi efektivitas Lu'bah as-Suwar. Oleh karena itu, metode ini harus direncanakan dengan baik agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Namun demikian, Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran mahārah al-kalām di tingkat MTs karena mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa secara sebanding.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan strategi *Lu'bah as-Suwar* tidak terjadi secara parsial dan spontan, melainkan melalui siklus interaksi kognitif dan afektif yang saling berkesinambungan. Bagaimana gambar membantu pemerolehan kosakata menjadi fondasi awal; stimulasi visual memotong rantai penerjemahan bahasa ibu yang rumit, sehingga ingatan siswa terhadap *mufradāt* terbentuk lebih cepat dan kuat. Kemudahan kognitif ini kemudian berdampak langsung pada kondisi psikologis siswa, mengapa benteng emosional mereka dapat menurun drastis. Ketika siswa merasa dibekali kosakata yang jelas lewat visual dan ditempatkan dalam atmosfer kompetisi permainan (اللعبة) yang seru, kecemasan mereka terhadap kesalahan bahasa melebur menjadi motivasi untuk menang. Runtuhnya benteng emosional inilah yang menjadi jawaban utama

³⁰ Erta Mahyudin et al., *Strategi Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Arab Aktif Produktif Dan Reseptif* (Publica Indonesia Utama, 2025).

mengapa siswa menjadi jauh lebih berani dan percaya diri untuk berbicara. Rasa aman secara emosional dan kemudahan akses kosakata di otak berkolaborasi melahirkan ujaran lisan yang spontan. Oleh karena itu, implikasi penting bagi para pendidik adalah bahwa pengajaran *mahārah al-kalām* yang efektif tidak boleh hanya berfokus pada mekanika bahasa (kognitif), melainkan harus menciptakan ekosistem kelas yang mampu mengelola kecemasan emosional (afektif) siswa melalui interaksi sosial yang menyenangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Lu'bah As-suwar atau permainan tebak gambar dapat meningkatkan maharah kalam pada siswa kls 8 MTs Al - Husna. Selama tiga pertemuan pembelajaran, terlihat perkembangan yang signifikan dalam keaktifan, keberanian berbicara, dan kemampuan siswa untuk menyusun kalimat bahasa Arab secara lisan. Siswa yang sebelumnya menghadapi masalah seperti rasa malu, kecemasan berbahasa, dan kekurangan kosakata mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, berpartisipasi, dan menanggapi gambar dengan lebih percaya diri.

Media visual yang terdiri dari gambar membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual dan langsung tanpa bergantung pada terjemahan. Hal ini membantu mereka berbicara lebih bebas. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif selama permainan dapat mengurangi hambatan afektif seperti ketakutan salah. Ini memungkinkan siswa untuk berbicara dalam bahasa Arab dengan lebih bebas. Baik guru maupun siswa menunjukkan respons yang positif terhadap kegiatan ini, menunjukkan bahwa permainan dapat membuat lingkungan belajar lebih hidup dan komunikatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan bahasa dan media visual dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan kemampuan berkomunikasi lisan. Oleh karena itu, Permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar) dapat dianggap sebagai opsi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan siswa madrasah. Metode ini tidak hanya membantu siswa menguasai kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga mendorong mereka untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berani berbicara dalam bahasa Arab. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak gambar dapat menjadi strategi pembelajaran yang bermanfaat dan relevan untuk meningkatkan keterampilan

berbicara bahasa Arab di tingkat MT. Metode ini juga dapat diperluas untuk berbagai konteks pembelajaran bahasa yang berfokus pada komunikasi lainnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan *permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar)* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan *mahārah al-kalām* siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung dengan menyediakan media dan fasilitas yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas atau mengombinasikannya dengan metode lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Adapun implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *permainan tebak gambar (Lu'bah as-Suwar)* efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Sherine, Kristiawan Indriyanto, and Dian Syahfitri. "Pengaruh Permainan Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa PG -TK Plus Sutomo 1 Medan." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 2 (2025): 681–94. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6828>.
- Arsini, Kadek Ria, and Maria Goreti Rini Kristiantari. "Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia." *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU* 5, no. 1 (2022): 173–84.
- Delvianti, Anjelina Meidia, Murjianah, and Mega Prasrihamniah. "Pengembangan Game Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD." *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2023): 64–78. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.924>.
- Faradisa, Afifah Shofia, and Laily Fitriani. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTs Nurul Ulum." *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 5, no. 1 (2023): 17–23.
- Ghofur, M Abdul. "EFEKTIFITAS MEDIA TEBAK GAMBAR DALAM MENGHAFAL MUFRODAT DI KELAS VII N MTs ASSUNNIYYAH." *AS-SUNNIYAH: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, no. 2016 (2020): 11–19.
- Gusdur, Nurlaila, and Nurdiniawati. "PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN MUFRODAT BAHASA ARAB DI MA DARUL HIKMAH SONCOLELA." *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025): 337–45.
- Hasan, Hanif, M Ansyar Bora, Dini Afriani, Listya Endang Artiani, Ratna Puspitasari, Anggi Susilawati, Putri Maha Dewi, Ahmad Asroni, Yunesman Yunesman, and Abdullah Merjani. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
- Hasbi, Anang Fajar, Nurjannah Kasmilah, Vina Navirul Ummah, and Muhammad Farkhan. "Rekontekstualisasi Peran Tata Bahasa Dalam Akuisisi Bahasa Kedua: Telaah Kritis Teori Monitor Krashen." *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Vol. 5*, no. 1 (2025): 143–58.
- Hatta, Mohamad. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS III MTs NURUSSABAH BATUNYALA." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2 (2024): 260–74.
- Hidayat, Taufik, Asep Hidayatullah, and Rina Agustini. "Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2019): 59–68.
- Hidayatno, Akhmad, Arry Rahmawan Destyanto, and Mohammad Rizky Nur Iman. *Bermain Untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. Penerbit LeutikaPrio, 2018.
- Ichwan, Muhammad, and M. Abdullah Ghofur. "Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Pada Peserta Didik Kelas VIII A Dan VIII B Excellent MTs Unggulan PP. Amantul Ummah Pacet,

- Mojokerto).” *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 125–37. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.5071>.
- Insaniyah, Anyes Lathifatul, and Nikmatul Munawaroh. “Implementasi Metode Arabic Game: Tebak Kata Dalam Pembelajaran Maharah Kalam.” *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2024): 122–41. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/arabiyat/article/view/2853>.
- Jannah, Muzlifatul, and Nurul Fahmi. “Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024.” *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3, no. 2 (2024): 50–56.
- Mahyudin, Erta, Ida Safitriani, Isro’atul Choliliyah, Nailul Hidayah, Siti Zulfa Hidayatul Maula, Yuliasari, Ainiyatul Fatihah, Andini Aulia Rohmah, and Muhammad Iqbal. *Strategi Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Arab Aktif Produktif Dan Reseptif*. Publica Indonesia Utama, 2025.
- Masduqi, Harits, Fatimah, and Arif Subiyanto. “Why Communicative Approach Culturally Fails in Indonesia.” *Journal of Literature and Education* 2, no. 2 (2024): 119–26.
- Nugrawiyati, Jepri. “MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 6, no. 1 (2018): 97–111.
- Nurfajriani, Wiyanda Vera, and Muhammad Wahyu Ilhami. “Data Triangulation in Qualitative Data Analysis.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 1–23.
- Wijaya, Mualim, et al. Developing Islamic Value-Based Arabic Speaking Materials Using Flashcards: تطوير مواد تعليمية لمهارة الكلام مستندة إلى القيم الإسلامية باستخدام البطاقات. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2025, 13.2: 335-350.
- Pawi, Muzamil R, Ahmad Nur Mizan, and Zulhannan. “Implementasi Metode Muhadatsah Dengan Permainan Sifis Shuroh Untuk Meningkatkan Keterampilan Maharah Kalam Siswa.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 6, no. 1 (2025): 60–71. <https://doi.org/DOI:10.53624/ptk.v6i1.667>.
- Qomaruddin, Farid. “Meningkatkan Maharah Kalam Siswa MTs Kelas VII Mambaus Sholihin Melalui Penggunaan Media Gambar.” *Lughati Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 02 (2024): 179–93.
- Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, and Lutfiyah Hakim. “MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN.” *JURNAL AL-NAQDU KAJIAN KEISLAMAN* 03, no. 02 (2022): 1–8.
- Raudatussolihah, Baiq. “Pengembangan Teknologi Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Education and Learning Journal* 3, no. 1 (2022): 53–60.
- Roosinda, Fitria Widiyani, Ninik Sri Lestari, A A Gde Satia Utama, Hastin Umi Anisah, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Siti Hadiyanti Dini Islamiati, Kadek Ayu Astiti, Nurul Hikmah, and Muhammad Iqbal Fasa. *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing, 2021.
- Rosmayanti, Imay Siti. “Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 Di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto.” *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023):

14–25. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>.

- Roziqin, Muhammad Nur, Fitrohtul Khasanah, and Daimah. "Implikasi Kurikulum Bahasa Arab Integratif Terhadap Keterampilan Berbahasa Siswa." *KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 2 (2025): 1033–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i2.333>.
- Sa`diyah, Halimatus. "Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di PKPBA Uin Maliki Malang." *Jurnal Tarbiyatuna* 3, no. 2 (2018): 1–29.
- Sholikhah, Amiroton. "STATISTIK DESKRIPTIF DALAM PENELITIAN KUALITATIF." *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10, no. 2 (2016): 342–62.
- Susanto, Primadi Candra, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, and Josua Panatap. "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 3, no. 1 (2024): 1–12.
- Zia, Murtaziah. "Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 7 HSU." *Journal Of Foreign Language Learning and Teaching* 2, no. 1 (2022): 1–10.