



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 9518-9525

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pentingnya Permainan Edukatif pada Metode Qiroah dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Nabiila Tunnisa¹, Faisal Hendra²

¹²Universitas Al Azhar Indonesia

nabiila.tnsa@gmail.com

Abstrak

Bahasa Arab memiliki peran penting dalam kehidupan umat Islam karena menjadi bahasa utama dalam Al-Qur'an, hadis, dan berbagai literatur keislaman. Namun, pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan nonformal, seperti Majelis Ta'lim, masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran permainan edukatif dalam penerapan metode Qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al-Husaini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi nonpartisipatif. Observasi dilakukan pada dua kali pertemuan terhadap 15 santri yang setara dengan siswa kelas III hingga V Sekolah Dasar. Fokus pengamatan diarahkan pada aktivitas belajar, respons peserta didik, dan dampak penggunaan permainan edukatif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan susun huruf yang dipadukan dengan metode Qiro'ah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Santri terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani berinteraksi, serta menunjukkan peningkatan keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, permainan edukatif juga membantu pengampu mengidentifikasi kemampuan santri dalam mengenali, menyusun, dan membaca huruf hijaiyyah serta menguasai kosakata bahasa Arab. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif menjadi bagian penting dalam pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab melalui metode Qiro'ah di lembaga pendidikan nonformal.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Metode Qiro'ah, Pembelajaran Bahasa Arab, Majelis Ta'lim

1. Latar Belakang

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam kehidupan umat Islam di Indonesia (Arsyad, 2019). Lebih dari sekedar bahasa asing, bahasa ini merupakan kunci utama untuk memahami Al-Qur'an, hadits, dan khazanah keilmuan Islam secara mendalam. Itulah sebabnya pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berlangsung di lembaga Pendidikan formal seperti madrasah dan pesantren, tetapi juga di lembaga Pendidikan nonformal seperti Majelis Ta'lim (Khoiriyah, 2020). Majelis Ta'lim sebagai Lembaga Pendidikan nonformal memiliki peran penting dalam mengenalkan bahasa Arab sejak usia dini kepada anak-anak, termasuk mereka yang masih berada pada jenjang sekolah dasar. Namun, dibalik urgensi tersebut, kenyataan di lapangan justru memperlihatkan gambaran yang jauh dari harapan. Banyak peserta didik yang memandang bahasa Arab sebagai pelajaran yang berat dan membosankan, yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya motivasi dan minat belajar mereka.

Rendahnya motivasi belajar bahasa Arab ini bukan persoalan yang sederhana. Aini, Yunus, & Aminatusshalihah (2023) mengidentifikasi bahwa salah satu akar masalah terbesar adalah metode pembelajaran yang cenderung formal dan monoton, sehingga peserta didik tidak memiliki ruang untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses belajar. Kondisi ini diperburuk oleh berbagai problematika linguistik yang mengiringi pembelajaran bahasa Arab, seperti kerumitan makharijul huruf, keterbatasan penguasaan kosakata (mufradat), kompleksitas tata bahasa, hingga kesulitan memahami teks bacaan secara utuh. Ilmiani, Ahmadi, Rahman, & Rahmah (2020) menegaskan bahwa tanpa adanya inovasi dalam pendekatan dan strategi pembelajaran, problematika ini akan terus menjadi tembok penghalang bagi peserta didik untuk mencapai kemampuan berbahasa Arab yang memadai.

Diantara empat keterampilan berbahasa, keterampilan membaca atau *mahārah al-qirā'ah* menempati posisi yang sangat fundamental, terutama bagi peserta didik dilembaga Pendidikan nonformal berbasis Islam. Kemampuan membaca teks Arab secara lancar dan penuh pemahaman merupakan prasyarat untuk dapat mengakses sumber rujukan keislaman yang mayoritas ditulis dalam bahasa Arab (Murodi, Barnabas, & Kurnianingsih, 2024). Dalam konteks inilah metode Qiroah (*thariqah al-qirā'ah*) hadir sebagai salah satu pendekatan yang secara khusus diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan membaca peserta didik. Metode ini bersandar pada pemahaman isi bacaan yang diawali dengan pengenalan kosakata baru, dilanjutkan dengan diskusi terbimbing, dan diakhiri dengan latihan membaca yang terstruktur (Khoiriyah, 2020). Penelitian Huda, Nurrosyid, & Aji (2024) mengonfirmasikan bahwa implementasi metode Qiroah secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan, baik dalam aspek kelancaran pelafalan maupun kedalaman pemahaman makna teks. Walaupun demikian, apabila diterapkan tanpa variasi dan inovasi, metode ini rentan menjadikan proses pembelajaran terasa mekanis dan kurang menggairahkan, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar yang secara psikologis masih sangat membutuhkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Disinilah permainan edukatif menjadi sangat relevan untuk dihadirkan. Permainan edukatif bukan sekadar hiburan di sela-sela pembelajaran, melainkan sebuah strategi yang dirancang secara terencana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan edukatif mencakup berbagai bentuk aktivitas yang melibatkan unsur kebahasaan (Effendy, 2017), mulai dari permainan yang berfokus pada penguasaan kosakata, ejaan, dan tata bahasa, hingga permainan yang mengembangkan keterampilan berbahasa secara terpadu seperti berbicara, mendengar, membaca, menulis (Hanifah, 2016). Sebagai contoh permainan susun huruf, dimana peserta didik berlomba menyusun huruf-huruf Arab yang diacak menjadi kata bermakna sekaligus mengartikannya. Merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang secara langsung mendukung penguasaan kosakata sekaligus melatih kemampuan membaca dalam kerangka metode Qiro'ah. Uliyah & Isnawati (2019) menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab mampu mengubah suasana belajar yang semula membosankan menjadi mudah dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik secara signifikan.

Berbagai penelitian terdahulu telah memberikan bukti nyata yang kuat mengenai relevansi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Latuconsina (2018) menemukan bahwa penggunaan permainan bahasa Arab berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pada kelompok eksperimen, meskipun secara statistik belum menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan kelompok kontrol, sebuah temuan yang justru membuka ruang diskusi penting tentang bagaimana permainan perlu diintegrasikan secara lebih sistematis kedalam metode pembelajaran yang spesifik. Samad & Majid (2025) dalam penelitian eksperimen terhadap siswa MTs Negeri Kabupaten Pangkep menemukan bahwa kelompok yang belajar menggunakan permainan edukatif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol, disertai dengan peningkatan motivasi yang tercermin dari antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Adapun Wahyuningsih, Tolinggi, & Baroroh (2021) membuktikan bahwa pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa dilembaga Pendidikan Islam terpadu berhasil menciptakan situasi belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan positif sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab.

Meskipun kajian tentang permainan edukatif dan metode Qiro'ah masing-masing telah cukup banyak diteliti, studi yang secara khusus mengkaji pentingnya peran permainan edukatif dalam kerangka metode Qiro'ah masih sangat terbatas khususnya pada konteks pembelajaran di lembaga nonformal seperti Majelis Ta'lim dengan peserta didik usia sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar urgensi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa penting peran permainan edukatif dalam metode Qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al-Husaini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi para pengampu pembelajaran bahasa Arab di Lembaga nonformal dalam merancang proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Selain berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, permainan edukatif juga memiliki nilai pedagogis yang sangat penting dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan kecenderungan belajar melalui aktivitas konkret, pengalaman langsung, serta interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara verbal sering kali kurang mampu mempertahankan perhatian dan minat belajar mereka dalam jangka waktu yang lama. Kehadiran permainan

edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil melakukan aktivitas yang mereka sukai sehingga proses penerimaan informasi berlangsung secara lebih alami dan tidak menimbulkan tekanan psikologis. Dalam aktivitas permainan, peserta didik tidak hanya menghafal kosakata atau mengenali bentuk huruf secara mekanis, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, mengingat, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi jembatan yang menghubungkan antara kebutuhan perkembangan anak dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Lebih jauh lagi, integrasi permainan edukatif dengan metode Qiro'ah memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tercapainya berbagai aspek kemampuan membaca bahasa Arab secara simultan. Dalam proses membaca, peserta didik tidak hanya dituntut mampu mengenali simbol atau huruf hijaiyyah, tetapi juga memahami hubungan antarhuruf, membentuk kata, menghubungkan kata dengan makna, serta memahami isi bacaan secara keseluruhan. Permainan edukatif seperti susun huruf, tebak kosakata, mencocokkan kata dengan gambar, maupun permainan kelompok berbasis bacaan dapat membantu peserta didik melewati setiap tahapan tersebut secara bertahap dan menyenangkan. Aktivitas permainan mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengamati bentuk huruf, membedakan bunyi, mengingat kosakata, dan membaca kata atau kalimat sederhana tanpa merasa sedang menghadapi tugas yang berat. Situasi ini sangat relevan dengan karakteristik metode Qiro'ah yang menekankan penguasaan keterampilan membaca melalui latihan yang berkelanjutan. Ketika permainan edukatif dipadukan dengan metode Qiro'ah, proses latihan membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menantang, kompetitif secara positif, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk terus belajar bahasa Arab.

Dalam konteks lembaga pendidikan nonformal seperti Majelis Ta'lim, penerapan permainan edukatif juga memiliki nilai strategis karena mampu mengatasi berbagai keterbatasan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan lembaga pendidikan formal yang memiliki kurikulum, jadwal, serta sistem evaluasi yang lebih terstruktur, pembelajaran di Majelis Ta'lim umumnya berlangsung dengan waktu yang terbatas dan latar belakang kemampuan peserta didik yang beragam. Kondisi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang fleksibel namun tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif karena mudah diterapkan, tidak selalu membutuhkan sarana yang rumit, serta dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Melalui permainan, pengampu pembelajaran dapat membangun suasana yang lebih akrab, mengurangi rasa takut melakukan kesalahan, serta mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik tanpa terkecuali. Oleh karena itu, kajian mengenai pentingnya peran permainan edukatif dalam penerapan metode Qiro'ah di Majelis Ta'lim Al-Husaini menjadi relevan untuk dilakukan, mengingat hasilnya dapat memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana strategi pembelajaran yang menyenangkan mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab sekaligus memperkuat kualitas proses pembelajaran di lingkungan pendidikan Islam nonformal.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam seberapa penting peran permainan edukatif dalam metode Qiroah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al Husaini, sebagaimana fenomena tersebut terjadi secara alami di lapangan. Sebagaimana dijelaskan oleh Yuliani (2018), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menyajikan gambaran detail mengenai suatu proses atau fenomena yang terjadi dalam setting tertentu, dengan mengedepankan kedalaman pemahaman daripada generalisasi statistik. Subjek penelitian adalah 15 orang santri setara kelas III hingga V Sekolah Dasar yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al Husaini, dipilih secara *purposive* karena mereka merupakan kelompok yang secara langsung terlibat dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode Qiroah yang diintegrasikan dengan permainan edukatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif sebanyak dua kali pertemuan. Peneliti hadir langsung dalam setiap sesi pembelajaran tanpa terlibat aktif dalam kegiatan yang berlangsung, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi yang benar-benar alami. Fokus pengamatan diarahkan pada penerapan permainan susun huruf sebagai bentuk permainan edukatif dalam metode Qiroah. Sebuah aktivitas dimana santri diberikan sejumlah huruf Arab secara acak, kemudian berlomba menyusunnya menjadi kata yang bermakna sekaligus mengartikannya. Melalui pengamatan ini, peneliti mengamati secara langsung bagaimana proses pengenalan huruf dan kosakata Arab berlangsung, tingkat antusiasme dan keterlibatan santri, serta dinamika

interaksi yang terjadi selama sesi pembelajaran. Seluruh hasil pengamatan dicatat secara sistematis dalam catatan lapangan (*Field notes*). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif, yakni dengan mendeskripsikan, memaknai, dan menginterpretasikan secara langsung seluruh temuan yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian disimpulkan secara naratif sesuai dengan fokus penelitian (Yuliani, 2018).

3. Hasil dan Diskusi

a. Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebanyak dua kali di Majelis Ta'lim Al Husaini, penelitian ini mengungkap gambaran yang sangat bertentangan antara dua kondisi pembelajaran yang berbeda. Temuan diorganisasikan kedalam tiga aspek utama yang saling berkaitan, yaitu kondisi pembelajaran sebelum diterapkannya permainan edukatif, proses penerapan permainan susun huruf dalam kerangka metode Qiro'ah, serta beragam respons dan tingkat keterlibatan santri selama pembelajaran berlangsung.

Pada observasi pertama, peneliti mengamati sesi pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung dalam pola konvensional. Pengampu membuka sesi dengan salam dan doa, kemudian langsung menyampaikan materi baru kepada santri. Selama berlangsung, suasana kelas secara umum terasa cukup monoton dan kurang bergairah. Sebagian besar santri tampak pasif, hanya duduk mendengarkan penjelasan pengampu tanpa menunjukkan keterlibatan aktif, bahkan beberapa diantaranya tampak tidak fokus pada pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa santri yang sesekali merespons penjelasan pengampu dan mengajukan pertanyaan, menunjukkan bahwa minat belajar tidak sepenuhnya absen, namun masih sangat terbatas pada sebagian kecil santri saja. Kondisi ini menggambarkan bahwa metode penyampaian materi secara satu arah tanpa variasi belum mampu membangkitkan keterlibatan aktif secara menyeluruh dan merata diantara seluruh santri.

Pada observasi kedua, gambaran yang ditemukan berbeda secara signifikan. Pengampu membuka sesi sebagaimana biasa, kemudian melaksanakan muraja'ah yaitu pengulangan dan peninjauan kembali materi yang telah dipelajari pada pekan sebelumnya. Setelah sesi muraja'ah selesai, pengampu mengumumkan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan sebuah permainan. Pengampu menjelaskan aturan permainan susun huruf secara singkat namun jelas, yaitu setiap santri diberikan sejumlah kartu huruf hijaiyyah secara acak, kemudian mereka berlomba menyusunnya menjadi sebuah kata yang bermakna dalam bahasa Arab sekaligus mengartikannya kedalam bahasa Indonesia. Unsur kompetisi pada siapa yang paling cepat dan paling tepat menjawab menjadi daya tarik utama yang langsung memicu antusiasme santri bahkan sebelum permainan resmi dimulai. Sejak pengumuman permainan disampaikan, terlihat perubahan ekspresi yang nyata pada wajah para santri dari yang semula datar dan lesu, berubah menjadi bersemangat dan penuh harap.

Begitu permainan dimulai, suasana kelas berubah drastis. Santri yang sebelumnya pasif kini menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan semangat kompetitif yang menggebu gebu. Mereka berlomba dengan penuh gairah untuk menjadi yang pertama berhasil menyusun huruf dan mengartikan kata. Secara keseluruhan permainan berlangsung dengan sangat lancar dan kondusif, diiringi suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan dan terkendali. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan perbedaan kemampuan santri yang cukup beragam. Sebagian besar santri mampu menyusun huruf Arab yang diacak menjadi kata yang tepat sekaligus mengartikannya dengan benar. Sebagian kecil lainnya mengalami kesulitan dalam proses penyusunan huruf, namun tetap mampu mengartikan kata setelah kata tersebut terbentuk. Menunjukkan bahwa penguasaan kosakata mereka sebenarnya cukup baik meski kemampuan merangkai huruf masih perlu diasah. Sementara itu, ada pula beberapa santri yang berhasil menyusun kata dengan benar namun mengalami kesulitan dalam mengartikannya, yang menunjukkan bahwa aspek penguasaan kosakata menjadi titik lemah yang perlu mendapat perhatian lebih. Hanya sedikit sekali santri yang mengalami kesulitan pada kedua aspek sekaligus. Terlepas dari perbedaan kemampuan tersebut, seluruh santri tampak lebih mudah menyerap dan memahami materi yang disampaikan dibandingkan pada sesi pembelajaran tanpa permainan.

b. Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten memperlihatkan bahwa permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam mendukung efektivitas metode Qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al-Husaini. Perubahan suasana belajar yang begitu mencolok antara observasi pertama dan kedua menjadi bukti nyata yang paling kuat bahwa kehadiran permainan mampu mengubah dinamika pembelajaran secara menyeluruh dan mendasar dari kondisi yang pasif, monoton, dan membosankan menjadi aktif, kompetitif, dan penuh semangat.

Perubahan yang paling mencolok adalah perubahan perilaku dan ekspresi santri yang terjadi begitu permainan diumumkan. Hal ini sangat relevan dengan temuan Uliyah & Isnawati (2019) yang menegaskan bahwa

permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan strategi yang secara terencana mampu mengubah suasana belajar yang membosankan menjadi mudah dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik secara signifikan. Temuan tersebut terbukti secara langsung dalam penelitian ini, pada observasi pertama santri tidak menunjukkan respons berarti terhadap materi pembelajaran, pada observasi kedua justru menampilkan antusiasme yang luar biasa bahkan sebelum permainan dimulai. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya membuat peserta didik bergerak dan aktif secara fisik, tetapi juga mampu membangkitkan semangat dan keinginan mereka untuk belajar secara lebih kuat.

Tingginya antusiasme dan semangat kompetitif yang ditunjukkan santri selama permainan berlangsung juga sejalan dengan temuan Suherman, Alim, & Supraha (2023) dalam penelitian mereka tentang penerapan metode permainan di Sekolah Dasar Islam yang menemukan bahwa permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab berperan penting dalam meningkatkan kemahiran berbahasa dan penggunaan kosakata, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik usia sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, unsur kompetisi yang melekat pada permainan susun huruf terbukti menjadi pemicu yang sangat efektif bagi keterlibatan aktif santri dalam pembelajaran, baik secara pemahaman maupun antusias dalam belajar.

Dari perspektif perkembangan psikologis, temuan ini juga dapat dipahami secara lebih mendalam. Santri yang menjadi subjek penelitian ini berada pada rentang usia 8 hingga 11 tahun yaitu sebuah fase perkembangan dimana bermain masih menjadi cara belajar yang paling alami dan efektif bagi anak-anak. Pada usia ini, anak-anak lebih mudah fokus dan bersungguh-sungguh dalam belajar ketika mereka merasa tertarik dan senang dengan kegiatan yang sedang mereka lakukan. Wahyuningsih et al., (2021) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, serta menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam menggunakan Bahasa Arab. Dalam sesi observasi kedua, hal tersebut tampak jelas bahwa santri tidak hanya bersaing secara individual, tetapi juga saling mendukung dan berinteraksi secara positif satu sama lain selama permainan berlangsung. Suasana kelas yang tadinya dingin dan kaku berubah menjadi hidup, hangat, dan penuh energi. Kondisi tersebut sangat ideal bagi penyerapan materi Bahasa Arab.

Temuan menarik lainnya adalah perbedaan kemampuan santri yang teramati selama permainan berlangsung. Adanya perbedaan antara santri yang mampu menyusun huruf namun kesulitan mengartikan, santri yang mampu mengartikan namun kesulitan menyusun huruf, serta santri yang menguasai keduanya dan yang kesulitan pada keduanya. Merupakan gambaran nyata dari keberagaman kemampuan kebahasaan dalam satu kelompok belajar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan susun huruf secara tidak langsung dapat membantu pengampu untuk melihat dan memahami letak kesulitan masing-masing santri, baik dari aspek pengenalan dan perangkaian huruf hijaiyyah maupun penguasaan kosakata. Temuan ini memperkuat pendapat Latuconsina (2018) yang menjelaskan bahwa permainan Bahasa Arab memberikan dampak yang berbeda-beda terhadap kemampuan peserta didik tergantung pada fondasi kebahasaan yang telah mereka miliki sebelumnya, sehingga permainan perlu diintegrasikan secara lebih sistematis ke dalam metode pembelajaran yang spesifik agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih merata oleh seluruh peserta didik.

Dari perspektif metode Qiro'ah, integrasi permainan edukatif terbukti mampu memperkuat dua aspek kunci dalam pengembangan kemampuan membaca Bahasa Arab, yaitu pengenalan dan perangkaian huruf hijaiyyah serta penguasaan kosakata (*mufradat*). Kemampuan menyusun huruf Arab yang diacak menjadi kata yang bermakna menuntut santri untuk mengaktifkan secara bersamaan pengetahuan mereka tentang bentuk huruf Arab dan pola pembentukan kata. Merupakan sebuah proses pemahaman yang secara langsung mendukung tujuan utama metode Qiro'ah, yakni membangun keterampilan membaca peserta didik secara bertahap (Hermawan, 2018), dan sistematis (Khoiriyah, 2020). Dengan demikian, permainan edukatif tidak berdiri sebagai aktivitas yang terpisah atau sekadar selingan dari metode Qiro'ah, melainkan terintegrasi ke dalam proses pembelajaran dan berkontribusi langsung pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Samad & Majid (2025) juga menegaskan dalam penelitian mereka bahwa permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman struktur Bahasa Arab secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang tidak melibatkan unsur permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting, relevan, dan strategis dalam metode Qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al-Husaini. Permainan edukatif bukan sekadar pemanis atau selingan pembelajaran semata, melainkan merupakan alat bantu yang secara nyata mampu mentransformasi suasana belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif santri, memperkuat penguasaan kosakata, serta memudahkan penyerapan materi. Temuan ini memperkuat dan melengkapi penelitian sebelumnya yang menyerukan integrasi permainan secara lebih sistematis dan terencana ke dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar di lembaga

Pendidikan nonformal yang pada dasarnya masih sangat responsif terhadap pendekatan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Samad & Majid, 2025; Suherman et al., 2023; Wahyuningsih et al., 2021).

Dari perspektif perkembangan psikologis, temuan ini juga dapat dipahami secara lebih mendalam. Santri yang menjadi subjek penelitian ini berada pada rentang usia 8 hingga 11 tahun yaitu sebuah fase perkembangan dimana bermain masih menjadi cara belajar yang paling alami dan efektif bagi anak-anak. Pada usia ini, anak-anak lebih mudah fokus dan bersungguh-sungguh dalam belajar ketika mereka merasa tertarik dan senang dengan kegiatan yang sedang mereka lakukan. Wahyuningsih et al. (2021) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, serta menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam menggunakan Bahasa Arab. Dalam sesi observasi kedua, hal tersebut tampak jelas bahwa santri tidak hanya bersaing secara individual, tetapi juga saling mendukung dan berinteraksi secara positif satu sama lain selama permainan berlangsung. Suasana kelas yang tadinya dingin dan kaku berubah menjadi hidup, hangat, dan penuh energi. Kondisi tersebut sangat ideal bagi penyerapan materi Bahasa Arab. Lebih jauh lagi, suasana belajar yang menyenangkan memberikan dampak psikologis yang sangat penting terhadap kesiapan belajar peserta didik. Ketika anak merasa nyaman dan tidak berada dalam tekanan, proses penerimaan informasi berlangsung lebih optimal karena perhatian mereka tidak lagi terpecah oleh rasa takut, bosan, atau cemas terhadap pembelajaran. Dalam kondisi demikian, peserta didik cenderung lebih berani mencoba, tidak takut melakukan kesalahan, serta lebih terbuka untuk menerima koreksi dan arahan dari pengampu. Situasi ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena proses penguasaan bahasa pada dasarnya membutuhkan latihan yang berulang, keberanian untuk mencoba, dan kesediaan untuk terus memperbaiki kesalahan. Permainan edukatif mampu menyediakan ruang yang aman bagi peserta didik untuk melakukan proses tersebut tanpa merasa tertekan. Bahkan dalam beberapa momen observasi terlihat bahwa santri yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat secara aktif dalam permainan dan berusaha memberikan jawaban ketika diberikan kesempatan. Fenomena ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial peserta didik. Dengan kata lain, keberhasilan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya terletak pada kemampuannya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga pada kemampuannya membangun rasa percaya diri, meningkatkan interaksi sosial yang positif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak yang berada pada tahap perkembangan usia sekolah dasar.

Temuan menarik lainnya adalah perbedaan kemampuan santri yang teramati selama permainan berlangsung. Adanya perbedaan antara santri yang mampu menyusun huruf namun kesulitan mengartikan, santri yang mampu mengartikan namun kesulitan menyusun huruf, serta santri yang menguasai keduanya dan yang kesulitan pada keduanya merupakan gambaran nyata dari keberagaman kemampuan kebahasaan dalam satu kelompok belajar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan susun huruf secara tidak langsung dapat membantu pengampu untuk melihat dan memahami letak kesulitan masing-masing santri, baik dari aspek pengenalan dan perangkaan huruf hijaiyah maupun penguasaan kosakata. Temuan ini memperkuat pendapat Latuconsina (2018) yang menjelaskan bahwa permainan Bahasa Arab memberikan dampak yang berbeda-beda terhadap kemampuan peserta didik tergantung pada fondasi kebahasaan yang telah mereka miliki sebelumnya, sehingga permainan perlu diintegrasikan secara lebih sistematis ke dalam metode pembelajaran yang spesifik agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih merata oleh seluruh peserta didik. Selain berfungsi sebagai sarana belajar, permainan dalam penelitian ini juga menunjukkan fungsi evaluatif yang sangat penting. Melalui proses permainan, pengampu dapat memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai kemampuan individual santri tanpa harus menggunakan tes formal yang terkadang menimbulkan tekanan bagi peserta didik. Ketika santri berpartisipasi dalam permainan, kemampuan yang mereka miliki muncul secara alami sehingga memudahkan pengampu untuk mengidentifikasi aspek mana yang masih perlu diperkuat. Sebagai contoh, santri yang mampu menyusun huruf tetapi tidak mampu mengartikan kata menunjukkan bahwa kemampuan visual dan pengenalan huruf mereka sudah cukup baik, namun penguasaan kosakatanya masih perlu ditingkatkan. Sebaliknya, santri yang mampu mengartikan kata tetapi mengalami kesulitan dalam menyusun huruf menunjukkan bahwa pemahaman makna sudah berkembang, tetapi keterampilan membaca dan mengenali bentuk huruf masih memerlukan latihan lebih lanjut. Informasi seperti ini sangat berharga karena memungkinkan pengampu untuk merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat diagnostik informal yang membantu pengampu memahami karakteristik kemampuan santri secara lebih mendalam sehingga proses pembelajaran berikutnya dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan terarah.

Dari perspektif metode Qiro'ah, integrasi permainan edukatif terbukti mampu memperkuat dua aspek kunci dalam pengembangan kemampuan membaca Bahasa Arab, yaitu pengenalan dan perangkaian huruf hijaiyyah serta penguasaan kosakata (mufradat). Kemampuan menyusun huruf-huruf Arab yang diacak menjadi kata yang bermakna menuntut santri untuk mengaktifkan secara bersamaan pengetahuan mereka tentang bentuk huruf Arab dan pola pembentukan kata. Merupakan sebuah proses pemahaman yang secara langsung mendukung tujuan utama metode Qiro'ah, yakni membangun keterampilan membaca peserta didik secara bertahap (Hermawan, 2018) dan sistematis (Khoiriyah, 2020). Dengan demikian, permainan edukatif tidak berdiri sebagai aktivitas yang terpisah atau sekadar selingan dari metode Qiro'ah, melainkan terintegrasi ke dalam proses pembelajaran dan berkontribusi langsung pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Samad dan Majid (2025) juga menegaskan dalam penelitian mereka bahwa permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman struktur Bahasa Arab secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang tidak melibatkan unsur permainan. Temuan penelitian ini semakin memperkuat pandangan tersebut karena permainan susun huruf tidak hanya menuntut santri untuk mengenali bentuk huruf dan membaca kata, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami makna dari kata yang berhasil disusun. Aktivitas ini secara tidak langsung melibatkan proses berpikir tingkat tinggi berupa pengenalan pola, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penguatan memori jangka panjang terhadap kosakata yang dipelajari. Ketika santri berhasil menyusun dan mengartikan sebuah kata, mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan sekadar menerima penjelasan secara pasif dari pengampu. Pengalaman keberhasilan tersebut kemudian menjadi penguat positif yang mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam menghadapi aktivitas membaca berikutnya. Selain itu, permainan juga membantu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam latihan membaca yang dilakukan secara berulang. Dengan adanya variasi aktivitas yang menarik, proses latihan yang merupakan inti dari metode Qiro'ah dapat berlangsung secara lebih menyenangkan tanpa mengurangi substansi pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dengan metode Qiro'ah dapat dipandang sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga memperbesar peluang tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab secara lebih efektif, khususnya pada peserta didik usia sekolah dasar di lingkungan pendidikan nonformal.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam metode Qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab di Majelis Ta'lim Al-Husaini. Hal ini terbukti secara nyata dari perbedaan yang sangat mencolok antara dua kondisi pembelajaran yang diobservasi. Pada sesi pembelajaran tanpa permainan edukatif, suasana kelas cenderung monoton dan sebagian besar santri tampak pasif meskipun beberapa diantaranya masih merespons dan mengajukan pertanyaan. Sebaliknya, pada sesi yang mengintegrasikan permainan susun huruf ke dalam metode Qiro'ah, seluruh santri menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif yang jauh lebih tinggi, suasana belajar menjadi kompetitif namun menyenangkan, dan materi pun tampak lebih mudah diserap. Selain itu, permainan edukatif juga terbukti berfungsi sebagai alat diagnostik informal yang membantu pengampu mengidentifikasi perbedaan kemampuan santri, baik dalam aspek perangkaian huruf hijaiyyah maupun penguasaan kosakata. Dengan demikian, permainan edukatif bukan sekadar selingan dalam pembelajaran melainkan alat bantu yang secara langsung mendukung tujuan utama metode Qiro'ah dalam membangun kemampuan membaca bahasa Arab peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui. Penelitian ini hanya melakukan observasi sebanyak dua kali pertemuan sehingga belum cukup untuk menangkap dinamika pembelajaran secara lebih utuh dan jangka panjang. Selain itu penelitian ini hanya mengamati satu jenis permainan edukatif yaitu permainan susun huruf, sehingga belum dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang ragam permainan edukatif lain yang berpotensi diintegrasikan ke dalam metode Qiro'ah. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan observasi dengan durasi yang lebih panjang agar perubahan kemampuan santri dapat terpantau secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian ini membuka peluang penelitian yang mengkaji dan membandingkan efektivitas berbagai jenis permainan edukatif lainnya dalam kerangka metode Qiro'ah, seperti permainan tebak kata, permainan kartu kosakata, atau permainan berbasis teknologi digital, baik di lembaga Majelis Ta'lim maupun lembaga Pendidikan nonformal berbasis Islam lainnya. Penelitian dengan pendekatan eksperimen atau tindakan kelas juga dapat menjadi langkah lanjutan yang sangat berharga untuk mengukur dampak permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab secara lebih terukur dan sistematis.

Referensi

1. Aini, S., Yunus, M., & Aminatusshalihah, T. (2023). KESULITAN SISWA MEMBACA TEKS BAHASA ARAB DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRO'AH. *Ejournal.Stai-Alhidayah.Ac.Id*,

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9731>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Arsyad, A. (2019). Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Effendy, A. F. (2017). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat.
4. Hanifah, U. (2016). Penerapan model PAIKEM dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal at Tajdid*.
5. Hermawan, A. (2018). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
6. Huda, M. N., Nurrosyid, A. F., & Aji, A. B. (2024). IMPLEMENTASI METODE QIRĀ'AH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH HIDAYATUL MUBTADIIN LIRBOYO KEDIRI. *Al-Fakkaar*, 5(1), 79–93. <https://doi.org/10.52166/ALF.V5I1.6041>
7. Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/ALTARIB.V8I1.1902>
8. Khoiriyah, H. (2020). METODE QIRĀ'AH DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN RESEPTIF BERBAHASA ARAB UNTUK PENDIDIKAN TINGKAT MENENGAH. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.22373/LS.V10I1.7804>
9. Latuconsina, S. N. (2018). EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 3(2), 145–156. <https://doi.org/10.24865/AJAS.V3I2.99>
10. Murodi, A., Barnabas, R. A., & Kurnianingsih, D. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN KAMUS SAKU DALAM MATA KULIAH QIROAH IV PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*.
11. Samad, S., & Majid, A. (2025). Efektivitas Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal.Unismuhpalu.Ac.Ids Samad, A MajidJurnal Kolaboratif Sains, 2025• jurnal.Unismuhpalu.Ac.Id*, 8(11), 7019–7025. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i11.9213>
12. Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Dan Aliya Bogor. *Ejournal.Uika-Bogor.Ac.Id*, 16(2), 273–298. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>
13. Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31–43. <https://doi.org/10.24252/SAA.V1I1.9375>
14. Wahyuningsih, E., Tolinggi, S. O., & Baroroh, R. U. (2021). Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 17–43. <https://doi.org/10.18196/MHT.V4I1.12437>
15. Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/Q.V2I2P83-91.1641>