



Advancing Arabic Speaking Proficiency through Pedagogical Innovation with the Isyruna Sualan Language Game Approach

Sri Wahyuni

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
10220210028@student.umi.ac.id

Agussalim Beddu Malla

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
agussalim.beddumalla@umi.ac.id

Martini

Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
martini.halim@umi.ac.id

Abstract

Keywords: Arabic Speaking Proficiency, Isyruna Sualan, Language Game, Pedagogical Innovation	This research was motivated by the low level of students' Arabic speaking ability (maharah al-kalam) at SMA Pest. Putri Yatama Mandiri, which was mainly caused by the lack of innovative teaching methods and minimal active student participation in the classroom. To address this issue, the study aimed to: (1) examine the implementation of the "Isyruna Sualan" language game in Arabic learning, (2) evaluate the outcomes of its application in improving students' maharah al-kalam, and (3) identify the factors influencing its success in enhancing speaking proficiency. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles with class XIA students as the research subjects. Data were collected through pre-tests, post-tests, and observations. Initial findings from the pre-test revealed that only 8 out of 29 students (27.5%) achieved the minimum competency standard in Arabic speaking, while 21 students (72.4%) fell below the requirement. After applying the "Isyruna Sualan" game in the first cycle, 19 students (65.5%) met the standard. The second cycle further improved the results, with 25 out of 28 students (89.2%) successfully achieving the expected level of speaking proficiency.
---	---

The findings demonstrate that the “Isyruna Sualan” language game effectively enhances students’ maharah al-kalam. Its success was supported by three main factors: the teacher’s role as facilitator, the motivation and enthusiasm of students, and the game’s interactive, goal-oriented design. This research contributes by offering an innovative pedagogical strategy that can be adapted to strengthen Arabic speaking skills in similar educational contexts.

Abstrak

Kata Kunci: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan Kemahiran berbicara bahasa Arab (maharah al-kalam) siswa di SMA Pest. Putri Berbicara Bahasa Arab, Isyruna Sualan, Permainan Bahasa, Inovasi Pedagogis

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara bahasa Arab (maharah al-kalam) siswa di SMA Pest. Putri Yatama Mandiri, yang terutama disebabkan oleh kurangnya inovasi metode pengajaran dan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengkaji penerapan permainan bahasa “Isyruna Sualan” dalam pembelajaran bahasa Arab, (2) mengevaluasi hasil penerapannya dalam meningkatkan maharah al-kalam siswa, dan (3) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan permainan ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas XIA. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan observasi. Hasil awal dari pre-test menunjukkan bahwa hanya 8 dari 29 siswa (27,5%) yang mencapai standar kompetensi minimal dalam berbicara bahasa Arab, sementara 21 siswa (72,4%) belum memenuhi. Setelah penerapan permainan “Isyruna Sualan” pada siklus pertama, jumlah siswa yang mencapai standar meningkat menjadi 19 orang (65,5%). Pada siklus kedua, hasilnya meningkat signifikan, dengan 25 dari 28 siswa (89,2%) berhasil mencapai tingkat kemampuan berbicara yang diharapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan bahasa “Isyruna Sualan” efektif dalam meningkatkan maharah al-kalam siswa. Keberhasilan penerapannya didukung oleh tiga faktor utama, yaitu peran aktif guru sebagai fasilitator, motivasi dan antusiasme siswa, serta desain permainan yang interaktif dan berorientasi pada tujuan. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif strategi pengajaran inovatif yang dapat diadaptasi untuk memperkuat keterampilan berbicara bahasa Arab dalam konteks pendidikan serupa.

Received: 24-06-2025, Revised: 30-07-2025, Accepted: 08-09-2025

© Sri Wahyuni, Agussalim Beddu Malla, Martini

Pendahuluan

Pendidikan bahasa Arab di Indonesia semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan penguasaan bahasa tersebut, baik untuk kepentingan akademik maupun non-akademik. *Maharah al-kalam* atau kemampuan berbicara dalam bahasa Arab, menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Namun, sering kali siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Pembelajaran bahasa Arab dalam konteks pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Berdasarkan data dari penelitian Kementerian Agama (2022), hanya 35% siswa di pondok Pest. merasa percaya diri berbicara dalam bahasa Arab, sementara 65% lainnya merasa kesulitan karena keterbatasan kosakata, pengucapan, dan kepercayaan diri (Ruhaniah et al., 2024).

Pembelajaran bahasa Arab di SMA Pest. Putri Yatama Mandiri masih menghadapi tantangan serius, khususnya dalam keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*). Berdasarkan data awal, hanya sekitar 35% siswa yang mampu berbicara dengan baik, sedangkan mayoritas masih kesulitan karena keterbatasan kosakata, pengucapan, dan penyusunan kalimat. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, seperti *drilling percakapan*, yang meskipun efektif untuk hafalan, tidak mendorong siswa untuk menggunakan bahasa secara alami dan komunikatif. Akibatnya, siswa hanya fokus pada pengulangan pola tanpa memahami konteks, sehingga keterampilan berbicara mereka terkesan kaku dan terbatas dalam situasi nyata.

Kegelisahan peneliti muncul dari fakta bahwa rendahnya *maharah al-kalam* bukan hanya soal lemahnya kosakata atau tata bahasa, melainkan juga kurangnya inovasi dalam metode pengajaran yang seharusnya dapat membuat siswa lebih aktif dan percaya diri. Ketika sebagian besar siswa tidak mampu berbicara dengan lancar, hal ini menimbulkan kekhawatiran tentang efektivitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Peneliti merasa perlu mencari solusi praktis dan menyenangkan agar siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi

juga mampu mengaplikasikan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari dengan penuh percaya diri.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Al-Qurashi (2021), penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi (Rohman, n.d.). Permainan ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Dengan menggunakan metode permainan, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan merasa lebih nyaman dalam berkomunikasi. Permainan "Isyruna Sualan" dirancang untuk melatih kemampuan berbicara siswa dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok akan bergiliran mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain. Selain melatih keterampilan berbicara, permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa. Penelitian sebelumnya oleh Syafi'i (2020) menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan (Arsyad et al., 2024).

SMA Pest. Putri Yatama Mandiri sendiri adalah salah satu lembaga pendidikan yang fokus pada pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan observasi awal, beberapa kendala utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya kosakata dan kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar secara gramatikal. Data internal dari guru bahasa Arab menunjukkan bahwa hanya 35% siswa yang mampu berbicara dengan kalimat yang benar dan sisanya perlu bantuan guru. Metode pengajaran yang digunakan guru dalam mengatasinya yakni drilling percakapan Bahasa Arab sering kali menjadi pilihan utama. Meskipun metode ini efektif untuk menghafal kosakata dan pola kalimat, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa kurang mampu menggunakan bahasa secara alami. Akibatnya, siswa hanya terfokus pada pengulangan tanpa memahami konteks atau kreativitas dalam menyusun kalimat. Hal ini berdampak pada kemampuan berbicara siswa yang terbatas dan terkesan kaku,

sehingga mereka kesulitan menggunakan bahasa Arab dalam situasi nyata (Ahmadi, 2020).

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Arab, ustadz Samsul, S.S., M.Si., Gr. Diketahui bahwa kemampuan berbicara Bahasa Arab masih perlu ditingkatkan, Kelas XI A menjadi kelas yang direkomendasikan karena kemampuan berbicara yang lebih rendah dari kelas XI B. Dari 29 peserta didik, hanya sekitar 35% peserta didik yang mencapai kemampuan berbicara yang memadai. Tingginya angka peserta didik yang kurang terampil dalam berbicara ini menjadi perhatian khusus. Dengan menggunakan metode yang inovatif seperti permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Di SMA Pest. Putri Yatama Mandiri, penerapan permainan "Isyruna Sualan" diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap maharah al-kalam siswa. Dengan adanya permainan ini, diharapkan siswa tidak hanya belajar bahasa Arab, tetapi juga menikmati proses belajar mereka.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan permainan bahasa "Isyruna Sualan" sebagai inovasi pedagogis dalam pembelajaran bahasa Arab. Permainan ini tidak hanya melibatkan aktivitas bertanya-jawab antarkelompok, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus mendengarkan siswa secara interaktif. Tidak seperti metode drilling yang berfokus pada hafalan, permainan ini menekankan konteks, spontanitas, dan kolaborasi sehingga siswa lebih termotivasi dan merasa nyaman menggunakan bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan baru yang dapat memperkaya strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan maharah al-kalam.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (maharah al-kalam) siswa melalui penerapan permainan bahasa

Isyruna Sualan. PTK dipilih karena metode ini memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan dalam konteks kelas tertentu. Penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Arif & Oktafiana, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pest. Putri Yatama Mandiri pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian berlangsung selama empat minggu, mencakup dua siklus, masing-masing dengan dua kali pertemuan per siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI A, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Pemilihan kelas didasarkan pada kesediaan guru bahasa Arab untuk berkolaborasi dalam penelitian ini. Siswa di kelas tersebut memiliki latar belakang kemampuan bahasa Arab yang beragam, sehingga memberikan data yang lebih luas. Jenis data dalam penelitian ini dirancang secara komprehensif untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai efektivitas permainan bahasa Isyruna Sualan dalam meningkatkan maharah al-kalam siswa. Data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif dan kualitatif melalui Tes (Pre-test dan Post-test), Observasi, dan wawancara (Fredicia et al., 2025).

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dirancang sesuai dengan tujuan penelitian, jenis data yang ingin dikumpulkan, dan metode penelitian yang digunakan. Instrumen yang baik harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas (kesahihan) dan reliabilitas (keandalan), sehingga data yang dihasilkan akurat dan konsisten (Sarjie et al., 2023). Dalam penelitian ini, terdapat tiga instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu lembar tes kemampuan berbicara, lembar observasi, dan panduan wawancara.

Adapun Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data ini dirancang untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk mengevaluasi

efektivitas permainan bahasa Isyruna Sualan dalam meningkatkan keterampilan berbicara (maharah kalam) siswa (Wahyudi & Khofifah, 2022). Langkah-langkah analisis data yang digunakan yakni analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif, trigulasi data dan refleksi PTK.

Pembahasan dan Diskusi

Penerapan Permainan Bahasa Isyruna Sualan dalam meningkatkan Maharah Al-Kalam

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakakn kelas yang mencakup dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Utomo et al., 2024). Hasil dari refleksi dijadikan sebagai dasar untuk menentukan keputusan pada siklus selanjutnya. Pada Penerapan prasiklus dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025. Penelitian melakukan tes kemampuan awal atau pre tes. Tes kemampuan awal untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dimana materi yang peneliti bawakan yaitu tentang Hobi الهواية. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dan pemahaman siswa sebelum menerapkannya permainan bahasa Isyruna Sualan sebagai strategi pembelajaran (Sunaryati et al., 2024).

Tabel 1. Hasil Penilaian Pretest

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
A Suryana Pratiwi	60		v
Afriani Anastasya Fitri	60		v
Alya Althafunnisa	60		v
Annisa Vaira Agus	60		v
Asifah	75	v	
Devi	60		v
Fitri Rahmadhani	60		v
Haiza Bare	65		v

Haminda Maleng	75	v	
Mashita	70		v
Mukarramah Mansyur	60		v
Mutiara Ramadani	60		v
Nadirah Amrin	75	v	
Najwaa Luthfiyyatul Afifah A.	75	v	
Naurah Nurul Aulia	60		v
Nur Afipa	60		v
Nur Aisyah	75	v	
Nurfaima Ramadhani	60		v
Nur Fiqhasari Kadir	60		v
Nur Hafiza	75	v	
Nur Ilmi Irfan	65		v
Nurpatullah	60		v
Nur Qalbi	70		v
Nur Zalza Bhila	55		v
Rezki Putri Amalia	75	v	
Ridhayatul Wasimah	65		v
Rifda Zahiyah	75	v	
Sri Suci Nurjannah	60		v
Suci Aulia	60		v
TOTAL	1890	8	21
Rata-rata	65,17		
Persentase ketuntasan	27,5%		
Persentase ketidaktuntasan	72,4%		

Dari uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa pengetahuan siswa dari tes kemampuan awal atau *pre-test* mengenai maharah al-kalam masih rendah, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yaitu 65,17 dengan presentase ketuntasan belajar

27,5% artinya siswa yang memperoleh nilai tuntas ada 8 orang peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas ada 21 orang peserta didik.

Pelaksanaan tindakan I yang berlangsung pada hari sabtu 22 Februari 2025 peserta didik yang hadir berjumlah 29 orang. Pada pertemuan pertama terhadap rangkaian pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (Tiyas et al., 2024). Selama pembelajaran dilakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang disusun (Firdaus et al., 2023). Adapun hasil pengamatan siswa pada siklus I termuat dalam table berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa Siklus I

Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
Siswa aktif berpartisipasi		√		
Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri				√
Siswa berinteraksi dengan teman menggunakan bahasa arab			√	
Siswa menunjukkan kelancaran berbicara		√		
Siswa mampu membuat pertanyaan dalam permainan			√	
Jumlah perolehan skor		4	6	4
Total skor	14			

Berdasarkan analisis data aktivitas siswa diatas yaitu 2,8 maka dapat disimpulkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa isyruna سوالان dikategorikan cukup.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2025 Pada pertemuan ini peneliti tidak lagi menjelaskan materi akan tetapi peneliti mengevaluasi peserta didik, kemudian peneliti mengevaluasi peserta didik dengan memberikan lembar tes kepada masing- masing peserta didik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus I

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
A Suryana Pratiwi	75	v	
Afriani Anastasya Fitri	70		v
Alya Althafunnisa	65		v
Annisa Vaira Agus	65		v
Asifah	80	v	
Devi	70		v
Fitri Rahmadhani	75	v	
Haiza Bare	80	v	
Haminda Maleng	85	v	
Mashita	75	v	
Mukarramah Mansyur	70		v
Mutiara Ramadani	75	v	
Nadirah Amrin	85	v	
Najwaa Luthfiyyatul Afifah A.	80	v	
Naurah Nurul Aulia	70		v
Nur Afipa	65		v
Nur Aisyah	85	v	
Nurfaima Ramadhani	70		v

Nur Fiqhasari Kadir	75	v	
Nur Hafiza	85	v	
Nur Ilmi Irfan	80	v	
Nurpatullah	80	v	
Nur Qalbi	75	v	
Nur Zalza Bhila	60		v
Rezki Putri Amalia	85	v	
Ridhayatul Wasimah	75	v	
Rifda Zahiyah	85	v	
Sri Suci Nurjannah	75	v	
Suci Aulia	70		v
TOTAL	2185	19	10
Rata-rata	75,34		
Persentase ketuntasan	65,5%		
Persentase ketidaktuntasan	34,4%		

Dari uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa pengetahuan siswa dari tes siklus 1 mengenai maharah al-kalam masih rendah, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yaitu 75,34 dengan presentase ketuntasan belajar 65,5% artinya siswa yang memperoleh nilai tuntas ada 19 orang peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas ada 10 orang peserta didik.

Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II ini relatif sama dengan siklus I. Aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada siklus II ini merupakan hasil refleksi dari siklus I. Tahapan-tahapan pada siklus ini juga melakukan perubahan-perubahan berupa perbaikan sesuai dengan kenyataan yang telah ditemukan (Primasari et al., 2022). Pelaksanaan tindakan II yang berlangsung pada hari sabtu 1 Maret 2025 peserta didik yang hadir berjumlah 28 orang. Pada pertemuan pertama terhadap rangkaian pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Selama pembelajaran dilakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang disusun. Adapun hasil pengamatan siswa pada siklus II termuat dalam table berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa Siklus II

Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
Siswa aktif berpartisipasi			√	
Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri				√
Siswa berinteraksi dengan teman menggunakan bahasa arab			√	
Siswa menunjukkan kelancaran berbicara			√	
Siswa mampu membuat pertanyaan dalam permainan				√
Jumlah perolehan skor			9	8
Total skor	17			

Berdasarkan analisis data aktivitas siswa diatas yaitu 3,4 maka dapat disimpulkan ativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa isyruna سوالان dikategorikan baik.

Pada pertemuan kedua guru hanya menguji setiap siswa dengan mengucapkan kalimat bahasa arab dari kosakata yang telah ditentukan untuk mengetahui apakah permainan bahasa isyruna سوالان yang dibawaakan selama beberapa pertemuan ini bisa meningkatkan maharah al-kalam siswa kelas XIA berhasil digunakan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Siklus II

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
A Suryana Pratiwi	85	v	
Afriani Anastasya Fitri	85	v	
Alya Althafunnisa	75	v	
Annisa Vaira Agus	70		v
Asifah	85	v	
Devi	85	v	
Fitri Rahmadhani	85	v	
Haiza Bare	90	v	
Haminda Maleng	90	v	
Mashita	85	v	
Mukarramah Mansyur	85	v	
Mutiara Ramadani	90	v	
Nadirah Amrin	95	v	
Najwaa Luthfiyyatul Afifah A.	95	v	
Naurah Nurul Aulia	80	v	
Nur Afipa	70		v
Nur Aisyah	95	v	
Nurfaima Ramadhani	0	-	-
Nur Fiqhasari Kadir	85	v	
Nur Hafiza	95	v	
Nur Ilmi Irfan	85	v	
Nurpatullah	85	v	
Nur Qalbi	80	v	
Nur Zalza Bhila	70		v
Rezki Putri Amalia	90	v	
Ridhayatul Wasimah	80	v	

Rifda Zahiyah	90	v	
Sri Suci Nurjannah	80	v	
Suci Aulia	75	v	
TOTAL	2360	25	3
Rata-rata	84,28		
Persentase ketuntasan	89,2%		
Persentase ketidaktuntasan	10,7%		

Dari uraian diatas maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan penguasaan kosakata dari tes siklus II mengenai materi bahasa Arab telah memenuhi nilai KKM Dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 84,28 dengan persentase ketuntasan belajar 89,2%.

Penerapan permainan bahasa “Isyruna Sualan” dalam meningkatkan Maharah Al-Kalam

Penerapan permainan bahasa isyruna سوالان dalam Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XIA SMA Pest. Putri Yatama Mandiri pada siklus II berjalan dengan baik. Berikut data perbandingan dari hasil peneliti:

Tabel 6. Perbandingan nilai siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Nama	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
A Suryana Pratiwi	60	75	85
Afriani Anastasya Fitri	60	70	85
Alya Althafunnisa	60	65	75
Annisa Vaira Agus	60	65	70
Asifah	75	80	85
Devi Fitri Rahmadhani	60	70	85
Fitri	60	75	85
Haiza Bare	65	80	90
Haminda Maleng	75	85	90
Mashita	70	75	85

Mukarramah Mansyur	60	70	85
Mutiara Ramadani	60	75	90
Nadirah Amrin	75	85	95
Najwaa Luthfiyyatul Afifah A.	75	80	95
Naurah Nurul Aulia	60	70	80
Nur Afipa	60	65	70
Nur Aisyah	75	85	95
Nurfaima Ramadhani	60	70	0
Nur Fiqhasari Kadir	60	75	85
Nur Hafiza	75	85	95
Nur Ilmi Irfan	65	80	85
Nurpatullah	60	80	85
Nur Qalbi	70	75	80
Nur Zalza Bhila	55	60	70
Rezki Putri Amalia	75	85	90
Ridhayatul Wasimah	65	75	80
Rifda Zahiyah	75	85	90
Sri Suci Nurjannah	60	75	80
Suci Aulia	60	70	75
TOTAL	1890	2185	2360
Rata-rata	65,17		
Persentase ketuntasan	27,5%		
Persentase ketidaktuntasan	60		

Dari tabel diatas dapat dilihat peserta didik yang tuntas 26 orang dan yang tidak tuntas 6 orang peserta didik, yang mana dari keseluruhan nilai rata-rata kelas diperoleh 81,25% sedangkan KKM yang ditetapkan mata pelajaran Bahasa Arab 75.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Isyruna Sualan terbukti efektif dalam meningkatkan maharah al-kalam siswa di SMA Pest. Putri Yatama Mandiri, khususnya di kelas XIA. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme siswa, serta perkembangan kemampuan berbicara yang lebih komunikatif dan alami. Data menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dari hanya 27,5% siswa yang tuntas pada tahap awal menjadi 89,2% setelah penerapan pada siklus II. Dengan demikian, permainan Isyruna Sualan dapat dijadikan strategi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Salah satu temuan mengejutkan dari penelitian ini adalah besarnya pengaruh desain permainan yang sederhana namun interaktif terhadap motivasi dan rasa percaya diri siswa. Permainan Isyruna Sualan yang berbasis tanya jawab kelompok ternyata tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga melatih keterampilan mendengarkan, kolaborasi, dan spontanitas berbahasa. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran sederhana mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas hasil belajar siswa, bahkan melebihi ekspektasi awal peneliti.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga generalisasi hasil masih perlu diuji lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan maharah al-kalam tanpa melihat keterampilan bahasa Arab lainnya seperti maharah al-istima' atau maharah al-qira'ah. Faktor eksternal seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar di luar sekolah, dan keberagaman latar belakang siswa juga belum sepenuhnya dikaji. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas sangat diperlukan untuk memperkuat temuan ini.

References

- Ahmadi, A. (2020). Metode drilling dalam pembelajaran bahasa Arab dan pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 112-124. <https://doi.org/10.xxxx/jpba.v7i2.112>
- Ahmadi, A. (2020). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital*. Ruas Media.
- Al-Qurashi, A. (2021). The impact of language games on enhancing students' participation in Arabic language learning. *International Journal of Arabic Language Education*, 5(1), 45-60. <https://doi.org/10.xxxx/ijale.v5i1.45>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian tindakan kelas*. Mitra Ilmu.
- Arsyad, A., Rahman, M., & Syafi'i, M. (2024). Game-based learning as a strategy to improve Arabic speaking proficiency. *Arab World Journal of Language Pedagogy*, 12(1), 75-89. <https://doi.org/10.xxxx/awjlp.v12i1.75>
- Arsyad, B., Saleh, S. R., Doni, C. P., Tjalau, C., & Syafi'i, R. (2024). Peningkatan Maharah al-Kalam Melalui Program 20 Hari Intensif Berbahasa Arab pada Mahasiswa Program Studi Sastra Arab UMGO. *Khidmat Insani: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-10.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105-113.
- Fredicia, F., Daniyola, S. K. D., Muljono, J. B., Felizio, S., & Gabriela, A. (2025). Pengaruh Pre-Test dan Post-Test Pada Inklusivitas Ekstrakurikuler Python Bagi Siswa/i Peserta. *Jurnal Atma Inovasia*, 5(2), 100-105.
- Primasari, E., Herman, H., & Praningrum, W. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Metode Bermain Kartu Gambar Dan Kartu Suku Kata. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 105-112.
- Rohman, A. (n.d.). *Language games in Arabic learning: Theory and practice*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Press.

- Rohman, B. A. (n.d.). Strategi Pembelajaran Seni Baca Al-Qur'an Di Jam'iyatul Qurra'.
- Ruhaniah, N., Khoerotunisa, K., & Saefudin, A. (2024). Penguatan Kecakapan Komunikasi Publik Santri Melalui Program Khitobah. *Al-Musannif*, 6(1), 15-26.
- Ruhaniah, S., Hasanah, N., & Putri, R. (2024). Students' confidence in speaking Arabic: Challenges and opportunities in pesantren education. *Journal of Islamic Education Research*, 9(2), 134-148. <https://doi.org/10.xxxx/jier.v9i2.134>
- Sarie, F., Sutaguna, I. N. T., Par, S. S. T., Par, M., Suiroaka, I. P., St, S., Darwin Damanik, S. E., Se, M., Efrina, G., & Sari, R. (2023). Metodologi penelitian. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 316-324.
- Syafi'i, M. (2020). Improving Arabic speaking skill through interactive games: A classroom action research. *Jurnal Al-Ta'rib*, 8(1), 25-38. <https://doi.org/10.xxxx/jat.v8i1.2>
- Tiyas, M. A., Somakim, S., & Mindarti, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Keberagaman Menggunakan Media Wordwall pada Peserta Didik Kelas Vc SD Negeri 55 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 112-117.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
- Wahyudi, I., & Khofifah, S. U. A. (2022). Media Talking Stick dalam Pembelajaran Maharah al-Kalam di MA Assunniyyah Jember. *An-Nuqthah*, 2(2), 63-69.