



Pelatihan Program Maharah Al - 'arabiyyah dengan Creative Learning Strategies Berbasis Educational Games

(Studi Kasus di Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat Trenggalek)

Training Program of Maharah Al-'Arabiyyah with Creative Learning Strategies Based on Educational Games

(Case Study at Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat Trenggalek)

Naja Alwi Mawardy^{1*}, Purwanto², Nedya Varchaty³

¹⁻³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Hikmah Tulungagung, Indonesia

najaalwi@staidhtulungagung.ac.id¹, purwanto@staidhtulungagung.ac.id², nedya@staidhtulungagung.ac.id³

*Penulis Korespondensi: najaalwi@staidhtulungagung.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 29 Oktober 2025

Revisi: 21 November 2025

Diterima: 08 Desember 2025

Terbit: 19 Desember 2025

Keywords: Arabic Language Skills; Creative Learning Strategies; Educational Games; Kalam Learning; Maharah Al-'Arabiyyah.

Abstract: This community service program aims to improve Arabic language skills through creative learning strategies based on educational games designed for the learning aspects of maharah istima', kalam, qira'ah, kitabah, and qawa'id learning. Mastery of maharah al-'arabiyyah at the Madrasah Aliyah level still faces various obstacles. Mainly low learning motivation, lack of method variation, and dominated by textual learning approaches. This activity was carried out at the Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek using qualitative methods through observation, interviews, direct mentoring, and documentation of student activities during the training process. The results of this community service program show that the implementation of educational games such as matching games, interactive dialogues, istima' habits, kitabah habits, roleplay games, guessing games, and grammar materials (nahwu and sharaf) combined with a reward system can foster and increase active participation, courage to speak, and increase student motivation in learning Arabic. This activity emphasizes that educational games are an effective approach in improving Arabic language competency in the madrasah environment.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab melalui *creative learning strategies* berbasis *educational games* yang dirancang untuk aspek pembelajaran maharah istima', kalam, qira'ah, kitabah, dan pembelajaran qawa'id. Penguasaan maharah al-'arabiyyah pada tingkat Madrasah Aliyah masih menghadapi berbagai kendala. Terutama rendahnya motivasi belajar, kurangnya variasi metode, dan didominasi pendekatan pembelajaran yang bersifat tekstual. Kegiatan ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi, wawancara, pendampingan langsung, dan dokumentasi aktivitas siswa selama proses pelatihan. Hasil kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan *educational games* seperti *matching games*, dialog interaktif, pembiasaan *istima'*, pembiasaan *kitabah*, *roleplay games*, *guessing game*, dan materi *grammar* (*nahwu* dan *sharaf*) yang dipadukan dengan *reward system* mampu menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi aktif, keberanian berbicara, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Kegiatan ini menekankan bahwa *educational games* menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kompetensi bahasa Arab di lingkungan madrasah.

Kata kunci: Keterampilan Bahasa Arab; Maharah Al-'Arabiyyah; Pembelajaran Kalam; Permainan Edukatif; Strategi Pembelajaran Kreatif.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki posisi yang penting dalam pendidikan Islam, terutama di lembaga-lembaga pendidikan Islam seperti madrasah dan pesantren (Azizah S & Inayah, 2023). Penguasaan keterampilan berbahasa (maharah al-'arabiyyah) tidak hanya penting untuk memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dalam konteks akademik dan sosial keislaman (Hermawan, 2025). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Hasil observasi awal di Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek menunjukkan bahwa sebagian besar siswa-siswinya masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Arab, seperti *kalam* (berbicara) dan *kitabah* (menulis), *qira'ah* (membaca), dan *istima'* (mendengar), serta *qawa'id* (gramatikal) nya. Berdasarkan wawancara informal dengan guru bahasa Arab setempat, pembelajaran masih cenderung berpusat pada buku teks dan penjelasan gramatikal saja, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam aktivitas komunikasi nyata.

Dengan adanya kondisi tersebut menjadi dasar perlunya program pembinaan keterampilan berbahasa Arab melalui strategi kreatif. Fokus pengabdian ini adalah memberikan pelatihan *tahsin al-maharah al-'arabiyyah* kepada siswa-siswi MA Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek yang juga merupakan santri pesantren Al-Amanah. Strategi kreatif ini dipilih karena diyakini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, melalui metode seperti permainan bahasa (*language games*), simulasi percakapan, dan media interaktif.

Pemilihan lokasi pengabdian di MA Swasta Terpadu Permata Umat Trenggalek didasarkan pada dua pertimbangan utama: (1) lembaga ini memiliki karakteristik ganda sebagai madrasah sekaligus pesantren, sehingga relevan dengan penguatan kompetensi bahasa Arab dalam konteks keislaman; dan (2) adanya akses dan dukungan dari pihak sekolah yang memungkinkan kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik.

Melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan terjadi perubahan sosial educative di lingkungan madrasah dan pesantren, yaitu meningkatnya motivasi belajar bahasa Arab, tumbuhnya kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab, serta terbentuknya budaya pembelajaran aktif dan kreatif. Secara jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan komunikasi bahasa Arab santri-siswi sebagai bekal mereka dalam studi keislaman dan interaksi global.

Berbagai penelitian mendukung pentingnya inovasi strategi dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Hasanah et al. (2022), penerapan metode kreatif berbasis permainan dan

aktivitas komunikatif terbukti meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa (Ambarsari et al., 2022). Sementara itu, studi oleh Marsuin menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berbasis creative learning strategy di pesantren dapat memperbaiki motivasi internal siswa (Marsuin, 2024). Penelitian oleh Nurul Makrifah bahwa masih banyak kendala dalam pembelajaran bahasa Arab di era global ini sehingga diperlukan berbagai inovasi untuk dapat diimplementasikan (Makrifah, 2020).

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya relevan secara teoritis saja, tetapi juga kontekstual terhadap kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di MA Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek.

2. METODE

Rancangan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi: khalayak sasaran, waktu dan tempat kegiatan, target serta prosedur pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan proses perencanaan bersama komunitas sasaran, yaitu siswa-siswi Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek yang sekaligus merupakan santri di pesantren Al-Amanah. Komunitas ini dipilih karena memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan bahasa Arab, namun masih menghadapi keterbatasan dalam penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan komunikatif.

Khalayak yang menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat ini yaitu siswa-siswi MA Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek. Jumlah mitra yang mengikuti kegiatan pembinaan ini sebanyak 17 siswa (8 putra dan 9 putri). Siswa-siswi di MA Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek berjumlah 24 anak. Akan tetapi, sebanyak 7 anak menetap di pondok pesantren Nurul Fikri Boarding School, Tulungaung.

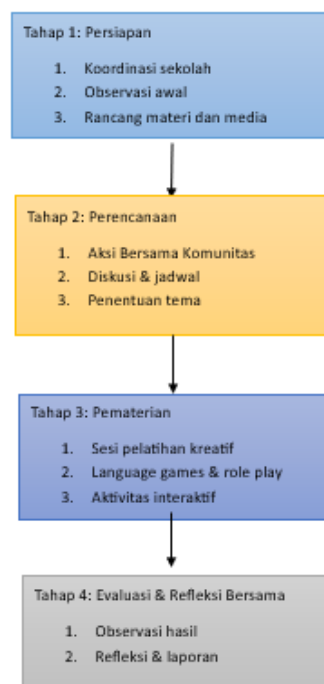
Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 September 2025 bertempat di ruang kelas madrasah dengan didampingi bapak dan ibu guru. Target kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun untuk memberikan arah yang jelas terhadap capaian pembelajaran, kompetensi peserta, serta perubahan sosial yang ini ditumbuhkan di lingkungan MA Swasta Terpadu Permata Umat dan pesantren Al-Amanah, Trenggalek. Seperti dengan peningkatan penguasaan mufradat, peningkatan *maharah al-'arabiyyah*, dan pemahaman *qowa'id*. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga diharapkan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan dapat menciptakan model pembelajaran alternatif bagi guru.

Kebijakan yang mendukung akan pembinaan penguatan kompetensi bahasa Arab ini, yaitu KMA nomor 183 dan 184 tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan bahasa Arab pada

madrasah (Roziqin & Hotima, 2022). Kebijakan ini secara eksplisit menempatkan pembelajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran penting, penunjang pemahaman ilmu-ilmu keislaman, dan kompetensi wajib di Madrasah Aliyah. Selain itu, KMA jua menekankan pembelajaran komunikatif, kreatif, dan aplikatif. Kegiatan ini juga didukung dengan KMA nomor 792 tahun 2018 tentang Pedoman Pembelajaran Madrasah yang isinya menegaskan pembelajaran harus partisipatif, menyenangkan, dan berbasis aktivitas (Jamilah, 2025).

Sedangkan prosedur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan pasca kegiatan. Tahapan pra kegiatan, merupakan langkah awal untuk memastikan kegiatan teknis maupun akademis sebelum program dilaksanakan (Fauzan, 2024). Dalam pembinaan ini, dilakukan observasi terhadap kondisi sekolah, pesantren, sampai karakteristik siswa melalui pengamatan langsung serta komunikasi dengan guru-guru dan kepala sekolah. Sedangkan pematerian kegiatannya, difokuskan dengan kegiatan games edukatif untuk penguasaan mufradat dan melatih keterampilan-keterampilan berbahasa Arab. Adapun pasca kegiatannya, diisi dengan pembuatan laporan dalam bentuk artikel untuk dipublikasikan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat.

Bainstroming menjadi bagian penting dalam pengabdian kepada masyarakat penguatan maharah bahasa Arab ini. Brainstroming dipilih untuk menggali ide, gagasan dan pemikiran secara spontan dari siswa-siswi pelatihan (Ardiansyah, 2024). Manfaat dari *brainstorming* ini yaitu: mencari solusi terhadap masalah, untuk melahirkan sebuah ide baru yang inovatif dan kreatif.



Gambar 1. Diagram proses pelaksanaan kegiatan.

3. HASIL

Hasil Kegiatan

Pra Kegiatan

Pra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diisi dengan melakukan koordinasi awal dengan mitra, observasi lapangan, analisis kebutuhan peserta (*brainstroming*, wawancara dan observasi), penyusunan rencana pelatihan dan desain game, persiapan media dan perlengkapan, dan sosialisasi program.

Pelaksanaan Kegiatan

a. Pembukaan dan ceramah

Pada sesi pembukaan. Kegiatan ini dibuka oleh kepala sekolah MA Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek yaitu Bapak Kholiqun Najib, M.Pd.I. yang memberikan arahan tentang kemampuan bahasa Arab sangat penting bagi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran agamadan kebutuhan literasi keislaman. Beliau juga menjelaskan bahwa empat keterampilan berbahasa dan qowa'id merupakan syarat utama agar siswa-siswi mampu memahami teks-teks Arab dengan baik dan percaya diri dalam berkomunikasi.

Beliau juga menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk kolaborasi nyata antara lembaga pendidikan dan perguruan tinggi. Beliau juga sangat mengapresiasi program ini, karena dapat memberikan suasana pembelajaran bahasa Arab yang baru, metode yang bervariasi, dan pengalaman pembelajaran yang interaktif, serta juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa yang selama ini mungkin lebih cenderung menganggap bahwa pembelajaran bahasa Arab itu sulit membosankan.

Untuk itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini penting sekali untuk dilakukan karena kolaborasi ini sejalan dengan prinsip ta'awun (tolong menolong). Sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Maidah ayat 2 (Erlinawati, 2024):

....”وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ، وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ، وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya (Al-Maidah ayat 2).

Setelah sambutan dan pengarahan dari kepala sekolah, dilanjutkan oleh pemateri. Disini, pemateri menjelaskan tentang urgensi penguasaan bahasa Arab, bahwa bahasa Arab bukan hanya sekedar mata pelajaran formal saja, tetapi juga sebagai kunci dalam memahami ilmu-ilmu agama Islam dalam kitab-kitab salafi, dan lain-lain.

Pemateri juga menyampaikan motivasi kepada siswa agar tidak terbebani dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dirancang dengan strategi kreatif yang berbasis educational games untuk membuat siswa menjadi aktif, semangat, dan percaya diri dalam mempraktikkan keterampilan-keterampilan berbahasa Arab serta penguatan materi *qawa'id* dasar.



Gambar 2. Pemateri menjelaskan urgensi bahasa Arab.

Pemateri juga memaparkan alur kegiatan, tujuan kegiatan, dan manfaat yang dapat diperoleh siswa. Pemateri juga mengajak siswa untuk memahami bahwa keberhasilan belajar bahasa Arab tergantung pada keberanian atau percaya diri dalam mencoba serta konsisten dalam latihan.

b. Pelaksanaan Educational Games

1) Latihan Menyebutkan Mufradat (Musammaat al-mufradat)

Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa menghafal, menghafalkan, dan memahami isi mufradat. Adapun langkah-langkahnya: disini pemateri memperkenalkan daftar *mufradat* dengan tema keluarga, *fil madrasah*, dan *fil ma'had*. Selanjutnya, pemateri menyebutkan *mufradat* dan siswa-siswi menirukannya. Pemateri menunjuk satu-per satu untuk menyebutkan kembali *mufradat*, serta pemateri menunjukkan gambar ataupun benda nyata dan siswa menyebutkan mufradatnya. Seperti كتاب = buku, السبورة = papan tulis, dan lain-lain.

2) Latihan Matching Games (Permainan Pasangan)

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kecepatan asosiasi antara bahasa Arab dan arti. Disini, pemateri menggunakan kertas yang dipotong-potong yang di dalamnya terdapat tulisan mufradat. Jadi, pemateri meminta siswa satu per satu untuk maju ke depan kelas dan mencocokkan 10 kartu berbahasa Arab dan 10 kartu yang isinya arti dari masing-masing kartu yang isinya mufradat tersebut. Masing-masing siswa diberikan waktu 1 menit untuk mencocokkan.



Gambar 3. Kegiatan latihan matching games (permainan pasangan).

3) Dialog Interaktif (Hiwar)

Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa menggunakan ungkapan bahasa Arab sederhana dalam kehidupan sehari-hari, melatih keberanian berbicara (speaking skill), dan menciptakan suasana kelas yang komunikatif. Dalam materinya, materi dibagi menjadi 4 kelompok dan memberikan masing-masing kelompok teks dialog dengan tema yang berbeda-beda. Seperti: *في الفصل, في السوق, في المكتبة*. Semua kelompok mempraktikkan dialog tersebut dan materi keliling memberikan pengucapan dan membantu siswa yang kesulitan. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk menampilkan dialog di depan kelas.

4) Latihan Pembiasaan Istima'

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan istima', membiasakan siswa menangkap makna dari teks lisan sederhana, dan menumbuhkan kepekaan terhadap lafal, intonasi, dan struktur kalimat Arab. Disini, materi membacakan sebuah teks berbahasa Arab dengan pelan, lantang, dan jelas. Kemudian, siswa mendengarkan dan mengulanginya 2 sampai 3 kali agar siswa menjadi terbiasa. Seperti pengucapan:

أنا طالب في مدرسة, أذهب إلى المدرسة كل يوم في الساعة السادسة.

Setelah kegiatan tersebut, materi membacakan sebuah teks berbahasa Arab singkat. Kemudian, ada sesi tanya jawab. Materi memberikan pertanyaan dan siswa menjawab sesuai dengan apa yang ada dalam teks tersebut.

5) Latihan Pembiasaan Kitabah

Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa menuangkan mufradat yang baru dipelajari ke dalam bentuk tulisan, melatih keterampilan menyusun kalimat sederhana dengan benar, serta menghubungkan keterampilan mendengar dan berbicara ke dalam bentuk tulisan. Adapun bentuk pamerian menulis mufradat baru dengan pameri membacakan حمام, أب, جد yang kemudian ditulis di buku tulis. Selain itu, pameri memberi contoh kalimat pendek dan mufradat yang ditulis di papan tulis. Seperti أنا في المدرسة, kemudian siswa diminta untuk mengganti mufradat menjadi أنا في الفصل.

6) Roleplay Games (Permainan Peran)

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keberanian berbicara (kalam), penguasaan mufradat, dan komunikasi sederhana dalam bahasa Arab. Cara pameriannya, masing-masing kelompok mendapatkan tema yang digunakan untuk praktik di depan kelas. Seperti, في المطار, في الفندق, في المستشفى, في المطار. Kemudian di praktikkan di depan kelas tanpa melihat dialognya.



Gambar 4. Roleplay game (permainan peran).

7) Guessing Game (Tebak Kata Dengan Isyarat)

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih pemahaman mufradat tanpa bergantung pada terjemahan. Disini, guru menyiapkan 10 daftar mufradat, satu siswa diminta maju ke depan kelas dan diberi mufradat rahasia. Seperti: ملعقة, الهاتف, كرسي, dan lain-lain. Siswa tersebut memberikan isyarat gerakan tubuh tanpa bicara, kemudian, teman-temannya menebaknya dalam bahasa Arab.

8) Materi Grammar Dasar (Nahwu-Sharaf Dasar)

Dalam kegiatan ini, pemateri memberikan pengantar singkat tentang isim, *fi'il*, dan huruf. Setelah pemateri menjelaskan, siswa diajak menganalisis kalimat. Pemateri menulis kalimat berbahasa Arab seperti *يذهب الطلاب إلى المدرسة*. Siswa diajak menganalisis mana yang termasuk kalimat *isim*, *fi'il*, dan huruf. Kemudian, pemateri memberikan contoh *fi'il madhi*, *mudhori'*, dan *amr*. Pemateri meminta siswa untuk membuat contoh kalimat *fi'il madhi*, kemudian diubah ke dalam *fi'il mudhori'*. Satu per satu siswa juga diminta membacakan hasil tugasnya di depan kelas.

Seluruh rangkaian permainan dan latihan kreatif tersebut, dilengkapi dengan sistem reward sederhana bagi siswa yang bisa menjawab dengan benar. Pemberian reward ini tidak bersifat kompetitif. Tapi sebagai strategi motivasi untuk meningkatkan partisipasi dan percaya diri menggunakan bahasa Arab. Pemberian *reward* ini terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.



Gambar 5. Pemberian reward.

Perubahan Sosial dan Dampak Langsung Program

a. Perubahan Interaksi Siswa

Sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, mereka hanya menunggu instruksi dari pemateri dan kurang berani dalam menjawab pertanyaan ataupun mengajukan pendapat. Interaksi antar siswa juga terpantau terbatas pada kelompok kecil tertentu, sehingga suasana kelas terasa kaku dan kurang dinamis.

Setelah pelatihan ini berjalan, terlihat perubahan dalam kualitas interaksi sosial. Melalui kegiatan permainan tersebut, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam percakapan, saling memberi umpan balik, dan mulai membangun komunikasi yang lebih cair. Siswa yang sebelumnya pendiam mulai berani mengemukakan pendapat karena suasana pembelajaran terasa lebih aman dan santai.

b. Peningkatan Motivasi Dalam Belajar Bahasa Arab

Sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa memandang bahasa Arab sebagai pelajaran yang berat dan membosankan, karena pembelajaran didominasi metode menghafal mufradat, ceramah, dan latihan menulis. Namun, setelah mengikuti program kegiatan berbasis games education ini, siswa mulai menunjukkan sikap positif terhadap bahasa Arab. Mereka merasa pembelajaran tidak lagi menegangkan, melainkan menyenangkan dan mudah dipahami melalui aktivitas langsung.

4. DISKUSI

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, adanya peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Setiap permainan edukatif yang diberikan dapat memberikan keterlibatan aktif karena adanya unsur kompetisi dan reward. Aktivitas seperti matching game dan guessing game terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan namun tetap bermakna. Pembiasaan *istima'* dan *kitabah* menunjukkan perubahan positif dalam kepercayaan diri siswa ketika mempraktikkan bahasa Arab. Kegiatan *roleplay* juga menghasilkan peningkatan spontanitas berbahasa karena siswa dituntut menggunakan bahasa Arab secara langsung (Shofiyani, 2025).

Penemuan di lapangan tersebut, sesuai dengan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) yang menekankan bahwa bahasa akan lebih mudah dikuasai apabila digunakan secara langsung dalam komunikasi bermakna. Pendekatan CLT menempatkan aktivitas permainan bahasa, simulasi, dialog, dan praktik situasional sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi komunikatif peserta didik (Rambe, 2017).

Selain itu, teori *behaviorisme* dalam pembiasaan bahasa turut terlihat dari latihan-latihan *istima'* dan *kitabah* yang dilakukan berulang. Stimulus berupa reward, pujian, dan keberhasilan menyelesaikan game memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) yang mendorong siswa untuk terus menggunakan bahasa Arab. Didukung dengan teori humanistik yang menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan penuh interaksi dapat memaksimalkan potensi belajar siswa (Mohammad, 2018). Hal ini terbukti pada

respon siswa yang lebih antusias dan berani mencoba ketika pembelajaran disajikan dalam format game.

Selama proses pengabdian, ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa siswa tetapi juga menciptakan perubahan sosial dalam lingkungan belajar. Siswa menjadi lebih kooperatif, komunikatif, dan mampu bekerja dalam kelompok. Rasa percaya diri muncul karena mereka merasakan keberhasilan kecil melalui setiap permainan yang diselesaikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial melalui aktivitas kolaboratif mampu mempercepat perkembangan kemampuan bahasa seseorang (Insani, 2024).

Sejumlah literatur menegaskan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab efektif dalam meningkatkan kosakata, motivasi, dan keaktifan siswa (Fauziddin & Fikriya 2020). Pembiasaan *istima'* dan *kitabah* juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian sebagai metode yang dapat meningkatkan kompetensi dasar bahasa secara bertahap.



Gambar 6. Foto bersama siswa, kepala sekolah, dan guru.

Dengan demikian, hasil pengabdian masyarakat ini selaras dengan konsep teoritik dan didukung oleh literatur relevan bahwa pembelajaran bahasa yang komunikatif dan kontekstual meningkatkan kemampuan praktik, permainan edukatif memperkuat keterlibatan dan motivasi, reward memberikan dorongan psikologis bagi siswa, dan kegiatan kolaboratif mampu menciptakan perubahan sosial yang positif di lingkungan belajar.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan keterampilan bahasa Arab berbasis educational games telah memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan kalam, istima', qiro'ah, kitabah, dan qowa'id siswa Madrasah Aliyah. Berbagai game seperti matching game, dialog interaktif, roleplay, guessing game, serta latihan pembiasaan terbukti meningkatkan partisipasi dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab.

Secara teoritis, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menguatkan konsep bahwa pendekatan creative learning strategies dapat meningkatkan motivasi dan kompetensi bahasa Arab siswa. Untuk itu, direkomendasikan agar guru bahasa Arab melanjutkan model pembelajaran bahasa Arab berbasis educational games ini, serta mengembangkan media dan strategi yang mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang berkelanjutan.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Permata Umat, Trenggalek beserta seluruh jajaran guru yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan, sehingga program pelatihan ini berjalan dengan penuh antusias.

Tidak lupa penghargaan diberikan kepada pihak kampus dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan dukungan moral, administratif, maupun akademik dalam proses perencanaan hingga penyusunan laporan dan artikel ilmiah ini. Semoga kontribusi seluruh pihak menjadi amal kebaikan dan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, H. (2024). The influence of the brainstorming learning method on students' critical thinking skills based on their prior knowledge. *Indonesian Journal of Educational Evaluation*, 1(1), 83–102.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJEE/article/download/10785/6622>
- Azizah Sabrina Gajah, A. S., Inayah, U. M., & Haryun, N. D. (2023). Peranan bahasa Arab dalam pengembangan studi Islam. *Ekonomi, Syariah dan Studi Islam*, 1(2), 61–69.
<https://journal.yayasanhaihnuaratulislam.or.id/index.php/ekshis/article/view/78/77>
- Erlinawati. (2024). Kerja sama dalam lembaga pendidikan: Analisis tafsir Q.S. Al-Mā'idah ayat 2. *Sosial Humaniora Sigli (JSH)*, 7(2), 9–15.
<http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH/article/view/2916/2085>

- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal kosakata bahasa Arab melalui permainan kartu huruf hijaiyah yang dilengkapi kosakata. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.13>
- Hermawan, N. F. (2025). Integrasi nilai-nilai Islam dalam pengajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam: Kajian literatur. *El-Wahdah: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 157–191. <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/view/6295/3983>
- Ida Fitriana Ambarsari, I. F., Hasanah, N., Azizah, N., Agusti, & Yana, I. (2022). Implementasi belajar matematika menyenangkan berbasis pembelajaran game inovatif di MTs Sarji Ar Rasyid. *Pengabdian Mandiri*, 1(8), 2003–2005. <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/3170/2286>
- Insani, H. (2024). Strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak usia dini pemalu melalui pendekatan teori zona perkembangan proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Jamilah. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada KMA Nomor 347 Tahun 2022 dalam kegiatan belajar mengajar di MAN 2 Langkat. *Jurnal Manajemen Inovasi*, 3(2), 303–312. <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JMI/article/view/893/641>
- Makrifah, N. (2020). Inovasi pemecahan pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 11(1), 16–30. <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3840>
- Marsuin. (2024). Kreativitas guru pondok pesantren dalam membina akhlak santri di pondok pesantren. *Science of Education*, 3(1). <https://journal.centrisism.or.id/index.php/mijose/article/view/298/133>
- Mohammad, M. S. (2018). Teori belajar humanistik dan aplikasinya dalam pendidikan agama Islam: Telaah materi dan metode pembelajaran. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 5(1), 1–15. <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/islamuna/article/download/1856/1203/>
- Rambe, S. (2017). Pendekatan communicative language teaching (CLT). *English Education Journal*, 5(2), 167–186. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/EEJ/article/view/1180/982>
- Rofif Hilmi Fauzan, R. H., & Subandi. (2024). Langkah-langkah pelaksanaan supervisi akademik. *International Journal of Social Humanities*, 2(3), 1–10. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJSH/article/download/626/672/1328>
- Roziqin, M. K., & Hotima, N. (2022). Peran kepala sekolah dalam penerapan Kurikulum KMA Nomor 183 dan Nomor 184 Tahun 2019 di MTsN 3 Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(3), 9–14. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i3.697>
- Shofiyani, A. (2025). Model pembelajaran think-pair-share dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab di perguruan tinggi. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 5(2), 134–154. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v5i2.6568>