

PERMAINAN EDUKATIF (*MISSING LYRICS*) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDENGAR SANTRI DI MARKAZ ARABIYAH PONDOK PESANTREN AL-QODIRI 1 JEMBER

¹Dwi Juli Priyono, ²Azisi, ³Elok Rufaiqoh

¹ Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember, ² STAI Nurul Huda Situbondo, ³ Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember

Email: dwikjuli17@gmail.com, faizanur894@gmail.com, elokrufaiqoh90@gmail.com

Abstract

Arabic language learning cannot be separated from efforts to improve the four language skills. There are many ways to enhance students' listening skills, one of which is by using enjoyable educational games. In Arabic language learning, appropriate methods are also required to effectively implement educational games such as "Missing Lyrics." This study focuses on the planning, implementation, and evaluation of using the "Missing Lyrics" educational game to improve the listening skills of students at Markaz Arabiyah, Al-Qodiri 1 Islamic Boarding School, Jember. This research uses a qualitative approach. The technique for selecting informants is purposive sampling. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. Data analysis is based on the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and drawing conclusions or verification. The validity of the data is ensured through triangulation. The results of the study show that the "Missing Lyrics" educational game can improve students' listening skills, enrich their vocabulary, and correct their pronunciation. The game also enhances motivation, engagement, as well as students' social and teamwork skills. Furthermore, the use of Arabic songs in the game helps students understand grammar contextually and introduces them to Arabic culture.

Keywords: *Educational Game, Missing Lyrics, Listening Skills*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹ Begitu pula dengan metode pengajaran bahasa, termasuk bahasa Arab, berkembang dari masa ke masa seiring dengan perkembangan teori-teori yang melandasinya, hasil-hasil penelitian dan eksperimentasi dalam pengajaran bahasa, di samping perkembangan tuntutan masyarakat di bidang bahasa.²

¹ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressido, 2009), hal. 3.

² Ahmad Fuad Effendy, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, (Cet VII, Malang: Misykat, 2009), hal. 8.

Keterampilan menyimak atau mendengar (*al-maharah al- istima"/listening skill*) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh mitra bicara atau media tertentu.³ Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan reseptif, sehingga keterampilan ini menjadi unsur yang harus lebih dahulu dikuasai oleh pelajar. Secara alamiah manusia memahami bahasa orang lain melalui pendengaran, dengan demikian dalam pandangan konsep tersebut, keterampilan berbahasa asing yang harus didahulukan adalah keterampilan menyimak. Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Parten, dalam Dockett dan Fler, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.⁴

Pada era modern ini, peran metode permainan edukatif sangatlah berpengaruh dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Ratnasari, seorang guru diharapkan mampu memiliki strategi dalam mengajarkan bahasa sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar bahasa. Menurutnya lagu dalam bahasa Inggris sangat berpengaruh dalam memotivasi siswa dalam belajar sehingga membuat siswa lebih santai dan tidak membosankan dalam mempelajari bahasa itu sendiri.⁵ Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.⁶

Permainan edukatif juga menyediakan situasi yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar bahasa

³ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hal. 130

⁴ Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Kelompok Intrans Publishing, 2015), hal. 132.

⁵ Yusmita, A., & Angraini, N., *the Effects of English Songs on the Seventh Grade Students* (2017), hal. 14-20.

⁶ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 26-27

Arab karena siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas yang mereka anggap menyenangkan dan bermanfaat. Selain itu Metode permainan edukatif mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivis di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan bahasa Arab dalam konteks yang alami dan relevan.

Lembaga Markaz Arabiyah terdapat 39 Santri yang bermukim. Santri- Santri tersebut dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kemampuan masing- masing individu. Dengan latar belakang yang berbeda-beda, para Santri diberikan ruang belajar yang sama baik bagi pemula maupun lanjut. Berawal dari pembelajaran bahasa Arab yang menerapkan berbagai macam metode, sehingga prestasi yang dicapai oleh para Santri kian meningkat setiap tahunnya. Terbukti dalam ajang lomba akhir tahun yang diselenggarakan oleh yayasan Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember lembaga ini banyak mendapat juara dalam berbagai bidang, khususnya pada cabang lomba edukasi. Tidak hanya lomba internal Pondok Pesantren, tetapi juga beberapa perlombaan di luar pesantren mereka mampu bersaing dengan lembaga-lembaga lainnya.

Dalam kesehariannya, para Santri yang bermukim di lembaga ini diwajibkan untuk berdialog menggunakan bahasa Arab. Kewajiban ini berlaku pada setiap Santri baik Santri baru maupun Santri lama. Namun untuk menciptakan lingkungan berbahasa bukanlah hal yang mudah. Berbagai metode telah diterapkan oleh para Asatidz agar keterampilan berbahasa Santri berkembang, baik dalam keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Asatidz dalam proses pembelajaran menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan sehingga para Santri lebih antusias dan rileks dalam mempelajari bahasa Arab.

Beberapa metode permainan edukatif yang diterapkan oleh Asatidz antara lain; *Missing Lyrics*, tebak kata, susun kata, cerita berantai, bisik kata, dan beberapa permainan lainnya. Permainan-permainan yang disajikan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Santri dalam belajar bahasa Arab. Dengan metode tersebut, para Santri lebih giat belajar mendalami bahasa Arab. Salah satu guru di Markaz Arabiyah mengatakan bahwa antusias belajar Santri meningkat karena metode permainan. Selain itu Santri lebih muda memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁷

⁷ Bayu Wahyu Maulana, Guru, *Wawancara*, Jember, 15 Juni 2024

Dalam penelitian ini, peneliti tertuju pada salah satu lembaga pendidikan bahasa Arab yaitu Markaz Arabiyah. Markaz Arabiyah adalah salah satu lembaga pendidikan dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember. Lembaga ini berfokus pada pembelajaran dan pengembangan bahasa Arab Santri. Di samping itu, lembaga ini juga menjadi ruang belajar Santri untuk mendalami kitab-kitab klasik. Dengan bekal bahasa Arab, Santri lebih mudah memahami maksud dari kitab-kitab yang dipelajari.

Fokus penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk mengetahui bagaimana perencanaan dan implementasi penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) dalam meningkatkan keterampilan mendengar Santri Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana proses perencanaan dan implementasi permainan edukatif (*missing lyrics*) dalam meningkatkan keterampilan mendengar Santri Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember.

Berdasarkan konteks tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana perencanaan, implementasi, dan evaluasi permainan edukatif *missing lyric* dalam meningkatkan kemampuan mendengar santri di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember.

B. Landasan Teori

Pada bagian ini peneliti menyajikan beberapa teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian, yaitu:

a) Pembelajaran

Bahasa Arab merupakan rumpun bahasa Smit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar Sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan jazirah Arabia (*timur tengah*) seperti bahasa finisia, Assyria, Arabia, suryania, dan Babilonia. Bahasa Arab adalah bahasa yang dipahami oleh agama Islam karena Al- Quran sebagai kitab suci mereka tertuliskan dengan bahasa Arab.

Kegiatan pembelajaran (*al-ta'lim/al-tadris*). Yaitu proses yang identik dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru sebagai arsitek kegiatan belajar, agar terjadi kegiatan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi IV (2008:23) dikatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan,, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Kegiatan pembelajaran tampaknya lebih dari sekedar mengajar, tetapi juga upaya membangkitkan minat, motivasi, dan pemolesan aktifitas pelajar, agar kegiatan mereka menjadi dinamis.⁸

⁸ Dwi Juli Priyono, “Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan kemampuan

b) Permainan Edukatif

Manusia adalah *homoludens*, yang berarti makhluk bermain. Bermain merupakan fenomena khas makhluk hidup, serta kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap individu anak Adam dan Hawa. Permainan muncul karena fitrah dan naluri setiap manusia untuk memperoleh hiburan, kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup.⁹ Setiap manusia selalu memiliki keinginan menjadikan setiap situasi atau kondisi yang dihadapinya sesuai dengan tujuan dan keinginannya. Menurut filsafat Yunani, dalam permainan selalu terkandung dua unsur utama, yakni *eros* (rasa senang, gembira, bahasa) atau *fun* dan *pleasure* dalam bahasa Inggris, dan *agon* (perjuangan, semangat) atau *struggle* dan *Effort*.¹⁰

Permainan adalah alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak mereka ketahui menjadi apa yang mereka ketahui, dari apa yang tidak dapat mereka lakukan hingga apa yang dapat mereka lakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak, begitu juga dengan kebutuhan akan makanan bergizi dan kesehatan yang baik untuk tumbuh kembangnya. Bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan karakteristik penting dalam perkembangan kehidupan sehari-hari.¹¹

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Parten, dalam Dockett dan Fleer, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.¹²

Permainan bahasa berarti cara belajar melalui permainan. Permainan bahasa bukan sekedar kegiatan tambahan untuk bersenang-senang, tetapi permainan ini dapat dibagi menjadi kegiatan belajar mengajar dan dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya.

menulis siswa kelas VII A Di MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan". Lisan AnNathiq: Jurnal Bahasadan Pendidikan BahasaArab. Vol 4 No 1 November 2022.

⁹ H. Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Pustaka Ilmu, 2019) h. 7.

¹⁰ Fathul Mujib, *Metode Permainan-pemainan Edukatif dalam Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 18-19.

¹¹ Umi Hanifah, *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jurnal at-Tajdid, Vol. 5, No. 2, 2016)

¹² Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Kelompok Intrans Publishing, 2015), h. 132.

Permainan bahasa adalah kegiatan belajar yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan isi pelajaran.¹³

Permainan edukatif adalah kegiatan yang menggunakan alat-alat untuk bermain sambil belajar. Permainan edukatif dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik dan bermanfaat untuk membangun hubungan saraf agar anak bisa berpikir, belajar, dan berkreasi. Permainan edukatif juga dapat mendukung perkembangan bahasa, kognitif, keterampilan motorik, dan interaksi sosial.

Secara garis besar, permainan memiliki urgensi yang bersifat kognitif, sosial dan emosional. Urgensi kognitif, permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Piaget struktur- struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan an setting yang sempurna bagi pelatihan kognitif anak. Melalui permainan memungki nkan anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Urgensi sosial, permainan dapat meningkatkan dan mengembangan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memera nkan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peranperan yang akan ia maink an di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

Urgensi emosional, permainan memungkinkan anak untuk memeca hkan sebagian dari masalah emosional, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan- perasaan yang terpendam. Karena tekanantekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

c) *Missing Lyrics*

Pada dasarnya permainan edukatif *missing lyrics* adalah suatu metode dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan menjadikan sebuah lagu sebagai alat atau media pembelajaran, metode ini adalah pengembangan dari metode *audiolingual*. Metode *audiolingual* merupakan metode yang didasari pada pendekatan struktural dalam pembelajaran bahasa. Penerapan metode *audiolingual* dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, karena keberhasilan dari strategi dalam mengimplementasikan metode tersebut tergantung pada bagaimana cara pengajar bisa memanfaatkan metode ini agar dengan mudah diterima oleh siswa.

Istilah "*audiolingual*" diperkenalkan oleh Prof. Nelson Brooks pada tahun 1964. Hal ini terbentuk seiring adanya tuntutan perubahan dalam pengajaran bahasa, yaitu dari suatu seni menjadi suatu ilmu. Tujuannya adalah untuk memudahkan para siswa untuk menguasai bahasa asing secara efektif dan efisien. Pendekatan ini diterapkan dalam pengajaran bahasa asing di perguruan tinggi yang ada di Amerika Utara. Di samping itu, pendekatan ini pun telah memberikan dasar metodologis bagi materi- materi pembelajaran tidak hanya di Amerika Serikat, tapi juga di Kanada. Lebih lanjut, prinsip-prinsip yang terdapat dalam pendekatan ini menjadi dasar bagi terbitnya seri buku yang digunakan

¹³ Syamsudin Asyrofi, *Model Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: AuraPustaka, 2014), h. 161

secara luas, seperti seri bahasa Inggris Lado dan English 900. Namun, pendekatan ini mengalami kemunduran pada akhir tahun 1960, tetapi materi serta prinsipnya terpakai bahkan hingga saat ini.¹⁴

Dalam menerapkan metode *audiolingual* atau *as-sam''iyyah as-syafawiyah* pada pembelajaran bahasa Arab ada beberapa media yang dapat dijadikan instrumen pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan media video dan audio berbahasa Arab. Karakteristik yang terdapat pada metode ini yaitu:

- a) Tujuan pengajaran bahasa adalah untuk penguasaan empat keterampilan secara seimbang.
- b) Pengajaran sistem bunyi diajarkan secara sistematis, sehingga siswa dapat mempraktikkannya.
- c) Pelajaran menulis adalah bentuk dari pelajaran berbicara dengan menekankan pada pola kalimat dan kosakata yang sudah dipelajari secara lisan.
- d) Guru menjadi pusat kegiatan di kelas.
- e) Guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk dialog.
- f) Terdapat ketergantungan pada peniruan, hafalan sekumpulan ungkapan, dan belajar terus menerus.
- g) Struktur dirangkai menurut arti dari analisis kontrastif dan diajarkan pada waktu yang sama.
- h) Pola-pola struktural diajarkan menggunakan latihan berulang-ulang.
- i) Tata bahasa diajarkan melalui contoh-contoh.
- j) Kosakata dipelajari sesuai konteks.
- k) Banyak menggunakan media berupa tape recorder dan lab bahasa.
- l) Pelafalan sangat diperhatikan.
- m) Penggunaan bahasa ibu sangat minim.
- n) Respon yang benar diperkuat secara langsung.
- o) Kemungkinan terjadinya kesalahan siswa dalam memberikan respon harus dihindarkan.¹⁵

Dalam konteks ini *audiolingual* atau *as-sam''iyyah as-syafawiyah* disajikan menggunakan media lagu bahasa Arab yang diistilahkan dengan *missing lyrics*.

d) Keterampilan Mendengar

Keterampilan mendengar (*maharah al-istima*) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus-menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata (*fonem*) dengan unsur-unsur lainnya menurut makhraj huruf yang betul, baik langsung dari penutur aslinya (*al-nathiq al-ashli*) maupun melalui video.

Menurut Abdul Majid Al-Raby mendengarkan adalah dasarnya bersifat pasif-reseptif, dalam arti bahwa inisiatif untuk berkomunikasi tidak pertama-tama berasal dari dirinya, melainkan dari orang lain, sikap dan tindakan yang diharapkan dari seseorang pendengar terutama adalah mendengarkan dan memahami apa yang didengarnya.

¹⁴ Kamil Ramma Oensyar dan Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Antasari: IAIN Antasari Press, 2015), h. 99.

¹⁵ Zaimatuz Zakiyah, dkk, "Implementasi Pendekatan Audio Lingual dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kurikulum 2013", *Jurnal Shaut Al''Arabiyah*, Volume 11 No. 2, Desember 2023, h. 327

Pemahaman bahasa lisan secara halus dapat meliputi semua bentuk dari jenis ungkapan lisan, mulai dari bunyi bahasa, suku kata, kata-kata lepas, kalimat dan wacana yang utuh dan lengkap.¹⁶

Istima' adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh mitra bicara atau media tertentu. kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan- perbedaan bunyi unsur- unsur kata dengan unsur- unsur lainnya menurut makhraj huruf yang betul baik langsung dari penutur aslinya maupun melalui rekaman.¹⁷

Kemahiran mendengarkan dapat dicapai dengan latihan secara terus menerus untuk mendengar perbedaan- perbedaan bunyi unsur kata dengan unsur kata lainnya menurut makhraj huruf yang betul, baik langsung dari penutur aslinya, maupun melalui rekaman. Latihan mendengarkan ini termasuk unsur-unsur kata yang terpisah dari pemahaman arti dan bunyi dari sebuah kata dan kalimat dengan pemahaman arti yang terkandung di dalamnya. Untuk membina dan mengembangkan kemahiran mendengarkan seorang guru hendaknya memberikan latihan secara cukup yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga pelajar dapat membedakan unsur-unsur kata yang hampir sama, juga penyajian pelajaran kemahiran mendengarkan dapat dilakukan melalui lisan tetapi dianjurkan untuk memakai rekaman dalam kaset atau tape karena selain meringankan kelelahan guru, juga terhindar dari kesalahan pengucapan guru yang menjadi teladan pelajar.

Menyimak adalah kegiatan yang berlangsung dalam suatu proses. Proses berarti tahap ketika terjadinya kegiatan. Berkaitan dengan proses tersebut, menyebutkan lima aspek proses menyimak, yaitu mendengar, memahami, menafsirkan, mengevaluasi, dan menanggapi.

C. Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggambarkan atau menampilkan hasil penelitian secara deskriptif melalui kata-kata. Pendekatan kualitatif dalam pengertian lain ialah penelitian yang dilakukan bersifat seni dan hasil penelitiannya mendeskripsikan data yang ditemukan.¹⁸

Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan adalah sebuah penelitian yang sumber data dan

¹⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang, 2009)

¹⁷ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 130.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 7.

proses penelitiannya menggunakan kanchah atau lokasi tertentu.¹⁹ Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian itu hendak dilakukan. Wilayah penelitian berisi tentang lokasi seperti desa, lembaga pendidikan, atau sebuah daerah lainnya. Adapun penelitian ini dilaksanakan di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember.

Informan adalah orang yang dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi oleh peneliti untuk penelitian yang dilakukannya. Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampel bertujuan). Teknik ini merupakan pemilihan sampel berdasarkan pada karakteristik tertentu yang dianggap mempunyai sangkut paut dengan karakter populasi yang sudah diketahui sebelumnya.²⁰ Penelitian dapat dikatakan absah apabila data yang diperoleh dapat diuji kebenarannya. Pengumpulan data yang dimaksud untuk memperoleh data yang relevan dan akurat yang digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi.²¹

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melaksanakan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.²²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis dari pemikiran Miles dan Huberman dengan menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.²³

D. Pembahasan

¹⁹ M Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (UA Kurniati (Ed) (PT. Prestasi Pustakaraya, 2016), h. 56.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 218-219

²¹ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Graha Ilmu, 2006), h. 224

²² Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman Dan Penguasaan*

Metodologi Penelitian (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), h. 354.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta), h. 93.

Berikut akan kami paparkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai i Penggunaan permainan (*missing lyrics*) yang diterapkan di Markaz Arabiyah untuk meningkatkan keterampilan mendengar Santri. Ditinjau dari proses perencanaan, implementasi, dan evaluasi Permainan Edukatif (*Missing Lyrics*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Santri Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember. Adapun hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan fokus penelitian yang kami dapatkan di Markaz Arabiyah adalah sebagai berikut:

a) Proses Pembelajaran berbasis Permainan Edukatif (*Missing Lyric*)

Dalam proses pembelajaran yang menerapkan permainan edukatif (*missing lyrics*) dibutuhkan perencanaan yang matang sebelum pelaksanaannya untuk memastikan keberhasilan dan efektivitasnya. Perencanaan yang baik membantu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan fokus. Dengan perencanaan yang matang, Asatidz dapat mengelola waktu dengan efisien, memastikan bahwa setiap aktivitas dan materi yang diajarkan diatur dengan optimal. Selain itu, perencanaan memastikan adanya kesinambungan dan keterkaitan antara materi yang diajarkan, membantu Santri memahami materi secara menyeluruh dan terstruktur.

Perencanaan juga memungkinkan Asatidz untuk memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik Santri, meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Dengan adanya rencana yang jelas, Asatidz dapat lebih mudah melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran, mengetahui apakah tujuan tercapai dan apa yang perlu diperbaiki. Selain itu, perencanaan yang baik memungkinkan Asatidz merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan gaya belajar Santri, sehingga semua Santri mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang.

Dalam proses merencanakan kegiatan permainan edukatif (*missing lyrics*) Asatidz melakukan rapat tahunan dan rapat triwulan. Rapat tahunan dilakukan satu kali dalam setahun dan rapat triwulan adalah rapat lanjutan yang dilakukan setiap tiga bulan. Rapat tahunan di dalamnya membahas tentang perencanaan pembelajaran, penentuan materi yang akan diberikan kepada Santri di setiap kelasnya. Materi- materi yang telah ditentukan kemudian diklasifikasi dalam setiap

pertemuan belajar mengajar. Setelah materi ditentukan, Asatidz kemudian menyusun perangkat pembelajaran berupa rencana kegiatan, jurnal pembelajaran, dan jadwal kegiatan.

Rapat lanjutan yang dilakukan pada setiap triwulan (tiga bulan) sekali membahas tentang evaluasi proses pelaksanaan belajar mengajar selama tiga bulan berjalan dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran tiga bulan kedepan. Pada rapat triwulan ini membahas terkait pengembangan metode dan model pembelajaran disesuaikan dengan materi-materi yang akan disajikan kepada Santri.

Adapun kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan edukatif (*missing lyrics*) dilakukan pada kegiatan mingguan di kelas Mutawassith. Rincian materi di kelas mutawassith antara lain materi pembelajaran *istima'*, *insya'*, *muhadlarah*, dan *nahwu sharraf* menggunakan metode *Amtsilati*. Materi-materi tersebut diterapkan pada kelas *mutawassith* dengan dibuatkannya jadwal pembelajaran guna mempermudah pembagian waktu proses belajar mengajar.

Tabel.1

Jadwal Kegiatan Kelas Mutawassith Markaz Arabiyah

Hari/Malam	Pelajaran/Kegiatan	Asatidz
Senin/Selasa	Istima'	Ust Bayu
Selasa/Rabu	Insya'	Ust Bayu
Rabu/Kamis	Usbu'iyah	Semua Asatidz
Kamis/Jum'at	Lailatul Ijtima'	-
Jum'at/Sabtu	Muhadlarah	Ust Fiqih
Sabtu/Ahad	Manaqib	-
Ahad/Senin	Amtsilati	Ust Muafi

Perencanaan dengan menerapkan permainan edukatif *missing lyrics* di Markaz Arabiyah terdiri dua tahap yaitu :

a. Menentukan Lagu dan Lirik Lagu

Langkah awal dalam hal ini menentukan lagu berbahasa Arab baik isi terkandung di dalam lagu, genre lagu, dan tingkat kesulitan mufrodat pada liriknya. Selain itu, kepopuleran lagu juga menjadi pertimbangan dalam memilih lagu,

karena semakin sering lagu diputar atau didengar akan berpengaruh terhadap pembelajaran Santri.

Setelah lagu ditentukan kemudian lirik lagu tersebut disiapkan. Lirik lagu yang lengkap dihapus beberapa kosakata yang nantinya akan dilengkapi oleh Santri pada saat kegiatan berlangsung. Lirik tersebut di *print out* sebanyak Santri atau kelompok dan diserahkan kepada mereka.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Edukatif (*Missing Lyrics*)

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan Asatidz menjelaskan cara bermain. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau berkelompok. Lalu Santri diarahkan untuk melengkapi lirik yang kosong dari lagu yang akan diputar. Kemudian lagu yang telah disiapkan diputar dan Santri mendengar dengan seksama berulang-ulang sebanyak tiga kali. Selama mendengarkan Santri juga melengkapi lirik yang dihilangkan sesuai dengan apa yang mereka dengar. Setelah selesai pemutaran lagu, jawaban Santri di tukar dengan teman atau kelompok lain kemudian jawaban tersebut dikoreksi bersama-sama.

Menurut Sabirin, perencanaan merupakan penyusunan langkah- langkah kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yang disusun berdasarkan jangka waktu tertentu, yaitu jangka panjang, menengah dan pendek. Dalam membuat suatu perencanaan prinsip yang paling utama adalah harus dapat dilaksanakandengan mudah dan tepat sasaran.²⁴ Sedangkan menurut Majid perencanaan adalah langkah yang disusun untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan.²⁵

Perencanaan penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) adalah proses awal dalam menerapkan sebuah permainan pada pembelajaran. Perencanaan dalam proses pembelajaran sangat penting karena beberapa alasan utama, yaitu:

- a. Perencanaan membantu Asatidz menetapkan tujuan yang jelas dan spesifik untuk setiap sesi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan fokus.

²⁴ Sabirin, *Jurnal Tabularasa PPs Unimed*, Volume 9 No. 1, 2012

²⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2011)

- b. Dengan perencanaan yang baik, Asatidz dapat mengelola waktu secara efektif, memastikan bahwa setiap aktivitas dan materi yang diajarkan diatur sedemikian rupa sehingga waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan optimal.
- c. Perencanaan memastikan adanya kesinambungan dan keterkaitan antara materi yang diajarkan, hal dapat membantu Santri memahami materi secara lebih menyeluruh dan terstruktur.
- d. Perencanaan memungkinkan Asatidz untuk memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik Santri, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan membuat pembelajaran lebih menarik.
- e. Perencanaan juga memudahkan Asatidz dalam melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, mengetahui apakah tujuan pembelajaran tercapai dan apa yang perlu diperbaiki.
- f. Perencanaan yang baik memungkinkan Asatidz merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan gaya belajar Santri, sehingga semua Santri mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang.
- g. Dengan adanya rencana, Asatidz memiliki panduan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan selama proses pembelajaran, membantu mengurangi ketidakpastian dan kecemasan baik bagi Asatidz maupun Santri. Akhirnya, perencanaan yang terstruktur memastikan bahwa seluruh kompetensi yang diharapkan dapat tercapai, baik kompetensi dasar maupun yang lebih kompleks.

Secara keseluruhan, perencanaan dalam proses pembelajaran adalah langkah esensial yang memastikan bahwa proses pendidikan berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

Dari penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa perencanaan yang dilakukan dengan baik akan mempengaruhi proses dan hasil belajar para Santri. Penyusunan langkah-langkah kegiatan di Markaz Arabiyah telah dilaksanakan dengan adanya jadwal kegiatan sebagai acuan melaksanakan proses pembelajaran. Jadwal disusun bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab pada setiap jenjang kelas. Khususnya pada kelas *Mutawassith* Markaz Arabiyah yang berfokus pada pengembangan keterampilan mendengar dan menulis Santri.

Dengan adanya kegiatan mingguan yang terjadwal pada setiap malam kamis, setiap Santri dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya khususnya pada keterampilan mendengar. Melalui permainan edukatif (*missing lyrics*) yang

diterapkan oleh Asatidz Markaz Arabiyah, Santri dapat belajar aktif dan meningkatkan semangat dalam belajar. Persiapan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran yang ditentukan harus tepat supaya tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Dalam konteks permainan edukatif (*missing lyrics*) pemilihan lagu juga menentukan tingkat keberhasilan. Lagu yang dipilih harus disesuaikan dengan kemampuan Santri, agar Santri lebih mudah memahami mufrodat dan kalimat yang terdapat di dalam lirik lagu.

b) Penggunaan Permainan Edukatif (*Missing Lyric*)

Penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) dilakukan pada kegiatan mingguan yaitu pada hari Rabu malam Kamis yang disebut "*Usbu" iyah*". Pada kegiatan *usbu" iyah* tidak hanya *missing lyrics*, tetapi juga terdapat permainan edukatif lainnya. Adapun metode permainan edukatif yang diterapkan oleh Asatidz antara lain; *Missing Lyrics*, tebak kata, susun kata, cerita berantai, bisik kata, dan beberapa permainan lainnya. Permainan-permainan tersebut dilakukan secara bergantian pada setiap pekannya bertujuan agar para Santri mendapatkan pembelajaran yang bervariasi.

Pada kegiatan *usbu"iyah* Santri kelas mutawassith berkumpul di ruang kelas. Ruang yang dijadikan ruang kelas adalah kamar Palestina. Proses pembelajaran diawali oleh Asatidz dengan membuka pembelajaran. Dimulai dengan mengucapkan salam lalu memimpin do'a bersama. Do'a yang dibaca yaitu do'a sebelum belajar dan sayyidul istighfar. Pembacaan do'a bersama dilakukan bersama-sama dengan suara lantang.

Setelah pembacaan do'a, Asatidz mengecek kehadiran Santri dengan memanggil nama Santri satu persatu dan menceklist pada buku absensi. Kemudian Asatidz menjelaskan materi pembelajaran dalam hal ini *missing lyrics*. Dimulai dari penjelasan tata cara bermain, membagikan lembaran lirik lagu, kemudian mengintruksikan Santri untuk mengisi nama Santri pada kolom nama yang telah disediakan. Dilanjut pada proses ini yaitu memutar lagu dan Santri mendengarkan dengan seksama. Pada saat pemutaran lagu, Santri juga menulis lirik lagu yang dikosongi. Lagu diputar sebanyak tiga kali. Setelah Santri mengisi lirik lagu terisi, lembar jawaban Santri ditukarkan dengan lembar jawaban teman disampingnya. Pada saat itu Asatidz memberikan kunci jawaban lirik lagu dan lembar jawaban dikoreksi

bersama-sama. Setelah pengoreksian, Santri mengembalikan lembar jawaban kepada pemiliknya.

Selanjutnya, Santri diberi waktu 5 menit untuk mendiskusikan arti dari lirik lagu tersebut. Pada saat ini kekompakan Santri dapat dilihat dari suara mereka yang bergantian menyampaikan pendapat masing-masing. Kemudian setelah melewati waktu yang ditentukan, setiap Santri ditanya maksud dari lirik lagu. Santri mengutarakan pendapatnya secara bergilir. Kemudian Asatidz mengajak Santri untuk bernyanyi bersama dengan melihat lirik pada lembar jawaban yang telah terisi tersebut.

Di akhir pembelajaran, Asatidz memberikan penilaian dan mencatatnya pada lembar penilaian. Kegiatan ditutup dengan berdo'a bersama dan Asatidz memberikan motivasi kepada Santri untuk tetap semangat belajar bahasa Arab. Sebelum meninggalkan kelas, Asatidz mengucapkan salam penutup sebagai tanda kegiatan berakhir.²⁶

Implementasi dapat dikatakan suatu proses penerapan, ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, maupun nilai dan sikap.²⁷ Menurut Hamzah implementasi pembelajaran adalah diterapkannya proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, interaksi belajar berupa proses saling tukar informasi.²⁸ Sedangkan menurut pendapat Nurdin dan Usman implementasi pembelajaran merupakan tindakan atau pelaksanaan dari sebuah perencanaan yang disusun dalam proses pembelajaran secara matang dan terperinci.²⁹

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif (missing lyrics) menjadi pendorong Santri agar antusias dalam belajar. Sesuai dengan pemaparan data yang diperoleh, implementasi permainan edukatif (missing lyrics) dapat mengatasi masalah Santri Markaz Arabiyah. Masalah yang ada berupa pembelajaran yang monoton. Hal ini akan menjadikan Santri mengantuk dan tidak semangat dalam belajar. Dengan adanya metode permainan ini Santri semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

²⁶ Markaz Arabiyah, *Observasi*, 19 Juni 2024

²⁷ Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja, 2007), h.237.

²⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 2.

²⁹ Nurdin dan Usman, *Implementasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 34.

Implementasi penggunaan permainan edukatif (missing lyrics) dalam pembelajaran bahasa Arab bagi Santri Markaz Arabiyah merupakan inovasi yang menarik dan efektif. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan mendengar Santri dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran istima', tujuan utamanya adalah melatih kemampuan Santri untuk mendengarkan dan memahami materi bahasa Arab secara akurat dan cepat. Melalui permainan (missing lyrics) Santri diajak untuk mendengarkan lagu berbahasa Arab dan melengkapi lirik yang hilang. Aktivitas ini tidak hanya melatih kepekaan mereka terhadap fonetik dan kosa kata, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan daya ingat mereka.

Pentingnya perencanaan pembelajaran sangat berhubungan dengan keberhasilan implementasi permainan ini. Sebuah perencanaan pembelajaran yang baik akan mencakup pemilihan lagu yang sesuai dengan tingkat kemampuan Santri, serta penyusunan tahapan kegiatan yang terstruktur. Asatidz harus memastikan bahwa materi yang dipilih memiliki nilai edukatif dan relevansi yang tinggi, sehingga Santri dapat memperoleh manfaat secara maksimal. Selain itu, perencanaan yang matang juga memungkinkan Asatidz untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan mendengar Santri secara berkala dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan demikian, permainan (missing lyrics) tidak hanya menjadi alat bantu belajar yang menarik, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang holistik dan efektif.

Penggunaan permainan ini juga bisa disesuaikan dengan berbagai tema yang sedang dipelajari dalam kurikulum bahasa Arab. Misalnya, jika Santri sedang mempelajari topik tentang kehidupan sehari-hari, maka lagu yang dipilih dapat berhubungan dengan aktivitas harian, percakapan di pasar, atau kegiatan di sekolah. Dengan demikian, Santri dapat melihat keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Setelah melengkapi lirik yang hilang, Santri bisa diajak untuk mendiskusikan makna lagu tersebut, mengungkapkan pendapat mereka, dan menyanyikan kembali lagu tersebut secara bersama-sama. Aktivitas ini dapat meningkatkan kepercayaan

diri Santri dalam menggunakan bahasa Arab secara lisan dan memperkaya kosa kata mereka.

Lebih jauh lagi, permainan ini dapat digunakan sebagai alat untuk membangun kerjasama dan kompetisi sehat antar Santri. Dalam suasana permainan, Santri dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas melengkapi lirik, yang dapat mempererat hubungan sosial dan membangun semangat tim. Kompetisi sehat yang dihasilkan dari permainan ini juga dapat memotivasi Santri untuk belajar lebih giat dan memperbaiki keterampilan bahasa mereka.

Dengan demikian, permainan edukatif (*missing lyrics*) bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan metode yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran istima' yang lebih luas. Keberhasilan implementasi permainan ini sangat bergantung pada perencanaan pembelajaran yang baik, yang mempertimbangkan pemilihan materi, struktur kegiatan, dan evaluasi yang tepat. Melalui pendekatan yang terencana dan terstruktur, permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi Santri, serta membantu mereka mencapai kompetensi bahasa Arab yang lebih tinggi.

c) Evaluasi Penggunaan Permainan Edukatif (*Missing Lyric*)

Evaluasi penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) dapat dilihat dari beberapa aspek penilaian. Secara keseluruhan, permainan tersebut dianggap berhasil apabila 80% Santri dapat menjawab lirik kosong. Dengan mengacu pada nilai minimum yang ditentukan Asatidz yaitu sebesar 75. Adapun jumlah Santri di kelas *mutawassith* berjumlah 14 orang, maka keberhasilan metode permainan tersebut dinyatakan berhasil apabila 11 Santri memperoleh nilai di atas nilai minimum.

Penilaian penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) di Markaz Arabiyah yaitu dengan cara melihat tingkat kebenaran jawaban Santri pada lembar jawaban yang telah dikoreksi. Selanjutnya penilaian dari aspek pemahaman terhadap isi dan maksud. Hal ini dilakukan dengan cara Asatidz menanyakan makna mufrodath yang terdapat pada lirik lagu. Hasil dari penilaian kemudian ditulis pada lembar penilaian yang disiapkan oleh Asatidz.

Tabel.2

Absensi dan Penilaian Kelas Mutawassith Markaz Arabiyah

No	Nama	Kehadiran		Penilaian	
		19 Juni 2024	26 Juni 2024	19 Juni 2024	26 Juni 2024
1	Abdi Chamrie Bilawal	✓	✓	80	85
2	Ahmad Nidhomil Fahmi	✓	✓	85	90
3	Ananda Nur Maulana	✓	✓	80	80
4	Athala Rifki Adam	✓	✓	85	85
5	Fathor Rozi	✓	✓	90	90
6	Hasbi Ash Siddiqi	✓	✓	85	80
7	Joko Setiyono	✓	✓	90	85
8	M Fahril Ilman Huda		✓	-	90
9	M Fairuz Yasfi Qalbi	✓	✓	80	85
10	M Farissil Fikri	✓	✓	80	85
11	Muhammad Hidayatullah		S ✓	-	85
12	Muhammad Raditya	✓	✓	85	90
13	Tegar Febri Hidayatus	✓	✓	85	80
14	Tegar Juli Wicaksono	✓	✓	90	85

Keterangan : S = Sakit I = Izin A= Alpha - = Nilai Kosong

Pada penilaian tersebut berkaitan dengan keterampilan mendengar Santri. Keterampilan Santri dapat dinyatakan berhasil dengan melihat hasil penilaian yang telah dilakukan. Selain itu metode permainan edukatif (*missing lyrics*) tidak hanya dilakukan satu kali akan tetapi dilakukan berulang kali setiap minggunya. Selain itu, evaluasi dapat dilihat dari keterlibatan Santri dalam proses belajarnya. Santri lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Di samping itu interaksi dan kolaborasi akan terbangun, karena metode permainan edukatif *missing lyrics* juga membutuhkan kerjasama Santri dengan Santri lainnya.

Kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti value (makna). Kata *value* atau nilai dalam evaluasi mempunyai arti bahwa segala sesuatu itu baik atau buruk, benar atau salah, kuat atau lemah, cukup atau belum cukup. Evaluasi secara umum bermakna suatu proses mempertimbangkan suatu hal atau gejala dengan mempergunakan patokan-patokan tertentu yang bersifat kualitatif seperti baik tidak baik, kuat-lemah. Memadai-tidak memadai, tinggi rendah, dan sebagainya.³⁰

³⁰ Imam Asrori, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2017), h. 2.

Evaluasi merupakan hasil belajar peserta didik. Dengan evaluasi seorang dosen/guru dapat memahami tingkat kemampuan peserta didik dan memahami apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Evaluasi menurut Zainal Arifin adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan Keputusan.³¹

Permainan edukatif (*missing lyrics*) mampu meningkatkan keterampilan mendengar Santri. Terbukti pada hasil belajar, Santri lebih cepat memahami arti kata yang terdapat pada lirik lagu, hal ini juga mendukung pada penambahan kosakata Santri. Pencapaian Santri pada proses belajar telah mencapai target penilaian, dimana Santri memperoleh nilai melebihi target minimal yang ditentukan Asatidz. Permainan edukatif (*missing lyrics*) juga meningkatkan motivasi belajar Santri dikarenakan pada dasarnya permainan sifatnya yang menyenangkan dan interaktif, sehingga Santri lebih tertarik dan terlibat aktif dalam prosesnya.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa, penggunaan permainan edukatif menggunakan media lagu (*missing lyrics*) dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa alasan yang mendukung efektivitasnya, antara lain:

- a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Permainan edukatif (*missing lyrics*) dapat membuat Santri lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang menyenangkan dapat membantu Santri lebih fokus dan antusias.
- b. Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan: Dengan mendengarkan lirik lagu dalam bahasa Arab, Santri dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka. Mereka akan belajar bagaimana mengidentifikasi kata dan frasa bahasa Arab.
- c. Memperkaya Kosakata: Lagu-lagu sering menggunakan beragam kosakata dan frasa. Dengan mengisi lirik yang hilang, Santri dapat memperkaya kosakata mereka secara kontekstual, yang membantu dalam pemahaman dan penggunaan bahasa sehari-hari.
- d. Memperbaiki Pengucapan: Melalui lirik lagu, Santri bisa belajar pengucapan yang benar. Mereka dapat menirukan pengucapan dari penyanyi asli, yang biasanya merupakan penutur asli bahasa Arab.

³¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2014) h. 5.

- e. Mengajarkan Tata Bahasa Secara Kontekstual: Lagu-lagu sering kali menggunakan berbagai struktur tata bahasa yang bisa dipelajari Santri. Melalui konteks lirik, siswa dapat memahami bagaimana tata bahasa digunakan secara alami.
- f. Meningkatkan Memori dan Retensi: Informasi yang dipelajari melalui lagu dan permainan cenderung lebih mudah diingat. Irama dan melodi membantu dalam retensi jangka panjang.
- g. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis: Dengan mencari lirik yang hilang, Santri harus berpikir secara kritis dan analitis. Mereka harus memikirkan makna kata dan konteks untuk menemukan kata yang tepat.
- h. Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Sosial: Jika permainan dilakukan dalam kelompok, Santri belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya, hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa.
- i. Memperkenalkan Budaya: Lagu-lagu sering kali mencerminkan budaya dan tradisi dari penutur asli bahasa tersebut. Melalui lagu, Santri dapat belajar lebih banyak tentang budaya Arab dan meningkatkan pemahaman lintas budaya mereka.

Dengan berbagai manfaat ini, penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi metode yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Santri di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember. Adapun bentuk evaluasi yang dilakukan Asatidz dengan menggunakan metode permainan edukatif (*missing lyrics*) yaitu tingkat *kebenaran* jawaban Santri pada lembar jawaban dan pemahaman Santri terhadap arti lirik lagu yang disajikan.

Dari penjelasan konteks tersebut, permainan edukatif (*missing lyrics*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mendengar Santri dalam konteks tekstual dan pemahaman kosakata pada lirik lagu. Melalui penggunaan lirik lagu, Santri didorong untuk mendengarkan secara aktif dan melengkapi bagian yang hilang, yang melatih mereka untuk lebih peka terhadap detail dan struktur kalimat dalam lagu. Permainan ini juga membantu Santri memahami konteks cerita atau pesan yang disampaikan, memperkuat kemampuan interpretasi dan analisis teks lirik.

Selain itu, lagu-lagu yang digunakan dalam permainan memperkenalkan lka n Santri pada berbagai kata dan frasa baru, memperkaya kosa kata mereka dengan cara yang alami dan menyenangkan. Pengulangan kosakata dalam lirik lagu

membantu Santri mengingat dan memahami kata-kata baru dengan lebih baik, sementara latihan menggunakan kosakata baru dalam kalimat atau percakapan memperkuat ingatan dan penggunaannya dalam konteks yang berbeda. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, permainan (*missing lyrics*) meningkatkan motivasi dan keterlibatan Santri dalam proses pembelajaran, sekaligus mendorong kerjasama dan kompetisi sehat antar Santri. Secara keseluruhan, metode ini tidak hanya memperbaiki keterampilan mendengar dan pengucapan, tetapi juga mengajarkan tata bahasa secara kontekstual dan meningkatkan pemahaman kosakata, menjadikannya alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

E. Penutup

Berdasarkan penyajian data yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa, Perencanaan yang matang dan terstruktur sangat penting dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan permainan edukatif (*missing lyrics*) di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember. Perencanaan ini membantu Asatidz menetapkan tujuan yang jelas, mengelola waktu secara efektif, dan memastikan kesinambungan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan menarik. Perencanaan juga memungkinkan evaluasi dan refleksi yang efektif, serta pemilihan metode dan strategi yang sesuai dengan karakteristik santri. Dengan perencanaan yang baik, kegiatan pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan santri, mengurangi ketidakpastian, dan memastikan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Secara keseluruhan, perencanaan yang dilakukan dengan baik mempengaruhi proses dan hasil belajar santri, menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Implementasi permainan edukatif (*Missing Lyrics*) dalam pembelajaran bahasa Arab di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember terbukti efektif dan inovatif, mengatasi monotonnya pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar santri. Permainan edukatif ini melatih keterampilan mendengar, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan konsentrasi santri melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Keberhasilan metode ini bergantung pada perencanaan pembelajaran yang matang, termasuk pemilihan materi yang relevan dan evaluasi berkala. Aktivitas lanjutan seperti diskusi dan menyanyi bersama juga memperkuat kepercayaan diri dan kerjasama santri. Dengan pendekatan holistik, permainan ini membantu santri mencapai kompetensi bahasa Arab yang lebih tinggi dan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna khususnya pada keterampilan mendengar Santri.

Evaluasi permainan edukatif (*missing lyrics*) dalam pembelajaran bahasa Arab di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mendengar Santri. Hasil belajar menunjukkan bahwa Santri lebih cepat memahami arti kata dan memperkaya kosa kata mereka melalui lirik lagu. Pencapaian Santri melampaui target penilaian minimal yang ditentukan oleh Asatidz, menunjukkan efektivitas metode ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Permainan ini juga mengajarkan tata bahasa secara kontekstual, dan meningkatkan memori serta

retensi. Selain itu, permainan ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis Santri, serta keterampilan sosial dan kerjasama ketika dilakukan dalam kelompok. Lagu-lagu yang digunakan juga berfungsi sebagai alat untuk memperkenalkan budaya Arab, memperluas pemahaman lintas budaya Santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal, 2014. *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya).
- Asrori, Imam, 2017. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat).
- Asyrofi, H. Syamsuddin & ., Pransiska, Toni, 2019. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu).
- Asyrofi, Syamsudin, 2014. *Model Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka).
- Effendy, Ahmad Fuad, 2009. *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, (Cet. VII, Malang: Misykat).
- Dwi Juli Priyono, "Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII A Di MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan". Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab. Vol 4 No 1 November 2022.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2011. *Metode Permainan-pemainan Edukatif dalam Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press).
- Hamalik, Oemar, 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja).
- Hanifah, Umi, 2016. *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jurnal at-Tajdid, Vol. 5, No.2).Rohman, Fathur, 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Kelompok Intrans Publishing).
- Hermawan, Acep, 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Kasiram, Moh, 2010. *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman Dan Penguasaan Metodologi Penelitian* (Malang: UIN-Maliki Press).
- M. Khalilullah, 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressido).
- Majid, Abdul, 2011. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya).
- Mujib, Fathul, 2011. *Metode Permainan-pemainan Edukatif dalam Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press).
- Musfiqon, M, 2016. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan (UA Kurniati (Ed) (PT. Prestasi Pustakaraya).*
- Oensyar, Kamil Ramma. & ., Hifni, Ahmad, 2015. *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Antasari: IAIN Antasari Press).
- Rohman, Fathur, 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Kelompok Intrans Publishing).
- Rosyidi, Abdul Wahab, 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang.

- Sabirin, 2012. *Jurnal Tabularasa PPs Unimed*, Volume 9 No. 1.
- Sarwono, Jonathan, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Graha Ilmu).
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta).
- Uno, Hamzah B., 2012. *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Usman, &.Nurdin, 2011. *Implementasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Rajawali Press).
- Yusmita, A., & Angraini, N., 2017. *The Effects of English Songs on the Seventh Grade Students*.
- Zakiyah, Zaimatuz,. dkk, 2023. Implementasi Pendekatan Audio Lingual dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kurikulum 2013, *Jurnal Shaut Al"Arabiyah*, Volume 11 No. 2.