

## **ANALISIS STRATEGI TEBAK GAMBAR DURUSULLUGHOH AL ARABIYAH DALAM PENINGKATAN MAHARAH KALAM BERBAHASA ARAB PADA SISWA MADRASAH TSANA WIYAH 1 MADIUN**

**Irfan Al Faris<sup>1</sup>, Haris Munandar<sup>2</sup>, Rifqi Hanif Nugroho<sup>3</sup>, Yoke Suryadarma\*<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Darussalam Gontor

[yoke.suryadarma@unida.gontor.ac.id](mailto:yoke.suryadarma@unida.gontor.ac.id)

**Received:** Nov 25, 2024

**Revised:** Dec 10, 2024

**Accepted:** Dec 16, 2024

**Published:** Jan 15, 2025

### **Abstract**

Arabic learning is a teaching and learning process that focuses on the formation of sentences and Arabic vocabulary, to obtain optimal and effective learning in the mastery of Arabic vocabulary and Arabic language proficiency. Many of the educational institutions have gaps in the Arabic learning process, especially in Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun who still have difficulty both from proficiency and memorizing Arabic vocabulary. This study aims to provide the right learning strategy solutions to improve the quality of student learning. The research methods that researchers use qualitative research methods. This study collected data through interviews and observations. The results of the analysis of the application of the strategy guess the picture can have a positive impact on students in practicing Arabic proficiency, the conclusion of this study is the strategy guess the picture is able to support the quality of learning Arabic more effective and efficient.

**Keywords:** Durusullughah Al Arabiyah, learning, strategy guess the picture.

### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Arab adalah proses belajar mengajar yang memfokuskan kedalam pembentukan kalimat dan kosa kata bahasa Arab, untuk memperoleh Pembelajaran yang optimal dan efektif dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dan kecakapan berbahasa Arab. Banyak dari lembaga pendidikan memiliki kesenjangan pada proses pembelajaran bahasa Arab, terutama di *Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun* yang masih mengalami kesulitan baik dari kecakapan dan menghafal kosa kata bahasa Arab. penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi strategi pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki kualitas belajar Siswa. Adapun metode penelitian yang peneliti gunakan metode penelitian Kualitatif. Penelitian ini mengumpulkan data-data melewati Wawancara dan Observasi. Hasil dari analisis penerapan Strategi tebak gambar dapat memberikan dampak positif kepada Siswa dalam berlatih kecakapan bahasa Arab. Maka Kesimpulan dari penelitian ini adalah Strategi tebak gambar mampu menunjang kualitas belajar bahasa Arab semakin efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** Durusullughah Al Arobiyah, Pembelajaran, Strategi Tebak Gambar.

## Pendahuluan

Bahasa merupakan suara-suara yang dibunyikan oleh setiap kaum atau komunitas guna mengungkapkan maksud atau tujuan yang diutarakan oleh kaum tersebut.<sup>1</sup> Dan Bahasa Arab merupakan Bahasa tertua yang masih bertahan sampai sekarang, jika dibandingkan dengan Bahasa lainnya yang sudah punah. Bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di dunia, termasuk diIndonesia. Bahasa Arab sendiri secara resmi telah diakui dan dinyatakan sebagai bahasa yang sah untuk digunakan di Perserikatan Bangsa – Bangsa (PBB) sejak tahun 1973.<sup>2</sup> Bahasa Arab memiliki beberapa cabang yaitu pada Pembelajaran *Maharah*. Pembelajaran *Maharah* terdiri dari empat macam yaitu *Maharah Qiro'ah*, *Maharah Kalam*, *Maharah Kitabah*, dan *Maharah Istima'*. Dari beberapa *Maharah*, banyak dari Siswa ataupun Guru masih mengalami kesulitan dalam mempelajari keempat *Maharah* tersebut. Seperti dari *Maharah Kalam* yang disebabkan karena minimnya kosa kata Bahasa Arab pada kecakapan berbahasa Arab, Dan *Maharah Istima'* dari permasalahan kurangnya lingkungan bahasa yang mendukung untuk seseorang dapat mendengarkan orang berbicara Bahasa Arab secara langsung.

Dari beberapa permasalahan tersebut, Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada siswa di Lembaga Pendidikan adalah mereka masih mempunyai kendala dalam pembelajaran *Maharah Kalam*. Permasalahan ini dialami oleh siswa di *Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun* pada pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah*. Mereka masih belum memiliki ruang untuk berbicara dan mempraktekan bahasa Arabnya didalam kelas. menurut Hal ini disebabkan Karena saat pembelajaran di kelas, Siswa hanya berperan menjadi pendengar dan penyimak perkataan guru saja, sehingga partisipasi Siswa dalam proses belajar terbilang pasif. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat komponen yang harus dipenuhi yaitu: bahasa Arab tidak dapat dipisahkan dari enam komponen utama ini, yaitu: 1) tujuan pembelajaran, 2) silabus pembelajaran, 3) aktifitas pembelajaran, 4) peran guru, 5) peran murid, dan 6) peran bahan ajar, dan ada beberapa

---

<sup>1</sup> Yoke Suryadarma et al., “Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Bagi Jama’ah Islamic Center ‘Abdullah Ghanim As-Syamail’ Ponorogo Melalui Pelatihan Pembelajaran Bahasa Arab Intensif,” *Khadimul Ummah Journal of Social Dedication* Vol. 1, Nomor 2, (Mei 2018): 66, <http://dx.doi.org/10.21111/ku.v1i2.2491>.

<sup>2</sup> zuhrotul mufidah and m badrus, “pengaruh permainan tebak gambar untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa arab di surabaya,” *mumtaza : journal of arabic teaching, linguistic and literature* ol 01 no 01 (2022): 45.

kerangka implementatifnya seperti memperkuat tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan latar belakang siswa yang dapat dijabarkan dalam silabus pembelajaran menurut Yunus 202.<sup>3</sup>

Dan metode yang dipakai Siswa dalam menghafal kosa kata bahasa Arab masih terbilang tradisional, hanya sekedar menghafalkan kosa kata seperti biasa. Apabila seseorang Siswa menghafal kosa kata di hari pertama, maka di hari selanjutnya, jika ditanya, maka Siswa mulai lupa hafalan yang sudah dihafal di hari kemarin. Hal ini menandakan bahwa metode yang dipakai oleh Siswa dalam menghafal kurang efektif dalam menghafal. Menghafal kosa kata membutuhkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif anak sangat berhubungan dengan kemampuan daya ingat yang dimilikinya. Daya ingat bagi anak sangat penting, karena daya ingat menjadi fungsi yang sangat penting untuk ingatan anak. Saat anak menerima pembelajaran di sekolah, anak sangat membutuhkan memori untuk menyimpan sesuatu.<sup>4</sup> Hal ini Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* di *Madrasah Tsanawiyah 1* Madiun masih memiliki kesenjangan dalam metode dan strategi, dalam peningkatan kecakapan berbahasa Arab dan produktifitas dalam menghafal kosa kata bahasa Arab.

Mengingat pentingnya proses belajar mengajar di Lembaga Pendidikan di Indonedia dan urgensi peningkatan bahasa Arab pada Siswa *Madrasah Tsanawiyah 1* Madiun, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka diperlukanya sebuah metode dan strategi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* di *Madrasah Tsanawiyah 1* Madiun. Pada kesenjangan masalah tersebut, peneliti memberikan kunci dan sebuah Solusi, yaitu dengan penerapan strategi tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan permainan yang pemainnya menebak gambar yang sesuai dengan ciri-ciri benda dan memahami perkataan yang ingin disampaikan.<sup>5</sup>

Strategi ini memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang dihubungkan kepada Siswa dalam memahami Bahasa Arab secara efektif, guna memfasilitasi Siswa dalam

---

<sup>3</sup> yoke suryadarma and arsyad muhammad ali ridho, “analisis tingkat kepuasan pembelajaran bahasa arab bagi peserta pku unida gontor tahun 2022,” *shibghoh: prosiding ilmu kependidikan unida gontor* vol.1 (february 28, 2023): 117.

<sup>4</sup> w.d helmita and salwiah, “meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar di kelompok b paud bintang 9 kelurahan lalolara kec. kambu kota kendari,” *jurnal smart paud* vol. 2, no.2 (july 2019): 93.

<sup>5</sup> adinda rizki aulia et al., “pengaruh permainan tebak gambar berbahasa inggris terhadap peningkatan pengetahuan pada siswa kelas 1 sdn 1 kawalimukti,” *kolaborasi, jurnal pengabdian masyarakat* vol. 04 no. 01 (february 20, 2024): 64.

belajar. Sehingga Siswa dapat berpartisipasi kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Kemudian peran dari media ini dapat digunakan oleh Guru bahasa Arab dari beberapa Tingkat Pendidikan baik dari Tingkat sekolah dasar, menengah, sampai *Aliyah*. Menurut Sanjaya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalamanan visual kepada anak didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak.<sup>6</sup>

Peran media pembelajaran pada proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia.<sup>7</sup> Permainan tebak gambar adalah permainan asah otak ringan, kumpulan gambar di susun sedemikian rupa sehingga menimbulkan sebuah kosa kata baru. Melalui permainan anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil.<sup>8</sup> Permainan ini dapat dilakukan dengan membisikkan atau menulis kata yang hendak digambar kemudian bebas imajinasi anak untuk menginterpretasikan kata tersebut dalam sebuah gambar. Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama. Menghitung kembali gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah di pelajari.<sup>9</sup> Jadi pemanfaatan media gambar ini, sangatlah fleksibel dapat membantu keefektifan belajar bahasa Arab di kelas. Untuk menstabilkan proses pembelajaran bahasa Arab di *Madrasah Tsanawiyah* kota Madiun. Penelitian analisis penerapan strategi tebak gambar perlu dilakukan, guna memperbaiki kualitas belajar Siswa dan menumbuhkan minat bagi diri Siswa. Walaupun, terjadi kesulitan dalam memahami bahasa Arab.

Selain itu, bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an adalah bahasa Arab. Dengan kita memahami atau belajar bahasa Arab, kita juga dengan mudah dapat memahami bahasa Arab yang terdapat didalam Al-Qur'an dengan mudah. Perlu kita sadari, bahwa Al-Qur'an

---

<sup>6</sup> santa idayana sinaga and fatma rizki intan, "implementasi pengembangan bahasa inggris anak melalui media tebak gambar 'siapa aku' anak usia dini," *murhum : jurnal pendidikan anak usia dini* vol. 4, no. 2 (desember 2023): 679.

<sup>7</sup> nahdya afkarina and etistika yuni wijaya, "pengembangan media pembelajaran game tebak gambar berbasis android pada mata pelajaran informatika," *journal of education and informatics research* vol.1, no.1, (2020): 70.

<sup>8</sup> hasrawia basri, a asti sri wahyuni, and azizah amal, "pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa ekspresif dikelompok a pada tk kemala bhayangkari 20 cabang pangkep," *jurnal pendidikan tambusai* volume 7 nomor 3 (2023): 26244.

<sup>9</sup> nur annisa fitri et al., "perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar," *jpp paud fkip untirta*, mei 2024, 37.

adalah petunjuk bagi manusia untuk menuju kehidupan yang aman dan sejahtera, segala ilmu pengetahuan baik sains dan teknologi sudah tercantum didalam Al-Qur'an, maka dengan kita belajar Bahasa Arab, maka dengan mudah kita memahami Al-Qur'an dan sepenuhnya memahami ilmu pengetahuan yang ada didalamnya.Oleh karena itu penelitian dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab sangatlah diperhatikan agar para Siswa dapat memahami makna dan isi yang ada didalam Al-Qur'an dan juga tujuan dari pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* dapat tercapai dengan kriteria tertentu.

Penelitian ini sangat berhubungan dengan penelitian studi sebelumnya.Pada studi sebelumnya terjadi di PAUD Bintang Sembilan menunjukan bahwa dari 16 orang anak terdapat 10 anak atau 52% yang tidak mampu meningkat daya ingat melalui permainan tebak gambar.Hal ini disebabkan metode guru yang sangat monoton dan pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak bosan.<sup>10</sup>dan dalam penelitian Hidayat, N. 2016 ia menemukan siswa yang mengalami kesulitan belajar kosa kata, karena guru masih menggunakan metode yang konvensional dan guru hanya menjelaskan materi kemudian meminta siswa untuk memperhatikan selama proses belajar mengajar dan menyelesaikan latihan didalam buku tanpa kegiatan pendukung.Dan pada penelitian yang dilakukan Rinthia 2019, ia menemukan masalah utama dalam pengajaran kosa kata adalah teknik mengajar guru yang kurang menarik dan kurang menarik monoton serta kurang bervariasi. Dari permasalahan utama tersebut muncul permasalahan lain yaitu siswa merasa bosan dengan teknik pengajaran guru yang monoton dan akan kehilangan fokus dalam mempelajari kosakata.<sup>11</sup>Dari kesenjangan dari studi penelitian sebelumnya memiliki permasalahan yang sama dengan penelitian sekarang yaitu penggunaan strategi dan metode yang kurang tepat untuk membawa siswa kepada tujuan pembelajaran itu sendiri, yang menyebabkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab semakin menurun.

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* di *Madrasah Tsanawiyah 1* kota Madiun dan penelitian sebelumnya, *Novelty* pada penelitian ini adalah penelitian ini mendesain strategi tebak gambar yang memberikan ruang bagi

---

<sup>10</sup> helmita and salwiah, "meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar di kelompok b paud bintang 9 kelurahan lalolara kec. kambu kota kendari," 93.

<sup>11</sup> disarni orfit weri buma and munawwir hadiwijaya, "penggunaan permainan tebak-tebakan untuk meningkatkan kosa kata siswa kelas tujuh di smp negeri 5 loli," *jurnal ikip budi utomo*, n.d., 89, <https://doi.org/10.33503>.

Siswa untuk berlatih berbahasa Arab di kelas, jadi tidak hanya menebak kosa kata saja, tetapi dapat berlatih berbicara bahasa arab sembari memberikan kunci jawaban dari kosa kata yang ada di gambar, sehingga pada kesempatan ini Siswa dapat berlatih berbicara bahasa Arab dengan kosa kata Bahasa Arab yang siswa dapatkan di hari tersebut.Pada kasus proses ini, Winataputra yang menyatakan bahwa penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dalam hal rata-rata jumlah informasi yang dapat diperoleh seseorang.<sup>12</sup>Strategi ini sangat berbeda dengan strategi pada umumnya.Walaupun banyak dari peneliti telah banyak menyelidiki tentang Strategi tebak gambar.Namun pada penelitian ini, strategi tebak gambar didesain dengan baik dan menitik fokuskan kecakapan kepada Siswa.Dan Guru hanya mengajak Siswa untuk berpartisipasi pada strategi tebak gambar dalam belajar di kelas.Dengan itu Siswa dapat melatih kecakapan bahasa Arabnya secara langsung dan aktif.

Penelitian ini menganalisis penerapan strategi tebak gambar pada pembelajaran yang mengalami kesenjangan dalam kualitas belajar.Dan peneliti berupaya untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar dan memberikan fasilitas media belajar dan sumber belajar kepada Siswa dalam memahami pembelajaran.Dari beberapa uraian diatas menjelaskan bahwa penerapan strategi tebak gambar merupakan Solusi pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah di Madrasah Tsanawiyah 1* kota Madiun.Mengingat bahwa seorang Guru bertanggung jawab untuk membawa para Siswa kepada tujuan dari pembelajaran, maka dengan penelitian Analisis penerapan strategi tebak gambar dapat memberikan perubahan dalam proses pembelajaran terutama dalam keefektifan siswa dalam kecakapan bahasa Arab.Oleh karena itu tujuan dilaksanakanya penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran pada penguasaan kecakapan berbahasa Arab dan kosa kata Bahasa Arab pada siswa.

## Metode Penelitian

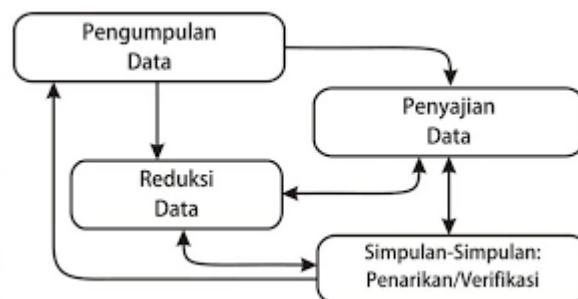
Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif kualitatif .jenis penelitian yang peneliti ambil adalah penelitian studi kasus, metode ini meneliti permasalahan yang terjadi di suatu Lembaga ataupun organisasi lainya dan peneliti memungkinkan untuk menemukan Solusi dari permasalahan tersebut.karena pada permasalahan mengenai

---

<sup>12</sup> helmita and salwiah, “meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar di kelompok b paud bintang 9 kelurahan lalolara kec. kambu kota kendari,” 93.

bahasa para Siswa. Dan peneliti melakukan observasi langsung ke lapangan penelitian guna mengumpulkan data terkait permasalahan. Data yang diperlukan saat observasi meliputi kegiatan pembelajaran di kelas dan keefektifan metode yang dipakai Guru dalam pembelajaran. Selain Observasi, peneliti melakukan wawancara kepada Guru bahasa Arab mengenai metode dan strategi apa yang dipakai saat mengajar *Durusullughoh Al Arobiyah* dan media apa yang dimanfaatkannya. Serta peneliti mewancarai Guru kepala sekolah *Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun* tentang kegiatan apa yang dilaksanakan di sekolah selama 1 hari.

Dalam menganalisa pada penelitian, terdapat aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion/verification.<sup>13</sup> Langkah-langkah analis sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Data Kualitatif

Berdasarkan gambar diatas, bahwa peneliti melakukan pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan reduksi data, penyajian data, sampai kepada Kesimpulan verifikasi data. Menurut Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktifitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.<sup>14</sup>

Adapun langkah-langkah pada penelitian ini dimulai peneliti melakukan observasi lapangan di *Madrasah Tsanawiyah* kota Madiun, disana peneliti menganalisis lingkungan dan proses pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap guru di *Madrasah Tsanawiyah* terhadap proses belajar mengajar didalam kelas. hasil dari Analisa

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*, cetakan ke-2 (jl.gegerkalong hilir no.84 bandung: alfabeto cv, 2020), 321–22.

<sup>14</sup> Sugiyono, 321.

observasi dan wawancara akan dijadikan data dokumentasi untuk menarik Kesimpulan dari permasalahan di Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Strategi Tebak Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Pembelajaran Bahasa Arab adalah pembelajaran kebahasaan yang harus diperaktekan secara langsung di lapangan agar segala kosa kata Bahasa Arab yang sudah dipelajari, agar tidak lupa di kemudian harinya. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi: unsur kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan aspek budaya. Dimana unsur kebahasaan sendiri terdiri atas tata bahasa (*qawâ' idu al-lughah*), kosa kata (*mufradât*), pelafalan dan ejaan (*ashwâ'at 'arabiyyah*). Sedang ketrampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak (*mâhâratu al-istimâ'*), keterampilan berbicara (*mâhâratu al-kalâm*), keterampilan membaca (*mâhâratu al-qirâ'ah*) dan keterampilan menulis (*mâhâratu al-kitâbah*). Aspek budaya merupakan makna yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.<sup>15</sup> Dilihat dari uraian unsur kebahasaan, tidak hanya dalam berbicara Bahasa Arab, tetapi masih banyak unsur-unsur yang harus dipelajari baik dari tata Bahasa dan pelafalan ejaan Bahasa Arab.

Belajar Bahasa Arab bukan berarti kita harus berbicara Bahasa Arab saja, tetapi perlu mengetahui tata Bahasa Arab, ejaan kalimat Bahasa Arab dan keahlian menguasai pendengaran Bahasa Arab. Dari semua unsur Bahasa Arab yang sudah dijelaskan sebelumnya, untuk menguasai segala unsur Bahasa Arab, maka seseorang perlu untuk belajar yang giat untuk bisa menguasai Bahasa Arab. Untuk mencapai tujuan itu, dibutuhkannya strategi dan metode yang tepat untuk menunjang dan memfasilitasi Siswa menuju tujuan tersebut. Lalu apa yang dimaksud dengan Strategi, Strategi adalah susunan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang Guru untuk mempermudah penyampaian materi ajar kepada para Siswa di kelas dan menjadikan suasana kelas semakin kondusif. Dryden and Vos menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan

---

<sup>15</sup> wakhidati nurrohmah putri, "pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa madrasah tsanawiyah," *lisania: journal of arabic education and literature* vol.1, no.1 (2017): 2, <https://doi.org/10.18326>.

adalah pembelajaran dimana interaksi antar guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar.<sup>16</sup>

Strategi tebak gambar memberikan peningkatan kepada Penguatan ingatan siswa terhadap kosa kata bahasa Arab dalam belajar bahasa Arab. Semua kurikulumnya sudah tercantum dalam Keputusan Menteri agama (KMA) No. 183 tahun 2019. Pembahasan yang selalu diajarkan pertama setiap babnya adalah kosakata (*mufrodat*). Hal ini dikarenakan *mufrodat* menjadi salah satu elemen penting agar peserta didik dapat menguasai bahasa Arab dengan mudah. Pendapat ini sejalan dengan Fajriah yang mengatakan bahwa kosakata menjadi hal pertama dan paling dasar yang harus dipelajari dan diperluaskan sebagai syarat seseorang belajar bahasa Arab.<sup>17</sup> Menghafal Kosa kata menjadi cara utama bagi siswa untuk belajar bahasa Arab, dan ini dilakukan melalui tahapan dan perencanaan dalam proses pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah*. Salah satunya dengan strategi tebak gambar

Penggunaan strategi disini untuk memfasilitasi Siswa kepada tujuan dari pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran yang disembari dengan Strategi akan memberikan alur jalan pembelajaran berjalan yang baik dan sesuai dengan prosedural strategi tersebut. Terutama dalam Strategi Tebak Gambar. Strategi ini diterapkan pada pelajaran bahasa Arab yaitu *Durusullughoh Al Arobiyah*. Tujuan pelaksanaan strategi tebak gambar adalah untuk mengatasi siswa yang masih belum bisa memahami penjelasan dari guru. Media gambar disini berperan menjadi fasilitas Siswa dalam memahami materi Bahasa Arab. Media permainan ini dilakukan secara berkelompok, menuntut peserta didik supaya aktif berbicara, kemudian peserta didik diminta untuk menebak beberapa gambar tersebut dengan mendengarkan pernyataan dari anggota kelompoknya.<sup>18</sup>

Selain memecahkan masalah pemahaman Siswa, strategi tebak gambar membantu Siswa untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dalam menghafal kosa kata bahasa Arab. Selama ini Siswa masih belum menemukan metode menghafal yang efektif dan efisien untuk menghafal kosa kata Bahasa Arab, banyak dari kalangan Siswa masih

---

<sup>16</sup> marefa masyah, sumarsih, and d. delrefi, “meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok a1 di paud kemala bhayangkari bengkulu utara,” *jurnal ilmiah potensia* vol. 2 (2) (2017): 102.

<sup>17</sup> muhammad rajiv muwafi and r. taufiqurrochman, “efektivitas penggunaan permainan tebak gambar berbasis android dalam meningkatkan kosakata bahasa arab,” *kitaba : journal of interdisciplinary arabic learning*, 2023, 16, <https://doi.org/10.18860>.

<sup>18</sup> rajiv muwafi and r. taufiqurrochman, 16.

menggunakan metode yang tradisional sehingga wawasan kosa kata Bahasa Arab Siswa masih kurang dalam berbicara Bahasa Arab.

Strategi tebak gambar dalam Pelajaran Durusullughoh Al Arabiyah memanfaatkan media gambar untuk membantu Siswa untuk melihat langsung kosa kata Bahasa Arab yang mana belum dipahami oleh.Banyak dari Siswa kurang bisa memahami secara langsung, apabila guru mengandalkan metode ceramah saja tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut, tetapi pada strategi tebak gambar, Siswa dapat melihat secara langsung kosa kata bahasa Arab yang belum mereka pahami sebelumnya.Keunggulan penerapan strategi ini, Siswa dapat berlatih berbicara bahasa Arab dengan menebak gambar.Kegiatan ini akan memberikan Siswa berdiskusi antara satu sama lainya melalui menebak gambar dan Siswa akan mengingat kosa kata Bahasa Arab yang sudah dihafal sebelumnya, untuk digunakan membuat kalimat Bahasa Arab yang tepat saat ingin menebak gambar.Pada kesimpulanya, Permainan tebak gambar dan huruf untuk mengembangkan bahasa sesuai dengan Permainan bersifat Konstruktif menurut Hurlock 1993 yaitu bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.<sup>19</sup> Kualitas pembelajaran mempengaruhi hasil dari belajar siswa. Kinerja unit pendidikan yang maksimal dapat dibuktikan dari kepuasaan yang dirasakan oleh peserta didik (*customer satisfaction*) hal tersebut dapat dirasakan dari kualitas pelayanan yang diberikan kepada peserta didik. Maka, kualitas pelayanan merupakan aspek yang penting untuk tercapainya rasa puas peserta didik sehingga peserta didik tidak terbujuk untuk berpindah ke produk yang lain.<sup>20</sup> Penerapan Strategi tebak gambar adalah untuk memfasilitasi Siswa dalam memahami Penyampaian materi oleh Guru sehingga Siswa yang masih kurang maksimal dalam pemahaman bahasa Arab saat pembelajaran berlangsung dapat memahami gambar yang sudah disediakan oleh Guru di kelas.

Pada strategi pembelajaran terdapat beberapa tahapan dalam pembelajaran salah satunya menebak kata dari gambar yang ditampilkan oleh Guru. Menurut Alamsyah media tebak gambar merupakan keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira,

---

<sup>19</sup> siti nur indah budiarti, “penerapan permainan tebak gambar dan huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok a1 tk negeri pakunden 1 kota blitar,” *jurnal pendidikan riset dan konseptual* vol 4 no 2 (april 2020): 291.

<sup>20</sup> Suryadarma and Muhammad Ali Ridho, “Analisis Tingkat Kepuasan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta PKU UNIDA Gontor Tahun 2022,” 116.

objek yang ditebak didasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti<sup>21</sup>Pelaksanaan Strategi tebak gambar merupakan salah satu strategi yang memanfaatkan media pembelajaran ke dalam permainan.Permanian tersebut selain bertujuan untuk membuat Siswa aktif ketika didalam kelas, permainan tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bagi peserta didik.

### **Efektivitas dalam Peningkatan Kecakapan Berbahasa Arab pada Siswa Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun**

Belajar merupakan proses yang kompleks seseorang mempelajari suatu informasi guna untuk meningkatkan wawasan diri terhadap informasi yang beredar didunia.Seseorang akan belajar suatu hal kapanpun dan dimanapun, hal ini terjadi dalam kehidupan sosial mereka.Tanda seseorang sedang belajar,yakni kondisi di mana anak dengan bimbingan gurunya secara mandiri dapat mengembangkan kemampuan dasar-nya sebelum mencapai kemampuan yang lebih kompleks.<sup>22</sup>Dan tanda apabila seseorang itu menguasai bahasa Arab ia akan lebih giat Kembali dalam meningkatkan keahlian Bahasa Arabnya, pertanyaanya, apakah setiap orang mampu untuk meningkatkan keahlian bahasa Arabnya dengan hanya belajar.Maka banyak dari kebanyakan orang akan menjawab bisa, akan tetapi seseorang tidak akan bertahan lama secara konsisten jika mengandalkan belajar biasa, pasti akan merasakan cobaan dalam belajar seperti kejemuhan dan membosankan.Oleh karena itu belajar bahasa Arab diperlukanya sebuah metode yang tepat untuk menjadikan suasana belajar semakin efektif dan efisien.

Pada strategi tebak gambar memberikan Siswa untuk belajar bahasa Arab secara mudah. Pada penerapan permainan tebak gambar ini bukan hanya untukmenumbuhkan rasa percaya diri anakakan tetapi meningkatkan kemampuan bahasa anak yang semakin meningkatdengan strategi yang menyenangkanbagi anak menurut Budianti 2020.<sup>23</sup>Selain Siswa belajar bahasa Arab di kelas, Siswa juga dapat bermain sambil belajar.Jadi disamping kejemuhan dalam belajar menimpa kita, disamping itu ada permainan yang

---

<sup>21</sup> linda lestari, dian nuzulia armariena, and rury rizhardi, “pengaruh media tebak gambar terhadap keterampilan berbahasa pada siswa kelas iii sd negeri 05 mendo barat,” *inventa: jurnal pendidikan guru sekolah dasar* vol 5 no 2 (2021): 272.

<sup>22</sup> fitri et al., “perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar,” 40.

<sup>23</sup> yulida izatusholihah, elan, and heri yusuf muslihin, “permainan tebak gambar dalam menstimulus karakter percaya diri anak usia dini,” *paud lectura: jurnal pendidikan anak usia dini* vol 5, no 1 (oktober 2021): 92.

memberikan semangat baru pada siswa untuk belajar bahasa Arab. Adapun tugas guru sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Kurniawan 2015 bahwa guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya mengajar, mendidik, dan melatih peserta didik, serta memenuhi kompetensi sebagai orang yang patut digugu dan ditiru dalam ucapan dan tingkah lakunya.<sup>24</sup>Maka dari itu Guru tidak hanya menentukan strategi dalam pembelajaran saja saja tetapi harus memenuhi kompetensinya sebagai orang yang harus ditiru dalam ucapan dan tingkah laku, agar Siswa dapat berperilaku baik saat pembelajaran dan setelah pembelajaran. Dan Guru memfasilitasi media tersebut kepada anak untuk dilihat dan dibaca dengan bimbingannya. Majalah dan poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa karena berisikan gambar dan teks.<sup>25</sup>Siswa yang berusaha untuk menebak kosa kata dari penjelasan kata kunci temanya, membuat ia semakin berpikir untuk mengingat Kembali kosa kata yang pernah dihafal, sehingga pada kesempatan ini Siswa mendapat kesempatan untuk berlatih menghafal kosa kata yang sudah ia hafalkan sebelumnya, yang hal ini memberikan daya ingat Siswa semakin tumbuh dan berkembang.

Pemanfaatan dari strategi tebak gambar memberikan pengaruh besar terhadap keefektifan pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah*.Hal ini dirasakan oleh Siswa *Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun*.Mereka merasakan bahwa dengan penerapan strategi ini memberikan ruang untuk berlatih *Maharatul Kalam* didalam kelas.Tak hanya itu Siswa dapat menguatkan menghafal kosa kata Bahasa Arab dari menjelaskan dan mendengarkan penjelasan teman yang sedang menjelaskan ciri-ciri gambar yang dilihat saat menebak gambar.Dengan tebak gambar Siswa dapat lebih aktif pada proses pembelajaran, Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.Jadi tidak hanya Guru yang aktif menyampaikan materi di kelas.Jika kegiatan ini berjalan secara berlangsung, maka dapat membantu mengembangkan konsep dan mengembangkan keterampilan Bahasa pada Siswa, serta melatih meningkatkan kepercayaan diri bagi Siswa.

---

<sup>24</sup> martini, “upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran akidah akhlak melalui penerapan strategi pembelajaran aktif circ,” *jurnal imamah* volume 1, nomor 2 (2023): 139.

<sup>25</sup> putri rahmi, reka dersa, and jamaliah hasballah, “pengembangan ape rolling box berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak,” *eunoia: jurnal pendidikan bahasa indonesia* volume 2 (1) (2022): 2.

keunggulan dari *game* tebak gambar yaitu mempermudah pelaksanaan peserta didik agar bisa belajar dengan mandiriserta dapat memahami pelajaran dengan baik, benar dan tepat.<sup>26</sup>

### **Implementasi Strategi Tebak Gambar dalam Peningkatan Kecakapan Berbahasa Arab pada Siswa Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun**

Strategi dan metode dalam pembelajaran, sangatlah bermacam-macam, dari semua strategi dan metode pembelajaran yang ada, memiliki kebutuhannya masing-masing, jadi tidak ada strategi dan metode pembelajaran yang terbaik, akan tetapi strategi yang bagus dan baik, yaitu strategi yang menyesuaikan kebutuhan Siswa di lapangan pembelajaran.Dan seorang Guru harus cerdas untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga akan berdampak pada Siswa yang diajarnya.Tidak semua strategi dan metode memfokuskan pada satu bidang saja akan tetapi,Setiap strategi dan metode memiliki kriteria yang memfokuskan tujuannya ke bidangnya tertentu, jadi Guru dapat menggunakan strategi tersebut untuk mensukseskan proses belajar mengajar pada Siswa

Kebutuhan siswa di *Madrasah Tsanawiyah* 1 kota Madiun yang memiliki kesenjangan dalam menghafal kosa kata bahasa Arab dan kecakapan berbahsa Arab.Hal ini disebabkan kurangnya strategi atau metode yang tepat untuk diajarkan kepada Siswa di kelas, karena jika Guru belum dapat memberikan suasana belajar yang produktif, maka akan berdampak dengan pemahaman materi pada Siswa itu sendiri.Strategi tebak gambar merupakan Solusi dari permasalahan dalam belajar Siswa di *Madrasah Tsanawiyah* 1 Madiun. Ahmad Rohani menyatakan bahwa gambar sangat penting digunakan dalam usaha menjelaskan pengertian kepada siswa. Sehingga dengan menggunakan gambar, siswa akan lebih memperhatikan benda-benda yang berkaitan dengan pelajaran.<sup>27</sup>

Strategi tebak gambar memiliki beberapa langkah-langkah yang harus dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.Pada penerapan strategi tebak gambar, dimulai dengan merencanakan pembelajaran meliputi menentukan tujuan umum dan tujuan khusus dari pembelajaran tersebut, sehingga Guru dapat mengetahui arah yang akan dicapai dari strategi tersebut, selanjutnya menentukan judul atau materi yang akan diajarkan.Saat

---

<sup>26</sup> Afkarina and Wijaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Tebak Gambar Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika,” 71.

<sup>27</sup> Elfin Purnama Sari and Innany Mukhlishina, “PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEBAK GAMBAR PADA TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Basataka (JBT)* Vol. 6, No. 1 (June 2023): 119.

pembelajaran di kelas, menentukan materi merupakan peran yang sangat penting, karena dengan materi Siswa dapat mengetahui apa yang mereka pelajari di hari tersebut.Pada media yang akan digunakan harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan kepada para Siswa, dan media utama yang digunakan pada strategi tebak gambar adalah poster gambar, maka dari itu media menjadi peran penting siswa untuk memahami materi pelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan, materi ini telah disusun dalam tahap perencanaan, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut, Karena arah tujuan Pembelajaran melalui tujuan utama pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* yaitu Siswa mahir dalam kecakapan bahasa Arab.Pada tahap awal, Guru mulai menyampaikan materi pembelajaran kepada Siswa sesuai dengan perencanaan pembelajaran, setelah itu Guru melafalkan kosa kata baru secara dua kali dengan diikuti oleh para Siswa di kelas, dan diakhir, siswa diminta untuk menghafalkan dan memahami materi apa yang sudah disampaikan oleh Guru.Tindakan ini Agar Siswa dapat hafal dan memahami dari kosa kata bahasa arab, apabila siswa pada tahap ini mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosa kata bahasa Arab, barulah Guru memberikan poster gambar yang berkaitan dengan materi yang diajar sebelumnya.Jika materi yang diajar bertema tentang macam-macam bentuk benda, maka poster yang ditampilkan menyerupai bentuk dari materi yang disampaikan, dengan melihat gambar, Siswa langsung memahami makna dari kosa kata bahasa Arab yang sudah dijelaskan.

Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai tujuan untuk menyampaikan informasi maupun instruksi yang melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas, sehingga dalam pembelajaran siswa mendapatkan sebuah pengalaman yang berkesan. Arsyad menyatakan bahwa media permainan tebak gambar merupakan suatu kartu bergambar yang dapat terdiri dari beberapa kumpulan gambar hewan, benda, dan lain sebagainya, serta menggunakan ukuran gambar yang sesuai dengan besar kecilnya sebuah kelas atau kelompok yang akan bermain guna sebagai petunjuk dan stimulus bagi Siswa untuk dapat memberikan respon yang diharapkan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> iliyah wulan sari, “pengaruh model pembelajaran snowball throwing berbantuan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa kelas iii sd,” *jurnal ilmiah mandala education (jime)* vol. 8, no. 1 (january 2022): 271, <https://doi.org/10.36312>.

Setelah Guru memberikan penjelasan dengan menampilkan poster gambar dengan bahasa Arab, kemudian Guru menunjuk Siswa untuk mempraktekan kecakapan bahasa Arabnya didepan kelas seperti yang dijelaskan oleh Guru sebelumnya. kegiatan ini melatih ingatan siswa dan pemahaman materi pembelajaran. Pada tahap ini posisi Guru hanya memantau kecakapan bahasa Siswa dalam menjelaskan isi poster gambar, apabila terjadi kesalahan kata dan kaidah bahasa Arab, maka tugas Guru memperbaikinya dengan kosa kata yang benar. setelah menjelaskan isi yang ada di poster, Guru mengulangi menjelaskan ciri-ciri benda yang tergambar di poster tersebut guna menguatkan ingatan Siswa. Maka setelah penguatan pemahaman materi pelajaran selesai, Guru baru memulai permainan tebak gambar.

Pada permainan ini membutuhkan dua orang siswa untuk mempraktekan permainan ini, yang mana orang yang pertama bertugas menebak sebuah gambar sambil memegang poster gambar diatas kepalanya, sedangkan orang kedua bertugas memberikan kata kunci dari gambar yang dipegang oleh orang yang pertama tanpa harus memberitahukan kosa kata yang ada di gambar. Kegiatan ini bertujuan agar Siswa dapat aktif dalam pembelajaran termasuk pada keterampilan *Maharah Kalam*. dan aturan permainan ini Siswa harus berusaha semaksimal mungkin agar jawaban sesuai dengan poster gambar tersebut. Menurut Dewi Siti Khotijah permainan tebak gambar adalah kegiatan menebak suatu kata yang sesuai dengan gambar yang ada. Harapan dari permainan ini adalah pengguna dapat terus berkembang sesuai dengan usianya. Dengan permainan ini pengguna dapat menggunakannya untuk mengasah otak. Karena dalam memainkannya, pengguna harus teliti dan memutar otak untuk menemukan jawabanyang dimaksud. Jika jawaban salah, maka pengguna tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Gambar yang disajikan setiap levelnya juga berbeda-beda. Selain itu, semakin jauh levelnya, gambar yang harus ditebak juga bertambah sulit. Dari tantangan inilah para pengguna diharapkan agar tidak mudah menyerah.<sup>29</sup>

Tebak gambar artinya persoalan atau teka-teki yang diberikan menjadi hiburan sebagai akibatnya harus menebak kemungkinan banyak kata, frasa, atau kalimat yang diisyaratkan pada suatu gambar.<sup>30</sup> Permainan menebak gambar, Siswa dapat aktif

---

<sup>29</sup> Rajiv Muwafi and R. Taufiqurrochman, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB,” 14.

<sup>30</sup> andhika mega pradana and ade mubarok, “game tebak gambar sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini,” *jurnal sistem informasi dan ilmu komputer* vol.1, no.2 (mei 2023): 26.

berbahasa Arab melalui permainan yang positif dan menyenangkan. Permainan ini menebak sebuah kosa kata dari poster gambar tersebut. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi tebak gambar memiliki tujuan utama yaitu agar Siswa dapat meningkatkan kecakapan bahasanya dan percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki Siswa tersebut. Adapun materi pelajaran dalam strategi tebak gambar dapat mencangkupi Jenis hewan, benda, dan pekerjaan Manusia, sebagai berikut



**Arabic Zania**

Gambar 2.poster gambar kosa kata bahasa Arab binatang

Strategi tebak gambar tidak selalu berfokus pada satu jenis materi yang akan ditebak dalam permainan, melainkan dapat melalui jenis-jenis anggota tubuh, jenis-jenis pekerjaan manusia, dan macam-macam transportasi. Sehingga materi yang akan diajarkan bersifat fleksibel dan mudah diterapkan. Adapun contoh poster gambar jenis-jenis anggota tubuh antara lain:



Gambar 3.Poster gambar kosa kata bahasa Arab anggota tubuh

Pada tahap akhir pembelajaran, Guru memberikan refleksi kepada Siswa setelah melakukan permainan tebak gambar.Dalam refleksi Guru dapat mengulangi pembelajaran guna memastikan bahwa Siswa sudah memahami pembelajaran yang Guru sampaikan dan juga Guru dapat memberikan perbaikan kesalahan kepada Siswa dalam kecakapan bahasa Arabnya, hal ini agar Siswa tidak akan terlanjur salah secara mendatang dan agar tidak menjadi kebiasaan buruk dalam kecakapan bahasa Arab.Kemudian di akhir pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah*, Guru mulai menertipkan kelas guna memberikan sebuah motivasi dan dukungan agar para Siswa dapat belajar lebih giat kembali dan terus belajar hingga cita-cita mereka dapat tercapai di masa yang akan datang.Jadi dapat dipastikan metode Tebak Gambar merupakan salah satu permainan yang dapat di gunakan untuk melatih kemampuan berbicara Siswa dengan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran warna dan tulisan.

## Kesimpulan

Permasalahan pada pembelajaran di kelas, terutama pada bahasa Arab sangat membutuhkan latihan dan menghafal, maka tidak banyak Guru yang memperhatikan proses ini dalam mengajar bahasa Arab.Strategi dan metode sangatlah berperan penting dalam kesuksesan proses pembelajaran, agar suasana pembelajaran semakin kondusif dan efektif dan Siswa tidak merasakan bosan dalam mengikuti pelajaran di kelas.maka penelitian analisis penerapan strategi tebak gambar dalam pembelajaran *Durusullughoh Al Arobiyah* memberikan suasana yang efektif dalam meningkatkan kecakapan berbahasa Arab dan semangat belajar pada Siswa.

Penelitian ini merupakan salah satu dari penelitian yang meneliti keefektifan dalam pembelajaran didalam kelas.Dan peneliti hanya mengembangkan sebuah Strategi dan metode pembelajaran sebelumnya, maka peneliti mengharapkan agar penelitian ini diperaktekan, digunakan di lapangan penelitian dan dimanfaatkan untuk kepentingan mengajar, supaya penelitian yang akan datang dapat menjadikan penelitian ini acuan untuk meneliti sebuah penelitian yang relevan.Saran kepada penelitian yang akan datang, agar menjadikan penelitian ini menjadi refensi disaat peneliti membutuhkan informasi dan data-data terkait proses pembelajaran.Bilamana terdapat kesenjangan pada proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran bahasa Arab, maka Hasil penelitian inilah untuk menjadi contoh memecahkan sebuah permasalahan, dan menurut Pendidikan bahasa

arab di pondok modern gontor bahwa seseorang harusnya berbahasa dulu sebelum menggunakan nahwu, sebab orang tidak akan menggunakan garam sebelum ada masakan.<sup>31</sup>

## Daftar Pustaka

- afkarina, nahdfa, and etistika yuni wijaya. “pengembangan media pembelajaran game tebak gambar berbasis android pada mata pelajaran informatika.” *journal of education and informatics research* vol.1, no.1, (2020).
- aulia, adinda rizki, dwiva azmar, lena agustina, nabilha nurhaliza, nadwa salsabillah, nursamsi, and andan firmansyah. “pengaruh permainan tebak gambar berbahasa inggris terhadap peningkatan pengetahuan pada siswa kelas 1 sdn 1 kawalimukti.” *kolaborasi, jurnal pengabdian masyarakat* vol. 04 no. 01 (february 20, 2024).
- basri, hasrawia, a asti sri wahyuni, and azizah amal. “pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa ekspresif dikelompok a pada tk kemala bhayangkari 20 cabang pangkep.” *jurnal pendidikan tambusai* volume 7 nomor 3 (2023).
- fitri, nur annisa, saudah, aghnaita, and muzakki. “perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar.” *jpp paud fkip untirta*, mei 2024.
- helmita, w.d, and salwiah. “meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar di kelompok b paud bintang 9 kelurahan lalolara kec. kambu kota kendari.” *jurnal smart paud* vol. 2, no.2 (july 2019).
- idayana sinaga, santa, and fatma rizki intan. “implementasi pengembangan bahasa inggris anak melalui media tebak gambar ‘siapa aku’ anak usia dini.” *murhum : jurnal pendidikan anak usia dini* vol. 4, no. 2 (desember 2023).
- indah budiarti, siti nur. “penerapan permainan tebak gambar dan huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok a1 tk negeri pakunden 1 kota blitar.” *jurnal pendidikan riset dan konseptual* vol 4 no 2 (april 2020).
- izatusholihah, yulida, elan, and heri yusuf muslihin. “permainan tebak gambar dalam menstimulus karakter percaya diri anak usia dini.” *paud lectura: jurnal pendidikan anak usia dini* vol 5, no 1 (oktober 2021).
- lestari, linda, dian nuzulia armariena, and rury rizhardi. “pengaruh media tebak gambar terhadap keterampilan berbahasa pada siswa kelas iii sd negeri 05 mendo barat.” *inventa: jurnal pendidikan guru sekolah dasar* vol 5 no 2 (2021).
- martini. “upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran akidah akhlak melalui penerapan strategi pembelajaran aktif circ.” *jurnal imamah* volume 1, nomor 2 (2023).
- masyah, maretha, sumarsih, and d. delrefi. “meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok a1 di paud kemala bhayangkari bengkulu utara.” *jurnal ilmiah potensia* vol. 2 (2) (2017).

---

<sup>31</sup> Yoke Suryadarma, Fariz mirza abdillah, and Ibnu Fitrianto, “Konsep Penerapan Konsep Wihdah Dan Furu’iyah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Modern Darussalam Gontor Pusat,” *Jurnal Pembelajaran Bahasa, Sastra Dan Budaya Arab*, 2017, 44.

- mega pradana, andhika, and ade mubarok. "game tebak gambar sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini." *jurnal sistem informasi dan ilmu komputer* vol.1, no.2 (mei 2023).
- mufidah, zuhrotul, and m badrus. "pengaruh permainan tebak gambar untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa di surabaya." *mumtaza : journal of arabic teaching, linguistic and literature* ol 01 no 01 (2022).
- nurrohmah putri, wakhidati. "pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa madrasah tsanawiyah." *lisania: journal of arabic education and literature* vol.1, no.1 (2017). <https://doi.org/10.18326>.
- orfit weri buma, disarni, and munawwir hadiwijaya. "penggunaan permainan tebak-tebakan untuk meningkatkan kosa kata siswa kelas tujuh di smp negeri 5 loli." *jurnal ikip budi utomo*, n.d. <https://doi.org/10.33503>.
- purnama sari, elfin, and innany mukhlisina. "pengembangan media papan tebak gambar pada teks deskripsi siswa kelas 1 sekolah dasar." *jurnal basataka (jbt)* vol. 6, no. 1 (june 2023).
- rahmi, putri, reka dersa, and jamaliah hasballah. "pengembangan ape rolling box berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak." *eunoia: jurnal pendidikan bahasa indonesia* volume 2 (1) (2022).
- rajiv muwafi, muhammad, and r. taufiqurrochman. "efektivitas penggunaan permainan tebak gambar berbasis android dalam meningkatkan kosakata bahasa arab." *kitaba : journal of interdisciplinary arabic learning*, 2023. <https://doi.org/10.18860>.
- sugiyono, prof.dr. *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d.* cetakan ke-2. jl.gegerkalong hilir no.84 bandung: alfabet cv, 2020.
- suryadarma, yoke, fariz mirza abdillah, and ibnu fitrianto. "konsep penerapan konsep wihdah dan furu'iyah dalam pembelajaran bahasa arab di pondok modern darussalam gontor pusat." *jurnal pembelajaran bahasa, sastra dan budaya arab*, 2017.
- suryadarma, yoke, and arsyad muhammad ali ridho. "analisis tingkat kepuasan pembelajaran bahasa arab bagi peserta pku unida gontor tahun 2022." *shibghoh: prosiding ilmu kependidikan unida gontor* vol.1 (february 28, 2023).
- suryadarma, yoke, agus yasin, a. mukti baiquni, herman, and riza hamid ramadhani. "upaya peningkatan kemampuan bahasa arab bagi jama'ah islamic center 'abdullah ghanim as-syamail' ponorogo melalui pelatihan pembelajaran bahasa Arab Intensif." *Khadimul Ummah Journal of Social Dedication* Vol. 1, Nomor 2, (Mei 2018). <http://dx.doi.org/10.21111/ku.v1i2.2491>.
- Wulan Sari, Iliyah. "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD." *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No. 1 (January 2022). <https://doi.org/10.36312>.