



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Penerapan Game *To Be Detective* Untuk Menyusun Kalimat Tanya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab/*Application of the Game To Be Detective to Compose Interrogative Sentences in Learning Arabic*

Puti Rindang Sari^{1*}, Muassamah², Slamet Daroini³, Idrus Muchsin bin Agil⁴
^{1,2,3,4}UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Article Information:

Received : 19 April 2023

Revised : 13 Juni 2023

Accepted : 30 Juni 2023

Keywords:

Method,
Games To Be Detective,
Learning Arabic

*Correspondence Address:

Putirindangsari1511@gmail.com

Abstract: Learning Arabic with the game *To Be Detective* is the newest learning method at MTsN 7 Malang. This study used descriptive qualitative method. Data collection techniques used were participant observation, in-depth interviews and documentation. Observation of the process of learning Arabic with the game *To Be Detective*. In-depth interviews were conducted by interviewing Arabic teachers and students of class VIII MTsN 7 Malang. The results of the study show that 1) There are 6 steps in the process of learning Arabic with games *To Be Detective* at MTsN 7 Malang, namely material explanation, group division, explanation of games *To Be Detective*, constructing interrogative sentences, answering interrogative sentences, presenting work results and evaluating. 2) learning by using games *To Be Detective* can increase the enthusiasm and motivation of student learning because these games are very interesting for the student learning process, in addition to training perseverance, skills, cooperation for students.

Abstrak: Pembelajaran bahasa Arab dengan permainan *To Be Detective* merupakan metode pembelajaran terbaru di MTsN 7 Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Observasi proses pembelajaran bahasa Arab dengan permainan *To Be Detective*. Wawancara mendalam dilakukan dengan mewawancarai guru bahasa Arab dan siswa kelas VIII MTsN 7 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat 6 langkah dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan game *To Be Detective* di MTsN 7 Malang, yaitu penjelasan materi, pembagian kelompok, penjelasan game *To Be Detective*, menyusun kalimat tanya, menjawab kalimat tanya, mempresentasikan hasil kerja dan evaluasi. 2) pembelajaran dengan menggunakan permainan detektif dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena permainan ini sangat menarik bagi proses belajar siswa, selain melatih ketekunan, keterampilan, kerjasama bagi siswa.

Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 4, No. 1, Juni 2023 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v4i1.72>

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab merupakan pembelajaran bahasa kedua yang wajib dipelajari oleh siswa agar mampu berbahasa selain bahasa ibu. Dalam tujuan pengaplikasian bahasa Arab agar siswa mampu mendengar, menulis, berbicara serta membaca dengan baik. Pembelajaran bahasa Arab merupakan alat komunikasi dengan menggunakan bahasa Arab¹ dalam suatu proses pembelajaran bahasa Arab siswa mampu memahami, mengembangkan, serta bahasa arab dapat mendorong, membina serta menumbuhkan sikap yang baik terhadap bahasa Arab.²

Dalam Pembelajaran bahasa Arab peserta didik tentunya memiliki Problematika yang terdapat dalam pembelajarannya,³ Problematika pembelajaran Bahasa Arab banyak penyebabnya, seperti problematika Non Linguistik: Problematika Sosio Kultural, Sejarah, dan problematika yang terjadi dari guru ataupun siswa itu sendiri,⁴ seperti yang kita ketahui bahwa penulisan huruf arab sangat berbeda dengan bahasa yang lain begitupun dalam penulisannya, jika siswa tidak mempunyai minat dalam pembelajarannya maka akan terasa sulit.⁵ Hal ini menjadikan agar guru membuat salah satu metode pembelajaran yang menarik dan kreatif seperti Metode Games Edukasi dalam pembelajaran salah satunya adalah *Game To Be Detective*.

Game edukasi *To Be Detektif* salah satu game yang bagus digunakan dengan metode pembelajaran saat ini. Salah satu alasannya karena game ini mempunyai animasi yang baik hingga dapat membuat daya ingat anak lebih lama dengan metode ini. *Game To Be Detective* merupakan Games yang dapat mengedukasi dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajarannya. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi serta dapat menyusun kalimat tanya

¹ Rahmawati, Alvi Dyah. "Manajemen Pengorganisasian Program Kursus Bahasa Arab di Pare Kediri." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 3.1 (2018): 52-60.

² Ismail Suardi Wekke, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah* (Deepublish, 2016).

³ Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, (Malang: UIN Maliki Press, 2013), h. 74.

⁴ Hidayat, Nandang Sarip. "Problematika pembelajaran bahasa Arab." *Jurnal Pemikiran Islam* 37.1 (2012).

sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.⁶ dengan adanya hasil Games to be detective merupakan games yang dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk memudahkan para siswa untuk menyusun kalimat tanya pada materi yang diberikan.

Dalam penjelasan deskriptif terkait game *To Be Detective* dapat disimpulkan bahwa penerapan games *To Be Detective* sangat baik digunakan untuk suatu metode dalam pembelajaran bahasa Arab agar siswa dapat efisien menyusun kalimat tanya dalam pembelajarannya khususnya pada Madrasah Tsanawiyah 7 Malang. Dapat diambil beberapa rumusan masalah dari penelitian ini, diantaranya: Bagaimana penerapan games to be detective dalam menyusun kalimat tanya pada pembelajaran Bahasa Arab pada siswa VII di MTsN 7 Malang? Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran Game *To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses atau Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode games *To Be Detective* di samping itu juga untuk mengetahui apakah games To Be Detective ini dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk menyusun kalimat tanya.

Unit analisis dalam penelitian adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Kelas VIII di MTsN 7 Malang merupakan MTsN 7 Malang merupakan salah satu sekolah yang mempelajari pembelajaran bahasa Arab salah satunya pada materi menyusun Kalimat tanya, kelas VIII MTsN 7 Malang mempunyai Kesulitan terhadap pemahaman untuk menyusun kalimat tanya seperti yang terdapat di lapangan ini adalah salah satu alasan untuk menerapkan metode melalui games *To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya lalu dijawab oleh siswa.

Penelitian ini didasarkan pada argumen bahwa Pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode games edukasi yaitu games *To Be Detective* merupakan salah satu langkah untuk memudahkan siswa agar siswa lebih mudah memahaminya⁷ dan menyusun kalimat tanya serta siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut, seperti yang

⁵ Buhun, Miftahul Fadliyah, and Anisah Nasution. "Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Maharah Kitabah di Ma Asy-Syifa Totikum." *Studi Arab* 12.1 (2021): 53-64.

⁶ Kurnia Dewi Anjani, Ach Fatchan, dan Ach Amirudin, "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1, no. 9 (2016): 1787-90.

⁷ Hasan Syahatah, *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Baina an-Nazhariyyah wa al-Tathbiq*, (al-Qahirah: alDar al-Mashriyah al-Lubnaniyah, 2002), h. 242.

dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas VII di MTSN 7 Malang, siswa kurang dalam menyusun kalimat tanya karena kurang memahami dan menghafal kosakata yang telah diberi untuk setiap materinya.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Desain ini peneliti menggambarkan situasi atau kasus di bawah studi penelitian,⁸ metode ini juga berbasis teori yang dibuat dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data yang dikumpulkan⁹. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memberikan wawasan tentang mengapa dan bagaimana penelitian ini dilakukan. Desain deskriptif membantu orang lain lebih memahami kebutuhan penelitian. Jika pernyataan masalah tidak jelas, Anda dapat melakukan penelitian eksplorasi. Penelitian ini menyampaikan menjelaskan tentang Pembelajaran bahasa Arab menggunakan Games *To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya.

Selanjutnya terkait teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan Wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan pengajaran Bahasa Arab. Observasi merupakan pengamatan langsung, yaitu dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa objek pendukung di MTsN 7 Malang Sedangkan Teknik wawancara mendalam digunakan untuk memperoleh informasi lisan dari wawancara dengan guru Bahasa Arab serta siswa Kelas VIII.

Hasil dan Pembahasan

Langkah-Langkah Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya dengan Menggunakan Game *To Be Detective* pada Kelas VIII MTsN 7 Malang.

Metode ialah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Karena itu setelah guru memikirkan bahan pelajaran, maka hendaklah ia memikirkan cara penyampaian bahan tersebut dalam pikiran siswa¹⁰. Guru harus memikirkan metode yang paling baik untuk menyusun bahan itu, dan menjadikan susunan bahan mata pelajaran itu sebagai mata rantai sambung

⁸ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 51.

⁹ Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012), h. 181.

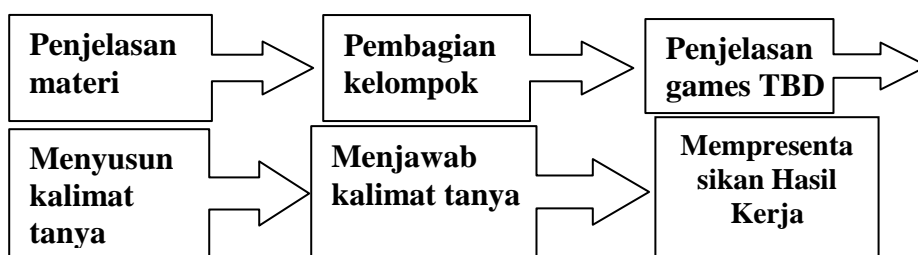
¹⁰ Subakir, Fairuz, Riza Nurlaila, and Naufal Akmal Syammary. "Tājūl Lughati: Desain Media Pembelajaran Online." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4.2 (2021): 171-190.

menyambung¹¹. Maka dari itu adanya Games To Be Detective merupakan salah satu upaya agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran.

Permainan games to be detective untuk menyelesaikan soal yaitu menyusun kalimat acak dan menjawab pertanyaan sesuai dengan soal. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Permainan Games ini dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022.

Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachussets Insitute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan.¹². Begitupun games *To Be Detective* salah satu Games yang dapat membantu suatu permasalahan dalam pemahaman materi terhadap siswa.

Langkah-langkah Metode Game *To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya sebagaimana pada gambar berikut ini:



Gambar 1: Figur metode game To Be Detective

Berikut penjelasan dari figur Metode Games To Be Detective dalam menyusun kalimat tanya di atas:

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3
----------	----------	----------

¹¹ Zulfiah Sam, "Metode Pembelajaran Bahasa Arab," *NUKHBATUL'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam* 2, no. 1 (2016): 206–20.

¹² Vega Vitianingsih, Anik. "Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini." *Inform* 1.1 (2016): 25-32.

Penjelasan Tentang Materi	Pembagian Kelompok	penjelasan Games To Be Detective
		
<p align="center">Gambar 4 Menyusun kalimat tanya</p>	<p align="center">Gambar 5 Menjawab kalimat tanya</p>	<p align="center">Gambar 6 Mempresentasikan hasil kerja kelompok</p>
		

Games To Be Detective yaitu games Games edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dalam proses pembelajarannya. *Games To Be Detective* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dalam menyusun kalimat pada metode pembelajaran.¹³ dari games ini melalui pembelajaran bahasa Arab untuk menyusun kalimat tanya sangat tepat digunakan dalam proses pembelajarannya. Maka berikut step dari Pembelajaran *Games To Be Detective* ini :

Step 1 : Di awal pembelajaran guru menyampaikan bahwa materi pembelajaran yang akan dipelajari untuk menyusun kalimat tanya dalam pembelajaran bahasa arab berjudul المرافق المدرسية. Dalam materi ini terdapat penjelasan terkait المرافق المدرسية dan kosakata serta beberapa latihan didalamnya. Dalam materi ini membahas tentang Fasilitas disekolah, dari bangku, meja dan lainnya. Setelah menyampaikan tema pembelajaran, guru meriview sedikit kosakata yang telah dipelajari, lalu guru menjelaskan kepada siswa tentang tahapan serta tujuan dari

¹³ Fajriani, Rizky, Dadan Djuanda, and Ali Sudin. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Dengan Permainan Detective Sherlock Holmes and the Adventure Book." *Jurnal Pena Ilmiah* 2.1 (2017): 161-170.

pelaksanaan pembelajaran menyusun kalimat tanya dengan menggunakan Metode Games To Be Detective.

Step 2 : Dalam proses pembelajaran bahasa Arab untuk penulisan bentuk kalimat tanya terdapat beberapa kesalahan pada siswa yaitu penulisan kalimat tanya yang terbalik, penulisan kata yang salah, ketepatan jawaban tidak sesuai dengan soal, ketidaktepatan penulisan untuk menyatakan kalimat tanya serta kepemilikan suatu benda dan hubungan relasi kekeluargaan, menulis jawaban menggunakan bahasa Indonesia, ketidaktepatan menulis waktu, dan pengulangan kata¹⁴. Maka Setelah guru menjelaskan metode Games To Be Detective yang akan digunakan, guru membagi siswa Kelas VIII dari 24 siswa menjadi tiga kelompok yang berisikan 8 orang setiap kelompok. lalu siswa menunjuk salah satu dari mereka untuk maju kedepan mengambil soal yang diberikan oleh guru.

Step 3 : Perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk mengambil soal yang telah disiapkan oleh guru menggunakan kalimat tanya acak untuk penggunaan metode Games To Be Detective melalui materi yang telah dipelajari *المرافق المدرسية* lalu perwakilan siswa membentuk duduk dengan masing-masing kelompoknya.

Step 4 : Setelah masing-masing kelompok mendapatkan kata acak yang telah diberikan oleh guru, setiap kelompok berdiskusi untuk menyusun kata acak tersebut menjadi kalimat tanya, kalimat tanya yang dibuat oleh guru diambil dari materi *المرافق المدرسية* yang telah dibahas bersama dikelas. Pembelajaran menggunakan metode games dapat meningkatkan semangat dan kegembiraan yang dirasakan oleh siswa hingga siswa dapat lebih bersemangat melakukan suatu proses pembelajaran¹⁵. Untuk meningkatkan semangat terhadap siswa maka adanya tahap ini untuk siswa berdiskusi bersama menjadi “detective” untuk memecahkan sebuah kata menjadi kalimat tanya agar dapat menjawab suatu pertanyaan yang guru berikan melalui kata acak dan meningkatkan kesemangatan para siswa tersebut¹⁶. Hal ini dapat memicu

¹⁴ Purnama, Nita Anggi, Dian Indihadi, and Rosarina Giyartini. "Analisis Keterampilan Menulis Kalimat Tanya Melalui Teknik Permainan To Be Detective dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3.2 (2016): 208-216.

¹⁵ Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.

¹⁶ Andriani, Asna. "Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3.1 (2015): 39-56.

kesemangatan para siswa dalam berlomba agar lebih teliti dan cepat dalam menyusun kata acak tersebut.

Step 5 : Setelah menyusun kata acak menjadi kalimat tanya, setiap kelompok menjawab pertanyaan yang telah mereka susun didalam buku tulis masing-masing dan mendiskusikan jawaban mereka bersama teman kelompoknya dari kata acak yang telah disusun menjadi kalimat tanya. Bentuk kalimat tanya yang dibentuk setiap kelompok, bentuk soal acak dalam membuat kalimat tanya untuk setiap kelompok mempunyai soal yang sama, soalnya sebagai berikut :

١. ما هي المرافق المدرسية التي استمتعت بها؟ اذكر ثلاثة ؟

٢. ما هي المرافق المدرسية الموجودة في الفصل؟

٣. افضل المرافق المدرسية في المدرسة ؟

Dari Tiga kelompok tersebut, masing-masing kelompok mempunyai kekeliruan yang hampir sama, yaitu di soal no 3 menjadi :

المرافق المدرسي افضل المدرسية في المدرسة ؟

Masing-masing kelompok menjawab dengan jawaban yang berbeda, yakni :

Tabel 1

المرافق المدرسية

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
الكرسي, المكتب, الكتب	الباب, المكتب المروحة	الكتب, السبورة, المقلمة
سبورة	الكرسي	الخدانة الكتب
ميدان الكرة السلة	المقصف	المكتبة

Step 6 : Setelah siswa menjawab soal dari pertanyaan yang mereka rangkai, setiap kelompok yang telah berhasil menyelesaikan misi menyusun kata acak menjadi kalimat tanya, kelompok tersebut menunjuk salah satu dari mereka untuk maju kedepan mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya, serta menjawab pertanyaan

yang telah dijawab dari hasil diskusi bersama masing-masing kelompoknya. Setelah mempresentasikan guru mengevaluasi bersama hasil kerja tiap kelompoknya, dari kalimat tanya yang dirangkai serta jawaban yang telah dijawab oleh masing-masing kelompok agar siswa tidak keliru terkait jawaban yang telah mereka susun. Lalu guru meriview sedikit tentang materi dan cara menyusun kalimat tanya yang benar serta jawabannya.

Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode *To Be Detective* dalam Menyusun Kalimat Tanya.

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada pembelajaran bahasa Arab menggunakan Games *To Be Detective* untuk menyusun kalimat tanya pada siswa Kelas VIII MTS 7 Malang. Kelebihan dari Games *To Be Detective* ini adalah dapat mengembangkan semangat siswa, ketelitian serta ketepatan dalam mengerjakannya¹⁷. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara bersama salah satu responden I, Responden IV, Responden VI, serta Responden VII Terkait pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode Games *To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya :

“Pembelajaran bahasa Arab menggunakan games *to be detective* ini sangat seru karna kami merasa bersemangat dan merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan tugas (games) yang diberikan oleh guru, kami merasa lebih bersemangat karna menganggap tugas ini adalah permainan yang harus dituntaskan hingga akhir karena mempunyai beberapa step yang menantang , sembari itu melatih kami untuk lebih teliti dalam menjawab dan menyusun tugas yang diberikan” (23/11/2022).

Cooperative learning merupakan metode dimana siswa dibentuk dalam suatu kelompok kecil agar siswa mampu bekerjasama dan memiliki nilai tinggi dalam bekerjasama antara satu sama lain. Games *To Be Detective* merupakan salah satu games Cooperative learning dimana siswa dibagi menjadi kelompok kecil dari kelompok ini mereka dilatih untuk dapat bekerjasama tim dan teliti agar sampai pada tujuannya. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara bersama salah satu responden II, Responden III, Responden V, Responden X serta Responden XI Terkait pembelajaran

bahasa Arab menggunakan metode Games To Be Detective dalam menyusun kalimat tanya:

“Pembelajaran ini sangat menyenangkan, karena tidak pernah kami rasakan sebelumnya, keseruan dalam berlomba menyelesaikan lebih cepat antara kelompok membuat kami merasa tertantang agar menjadi juara, serta melatih kerjasama antara kami sesama siswa agar lebih kuat menjalin kerjasama tim antara sesama kelompok, namun meskipun seperti itu kami harus tetap fokus dan tidak boleh terkecoh karena melihat kelompok lain maka kami harus memperkuat kerjasama kami sesama kelompok” (23/11/2022).

Games dapat sangat baik digunakan dalam pembelajarannya karena menyenangkan dalam mengenali bentuk dari permainannya¹⁸. Games memiliki komponen dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan memunculkan kompetisi dari permainan tersebut untuk menjadikan metode ini sebagai metode yang dapat meningkatkan semangat siswa.¹⁹ dari pembelajaran menggunakan metode games To Be Detective ini sangat menyenangkan menurut guru serta peserta didik sehingga menjadi referensi metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya yaitu berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Arab yang menyaksikan pembelajaran bahasa Arab menggunakan Games To Be Detective dalam menyusun kalimat tanya yaitu :

Guru Bahasa Arab mengatakan :

“Metode pembelajaran ini sangat menarik, menambah referensi saya sebagai guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran bahasa Arab agar anak-anak lebih mudah memahami, seperti yang saya lihat tadi, anak-anak sungguh antusias dalam proses pembelajarannya, sebelumnya saya belum pernah melihat antusias anak-anak dalam belajar bahasa Arab, metode ini sangat bagus digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, saya harap saya bisa menggunakan metode ini dikemudian hari”.

Maka dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa dapat kita lihat banyaknya kelebihan dari games ini untuk pengembangan bahasa Arab siswa,

¹⁷ Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.

¹⁸ Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3.1 (2020): 1-14.

¹⁹ Irfan, Mohamad. "Implementasi Computer Based Instruction Model Instructional Games Pada Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Istek* 8.2 (2014).

Games ini membuat para peserta didik bersemangat dalam belajar bahasa Arab khususnya lebih memahami makna dalam menyusun kalimat tanya yang baik dan benar serta menambah wawasan para peserta didik terhadap kosakata. Pembelajaran menggunakan metode ini juga sangat baik untuk menjalin dan melatih kerjasama tim dalam menyelesaikan suatu misi yang diberikan oleh guru. Siswa sangat merasa senang dan lebih mudah memahami maksud dan tujuan pembelajaran dalam menyusun kalimat tanya melalui materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Pembelajaran berbasis game to be detective memiliki pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dari hasil rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan games ini, motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan game ini diminati oleh siswa²⁰. Dari games *To Be Detective* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memahami materi salah satunya pembelajaran bahasa Arab.

Simpulan

Pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode *Games To Be Detective* dalam menyusun kalimat tanya merupakan salah satu metode yang dapat membantu guru serta upaya dalam membantu kemudahan siswa dalam memahami materi khususnya untuk menyusun kalimat tanya dengan menggunakan langkah proses dalam proses metodenya. Metode ini mempunyai langkah yang jelas dalam penyelesaian gamesnya. Penyampaian materi dalam pembelajarannya tidak menggunakan proses yang lama, namun dalam games ini guru harus mempersiapkan games dengan siap dan matang dari bahan serta materinya, karena games ini sangat berpengaruh pada motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Beberapa pengalaman yang peneliti dapatkan dalam proses penelitian, ada beberapa keterbatasan yang peneliti alami dan berharap agar peneliti selanjutnya dapat memperhatikan serta menyempurnakan penelitian ini dengan melihat adanya keterbatasan yang dialami oleh para peneliti saat ini, berikut keterbatasan yang peneliti alami: waktu pembelajaran yang terbatas, ruang lingkup pembelajaran yang

²⁰ Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.

kurang memadai, jumlah responden 24 orang yang masih kurang untuk melihat keadaan pembelajaran menggunakan metode *Games To Be Detective* serta keterbatasan waktu.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmiah pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, terutama untuk menjadi refrensi terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam menyusun kalimat tanya. Sedangkan manfaat praktis untuk para pembaca agar menambah wawasan terkait pembelajaran bahasa arab menggunakan metode *Games To Be Detective*.

Daftar Rujukan

- Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, Malang: UIN Maliki Press, 2013.
- Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2012.
- Andriani, Asna. "Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3.1 (2015): 39-56.
- Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.
- Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.
- Anjani, Kurnia Dewi, Ach Fatchan, and Ach Amirudin. "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1.9 (2016): 1787-1790.
- Buhun, Miftahul Fadliyah, and Anisah Nasution. "Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Maharah Kitabah di Ma Asy-Syifa Totikum." *Studi Arab* 12.1 (2021): 53-64.
- Fajriani, Rizky, Dadan Djuanda, and Ali Sudin. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Dengan Permainan Detective Sherlock Holmes and the Adventure Book." *Jurnal Pena Ilmiah* 2.1 (2017): 161-170.
- Hasan Syahatah, *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Baina an-Nazhariyyah wa al-Tathbiq, al-Qahirah*: alDar al-Mashriyah al-Lubnaniyah, 2002.
- Hidayat, Nandang Sarip. "Problematika pembelajaran bahasa Arab." *Jurnal Pemikiran Islam* 37.1 (2012).
- Irfan, Mohamad. "Implementasi Computer Based Instruction Model Instructional Games Pada Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Istek* 8.2 (2014).
- Ismail Suardi Wekke, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah* (Deepublish, 2016).

- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3.1 (2020): 1-14.
- Kurnia Dewi Anjani, Ach Fatchan, dan Ach Amirudin, "Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1, no. 9 (2016): 1787–90.
- Purnama, Nita Anggi, Dian Indihadi, and Rosarina Giyartini. "Analisis Keterampilan Menulis Kalimat Tanya Melalui Teknik Permainan To Be Detective dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3.2 (2016): 208-216.
- Rahmawati, Alvi Dyah. "Manajemen Pengorganisasian Program Kursus Bahasa Arab di Pare Kediri." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 3.1 (2018): 52-60.
- Subakir, Fairuz, Riza Nurlaila, and Naufal Akmal Syammary. "Tājul Lughati: Desain Media Pembelajaran Online." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4.2 (2021): 171-190.
- Vega Vitianingsih, Anik. "Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini." *Inform* 1.1 (2016): 25-32.
- Zulfiah Sam, "Metode Pembelajaran Bahasa Arab," *NUKHBATUL'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam* 2, no. 1 (2016): 206–20.