
PERAN KONSEP METODE *EDUTAIMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Uswatun Mahmudah¹, Suharsono Suharsono²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

uswatunmahmudah98@gmail.com¹, suharsonocupit97@gmail.com²

Abstrac:

This research is motivated by an interest in the educational method in Arabic language learning, because this education is part of an effort to provide good and fun learning for students in order to get optimal results both physically and spiritually. This method has been designed in such a way that students can easily understand learning from various strategies, methods, both media according to their respective levels. With the process of this method in order to shape students into better individuals and think systematically. This article uses a qualitative approach, and this method uses the library (library research) to find data that the researcher analyzes related to the edutainment method of learning Arabic through journals, books, internet which are literate, therefore researchers will develop this edutainment method into Arabic learning. The result of this research that edutainment is divided to education and entertainment. The role of edutainment is to make a student be fun learning in the class.

Keyword: *Edutainment, Method, Arabic Learning*

Received: April 20, 2022

Revised: August 2, 2022

Accepted: July 23, 2023

Published: July 26, 2023

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sumber interaksi hubungan antara berupa sistem lambang bunyi yang diperoleh dari alat kalimat manusia. Bahasa juga mempunyai berbagai ragam yang berbeda, salah satu di antaranya yaitu Bahasa Arab. Bahasa Arab yaitu bagian bahasa yang paling utama bagi umat Islam, karena pedoman umat Islam yaitu Al-Qur'an yang menggunakan bahasa Arab.¹ Bahasa Arab juga bagian bahasa yang digunakan beberapa sekolah yaitu sekolah Islam, untuk merealisasikan bahasa Arab dalam menjadi sebuah pembelajaran perlu adanya alat komunikasi dan interaksi yang baik dari segi beberapa metode, media, dan bahan pembelajaran lainnya. Salah satunya penggunaan metode *Edutainment* dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab guna peserta didik akan lebih efektif dan antusias dalam belajar.

Setiap pembelajaran bahasa tentunya memiliki kedudukan yang sangat penting khususnya seperti bahasa Arab, oleh karena itu butuh respon yang baik juga dari murid dengan cara

¹ Fatah Yasin et al., "Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo" 10, no. April (2020): 55–66, <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.hlm.56>

menggunakan metode yang mana tidak membosankan dan menyenangkan namun efektif untuk dipelajari.²

Metode pembelajaran adalah proses suatu pembelajaran dalam bahasa Arab dan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun untuk dijadikan acuan untuk sebagai penilaian yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kepada peserta didik terhadap suatu pembelajaran, membuat peserta didik tertantang, membangun rasa keingintahuan peserta didik, meningkatkan kreatifitas peserta didik, mendukung daya keaktifan peserta didik, dan mudah dilaksanakan oleh pendidik.³

Melihat keadaan jaman sekarang, banyak sekolah yang kurang ramah terhadap peserta didik. Masih banyak peserta didik merasa sekolah adalah tempat yang tidak menyenangkan, mungkin dari segi sistem pembelajarannya ataupun lainnya. Oleh karena itu metode *edutainment* ini bisa menjadi salah satu pilihan alternatif dalam rangka pembelajaran yang menarik, diminati dan menyenangkan karena di dalamnya ada gabungan antara pendidikan dan hiburan.⁴

Untuk mengetahui lebih dalam, peneliti akan memberikan gambaran besar terkait metode *edutainment*, bahwa *edutainment* ini memiliki dua arti yaitu pendidikan dan hiburan saling berhubungan yang memiliki tujuan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Konsep *Edutainment* ini dapat dimanfaatkan bagi semua mata pelajaran termasuk bahasa Arab. Dengan adanya konsep *Edutainment* interaksi antara pendidik dan peserta didik akan lebih efektif, dan peserta didik pun senantiasa merasa senang dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kebutuhan peserta didik akan terpenuhi dalam bentuk pendidikan dan hiburan secara optimal.

Biasanya metode *edutainment* ini bertugas untuk memfasilitasi dalam interaksi sosial bagi para penontonnya dan mengembangkan pelajaran kedalam bentuk hiburan yang tujuannya untuk mengakrabkan antara si pengajar dengan penontonnya, adapun beberapa bentuk media yang dapat mendukung metode *edutainment* seperti video, televisi, radio, komputer ataupun internet, majalah dan media lainnya yang dapat menghibur dan mempunyai nilai edukasi dalam pembelajarannya.⁵

Oleh karena itu peneliti ingin menganalisis metode *edutainment* versi bahasa Arab dengan menggunakan metode *pendekatan* literatur dengan sistem yang bisa memudahkan anak dalam belajar bahasa Arab, sehingga anak tidak akan merasakan bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Bagaimana peran konsep metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab?

² Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyah* 7, no. 1 (2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

³ Karimna Isya Karima, "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab," *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 2, no. 1 (2020): 58–68, <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072.hlm.60>

⁴ Enjang Burhanudin Yusuf, "Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak," *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, no. Vol 12 No 2 (2017) (2017): 191–211, <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/1712/1228.hlm.193>

⁵ Yusuf.h.194

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digunakan bersifat kualitatif, dan metode yang digunakan yaitu penelitian kajian pustaka (*library research*). Karena *problem* yang akan diteliti yaitu pengembangan metode *edutainment* dalam bentuk pembelajaran bahasa Arab.⁶ Penelitian Kepustakaan (*library research*) yaitu peneliti yang digunakan dipergustakaan atau dilakukan melalui buku-buku atau jurnal yang mana mengarah kepada literatur.⁷

Untuk memaksimalkan pengumpulan data, fakta dan informasi yang menerangkan terkait penelitian ini, penulis mengemukakan bahwa mengumpulkan melalui data dari beberapa sumber penelitian yaitu jurnal, internet, ataupun naskah yang berkaitan dengan kepustakaan. Sehingga data yang sudah dikumpulkan dan lengkap selanjutnya penulis mengkaji, dan menganalisis terkait metode *edutainment* pembelajaran bahasa lalu dikembangkan metode tersebut.⁸

Dalam penelitian kajian pustaka penulis menemukan beberapa permainan yang bersifat *edutainment* yang bisa diimplementasikan dengan beberapa kemahiran dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu seperti membaca, berbicara, menulis, dan mendengar. Untuk melanjutkan penelitian yang *relate* dengan pembelajaran bahasa Arab perlu adanya bahan kajian dengan mengembangkan metode pembelajaran bahasa Arab dengan berbagai variasi yang bisa membuat pembelajaran itu menjadi menyenangkan.⁹

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mempelajari dan menganalisis literatur yang memiliki kaitannya dengan permasalahan yang dianalisis kemudian diteliti melalui pengumpulan data dan bersumber pada buku bacaan ataupun yang lainnya yang bersifat literasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Metode Edutainment

Secara bahasa Arab metode diambil dari kata *Thariqa yathruqu, thariqatan* yang berarti jalan, cara, metode.¹⁰ Metode adalah suatu sistem yang secara menyeluruh yang berkaitan dengan materi yang sudah disaji baik secara tersusun. Bahkan tidak ada satu bagian yang bertentangan dengan yang lain dan semuanya sesuai dengan pendekatan yang sudah dipilih.¹¹

Metode juga sebagai salah satu komponen yang mempunyai peran penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan merupakan suatu alat yang bisa

⁶ Imam Burnadib, *Arti dan Metode Sejarah Pendidikan*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit FIP, IKIP,1982).hlm.51

⁷ M Zaim, "Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural," *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*, 2014, 1–123, <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/1830>. Hlm.18

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif, dan R&D*, (Bandung: PT, Alfabeta, 2008),hlm. 329

⁹ Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."h.32

¹⁰ Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta Raja Grafindo Persada, 1995), hlm.2

¹¹ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajaran Beberapa Pokok-Pokok Pikiran*, (Fakultas Tarbiyah AIN Aludin Makasar, Ujung Padang, 1997),hlm.19

menghadirkan bahan materi pelajaran untuk mencapainya suatu tujuan dan pelajaran akan tersampaikan dengan baik.¹² adapun metode memiliki banyak variasi khususnya metode yang bisa memudahkan untuk anak yaitu *Metode Edutainment*.

Kata Edutainment memiliki dua kata yaitu *Education* artinya pendidikan, dan *Entertainment* artinya hiburan.¹³ Menurut Agustriana *Edutainment* merupakan gabungan dari fungsi pendidikan yang berbentuk hiburan dan meyenangkan. Tujuan dari *edutainment* ini ialah untuk menciptakan lingkungan belajar semenarik mungkin, dan proses belajar mengajar pun akan menyenangkan. Peserta didik tidak akan merasakan jenuh. Pembelajaran akan lebih bermakna di setiap harinya.¹⁴

Muncul adanya metode *edutainment* ini muncul pada abad ke-21 tahun 1980-an. Dan *edutainment* ini merupakan bagian metode yang berhasil serta menjadi manfaat yang fantastis bagi suatu bidang pendidikan maupun pelatihan yang modern ini. Tujuan metode *edutainment* adalah untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta mampu mamhami pada materi pelajaran secara efektif.¹⁵

Menurut *New World Encyclopedia*, *Edutainment* merupakan asal kata dari kata *educational entertainment* yang artinya hiburan yang sudah dirancang dengan memiliki konsep mendidik dan menghibur. Dan *edutainment* ini merupakan sistem mengajarkan dan mengarahkan antara interaksi sosial yang sifatnya menghibur dengan dikaitkan pelajaran yang mana sesuai dengan kemampuan pada peserta didik tersebut seperti fasilitas elektronik yaitu acara film, animasi ataupun perangkat multimedia lainnya. Oleh karena itu, *Edutainment* ini memfokuskan pembelajarannya yang sekaligus menghibur tentang kehidupan.¹⁶

Adapun *edutainment* ini lebih menegaskan kepada metode, strategi, dan teknik. Secara istilah dari arti *edutainment* ini adalah suatu cara dengan menyesuaikan kemampuan yang memiliki tujuan tertentu agar mendapatkan hasil yang optimal, dan ini biasa digunakan pada fokus pendidikan yang mana merupakan sama saja seperti metode. metode dan teknik memiliki makna yang berbeda namun sama dalam penerapan dalam pendekatan pembelajaran. Metode merupakan suatu cara jalan untuk mencapai sesuatu dan tentunya dilihat prosesnya juga sedangkan teknik merupakan jalan untuk mengerjakan sesuatu. oleh karena itu cangkupan metode ini lebih luas dibanding teknik dan lebih memiliki konseptual. Akan tetapi dengan metode ini

¹² Abdul hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press, 2008).hlm.7

¹³ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008).hlm.124

¹⁴ Karima, "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab."hlm.60

¹⁵ Ibid.hlm.125

¹⁶ Rahmat Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment" IV (2016): 36–52, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf.h.37>

tidak akan berjalan secara mulus jika tidak diiringi dengan strategi yang mana saling berkaitan dalam pelaksanaan pembelajaran.¹⁷

Adapun beberapa tujuan metode *edutainment* yaitu membuat hubungan lisan peserta didik, menambah kejelasan dalam berbicara dan kepercayaan diri peserta didik, menghadirkan konteks pembelajaran, suatu alat menghilangkan rasa jenuh, sebagai alat yang menjadi matang dan menyeluruh.¹⁸ Bahwa beberapa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah baik itu formal dan non formal peserta didik merasa terkesan menakutkan, membosankan dan membuat anak tidak semangat dalam belajar seharusnya proses kegiatan belajar mengajar ini membuat anak merasa senang, nyaman sehingga mempunyai semangat dalam belajar. Dengan metode *Edutainment* ini akan mengubah suatu pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan. Menurut Hamruni, ada 3 landasan dalam metode *edutainment* yaitu *pertama*, Perasaan positif pada anak sehingga dalam proses terasa menyenangkan dan menghapus dari perasaan negatif seperti rasa sedih, cemas, takut dan jenuh, dengan konsep *Edutainment* ini menggabungkan antara pendidikan dan hiburan. *Kedua*, menjadikan seseorang bisa mengatasi dari segi kognitif dan psikomotor secara stabil, maka ia akan menciptakan kegiatan belajar dengan baik dan menghargai setiap gaya belajar dan keharusan dalam belajar, maka dari semua ini akan mencapai hasil yang maksimal. *Ketiga* dengan memberikan motivasi pada kegiatan pembelajaran dengan tepat dan benar.¹⁹ *Keempat* konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran metode ini tidak menampilkan wajah yang “menakutkan” akan tetapi untuk menjadikan suasana lingkungan yang baik dalam interaksi belajar mengajar sehingga akan menyenangkan, aktifitas ini menjadikan sistem belajar menjadi kunci utama kesuksesan dalam pembelajaran, oleh karena itu jika manusia menyeimbangkan antara nalar dan emosi secara stabil, maka ia akan membantu potensinya jadi lebih baik. apabila seseorang telah mengenal bagaimana cara belajar dengan baik maka akan memberikan hasil yang optimal juga.²⁰

Rancangan pembelajaran yang berkaitan dengan metode *edutainment* yaitu: *pertama*, memberikan peserta didik senang dalam belajar dan membuat pelajaran menjadi mudah, *kedua*, merancang pembelajaran semenarik mungkin dengan diberikan humor pada tengah pembelajaran, *ketiga*, memiliki interaksi yang baik dengan peserta didik, *keempat*, penyampaian materi yg mudah serta bermanfaat, *kelima*, menyampaikan materi sesuai dengan kemampuan

¹⁷ Shodiqin..... hlm. 38

¹⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 46

¹⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008), hlm.8-9

²⁰ Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga:2009), hlm.44

peserta didik, *Keenam*, memberikan apresiasi sebagai hadiah atau motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar.²¹

Berdasarkan tujuan dan konsep dari metode *Edutainment* yang menjadi proses belajar menjadi sistematis, terstruktur dan menyenangkan, tentu dengan dukungan dari lingkungan yang nyaman dan harmonis, pada hakikatnya belajar merupakan suatu ilmu dalam proses memahami dan membuat diri sendiri untuk mencari ilmu pengetahuan dan mengamalkan pembelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti, oleh karena itu *Edutainment* merupakan metode yang membuat peserta didik tidak akan bosan dan mempunyai semangat yang tinggi sehingga proses belajar mengajar pun akan menjadi optimal.

Jadi, uraian yang bisa dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* ini sangat cocok untuk anak-anak, karena *edutainment* ini merupakan suatu metode yang sangat menghibur sehingga anak juga bisa ikut berperan aktif dan kreatif. Maka dari itu proses belajar mengajar pun akan berjalan lancar dan menyenangkan.

2. Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Metode secara etimologis yaitu berasal dari bahasa Yunani yang mana artinya "*Methodos*". Dari kata ini memiliki dua kata yaitu "*Metha*" yang berarti menempuh, dan "*Hodos*" yang artinya cara, teknik. Berarti metode merupakan suatu jalan dari proses untuk mencapainya tujuan. Sedangkan dalam bahasa Arab kata metode yaitu berasal dari kata *طريقة، الوسيلة المنهج* akan tetapi dari ketiga kata tersebut yang paling dekat yaitu *طريقة* yang artinya jalan. Sedangkan secara leksikal metode merupakan "cara". Metode bisa diartikan dengan suatu aktifitas yang sudah sistematis. Metode juga merupakan sebuah alat atau bahan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam proses kegiatan pembelajaran secara berlangsung, sehingga dengan ini guru akan menguasai dalam pemahaman bahasa Arab pada metode tersebut.²²

Dari pemahaman di atas penulis menyimpulkan bahwa metode merupakan suatu jalan alternatif yang mana untuk berjalannya proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yang dilakukan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dengan sistematis.

Teori *Edutainment* merupakan salah bentuk yang dianggap bahwa setiap pembelajaran *edutainment* ini menyenangkan dan bermanfaat bagi seseorang akan selalu diingat dan diulang-ulang.²³ Metode ini sangat penting digunakan dalam suatu pembelajaran, metode ini sudah digunakan di beberapa sekolah khususnya guru bahasa Arab guna untuk mempermudah

²¹ Mukaffan, "Trend Edutainment Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Islam," *Sekolah Islam Agama Tinggi Negeri Jember*, 2013.h.317

²² Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.",h.33

²³ Yusuf, "Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak."hlm. 7

penyampaian pendidik kepada peserta didik bahwasanya kemampuan anak yang berbeda-beda sehingga dengan metode *edutainment* ini menjadi lebih efektif. Metode *Edutainment* juga memiliki beberapa kompetensi untuk anak yaitu menguasai keterampilan mendengar, membaca, berbicara, dan keterampilan menulis, sehingga anak memiliki semangat yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.²⁴

Edutainment dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi yang telah masuk ke dunia pendidikan,²⁵ yaitu dengan pembelajarannya bahasa Arab yang memiliki metode sangat bervariasi sehingga metode ini sangatlah baik dalam pemahaman kepada peserta didik sehingga pembelajaran pun akan menyenangkan. Dalam implementasi metode *edutainment* juga dilakukan dengan disisipkan rasa humor pada tengah materi dengan ditampilkan semenarik mungkin dengan menggunakan teknik penyampaiannya melalui demonstrasi beserta media yang diiringi musik dapat menyentuh hati ataupun sistem alternatif lainnya dalam terlaksananya *edutainment*.²⁶

Selain itu pembelajaran bahasa Arab juga harus diperhatikan karena beberapa kemajuan teknologi yang semakin canggih dan informasi semakin pesat, pendidik juga bukan hanya sebagai penyaji informasi melainkan sebagai fasilitator, motivator, membimbing dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah dan menganalisis terkait pembelajaran bahasa Arab yang sudah disajikan.²⁷

Dari beberapa pemahaman di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode *edutainment* ini baik untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab yang mana ini sangat mempengaruhi pada kognitif peserta didik sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan pada pembelajaran bahasa Arab dan hal ini bisa diatasi dengan memilih permainan (*game*) yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk tercapainya metode *edutainment*.

3. Pengembangan Metode *Edutainment* Bahasa Arab

Berdasarkan hasil literatur, peneliti menemukan beberapa metode *edutainment* bahasa Arab yaitu :

1) Permainan جميع الحروف

- a. Pendidik memberikan 2 kelompok peserta didik (atau lebih). Lalu pendidik menuliskan satu kata dipapan tulis (misalnya ك) untuk setiap kelompok, tugas peserta didik adalah meneruskan kata tersebut berdasarkan huruf terakhirnya (yakni ب atau huruf lainnya)

²⁴ N U R Amalina Muflih et al., "PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS IV (AL- WAASI ') SD AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH 02 PURWOKERTO TAHUN," 2020. Hlm.58-59

²⁵ Ibid, hlm. 124

²⁶ Mukaffan, "Trend *Edutainment* Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Islam."h.315

²⁷ Umi Machmudah, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN Malang Press, 2008)hlm.12

- b. Setelah semuanya siap (*start*), pendidik memberi batas waktu 5 menit. Selanjutnya pendidik melihat dan menilai berapa banyak kata yang berhasil. (target minimal 20 kata setiap kelompok).
- c. Memberi kesempatan pada setiap masing-masing kelompok untuk berkompetisi melakukan hal yang sama di atas selama 5 menit.

2) Permainan ضِدّ

- a. tuliskan beberapa kata yang bersifat lawan kata di papan tulis, namun ditutupi kertas atau bahan lainnya. Sedangkan kertas itu akan diberi nomor 1-5 nomor 1) أبيض (2) موقف >> جلس (3) أسود >> كبير >> صغير (5) ميت >> حياة (4) قريب >> بعيد (3) أسود >> أبيض
- b. kemudikan pendidik tanya kepada peserta didik (contoh: apa antonim dari أسود? Dan peserta didik menjawab dengan tepat. Dan pendidik menutupnya kembali dengan kertas tersebut.
- c. lalu pendidik meminta peserta didik untuk menulis kalimat lengkap berbahasa Arab dengan dengan lawan-lawan kata yang sudah ada di papan tulis.

3) Permainan نعت و اسم

- a. pendidik memberikan contoh kalimat seperti: المرأة الجميلة
- b. lalu, pendidik membagi beberapa kelompok kepada peserta didik 2 kelompok, yaitu masing-masing kelompok A menulis kata sifat dan kelompok B menulis kata benda di papan tulis.
- c. pendidik meminta masing-masing peserta didik untuk menggabungkan banyak kata baik kata sifat dan kata benda di papan tulis sebanyak-banyaknya.
- d. kemudian pendidik menunjuk peserta didik secara acak lalu untuk menyusun kalimat sempurna dari kata yang sudah ditulis di papan tulis berdasarkan dengan tepat (kata sifat dan kata benda).

4) Permainan استثمار الحكاية

- a. pendidik menuliskan secara yang belum lengkap, misalnya:
في عطلة الربيع، سافرت الأسرة إلى المدينة، قضاء بعض الأيام هناك.....
*Pada hari libur, s keluarga berpergian ke kota utnuk berlibur selama beberapa hari disana.....*²⁸
- b. pendidik meminta peserta didik untuk menyelesaikan cerita yang sudah diberikan oleh pendidik selama 10 menit dengan berbahasa Arab dan artinya kemudian dikumpulkan pada waktu itu.

²⁸ Baba Jihan, www.kamusmufrodat.com, diakses pada hari Kamis, 10 Juni 2021. Pukul 10:58

c. lalu, pendidik meminta peserta didik untuk menyampaikan baik secara lisan maupun tulisan bahwa akhir cerita tersebut apakah *happy ending* atau *sad ending*.

5) Permainan أتم البضاعة

a. peserta didik diberikan kesempatan untuk berfikir dalam 8 menit untuk membuat 6 kata benda yang dilihat di sekelilingnya.

b. kemudian, pendidik menunjuk peserta didik satu persatu untuk menjelaskan benda yang dia lihat di sekelilingnya dengan menggunakan bahasa Arab, sedangkan peserta didik lainnya mendengarkan, lalu peserta didik lainnya harus mengucapkan kembali apa yang dia dengar kata benda tadi yang sudah diucapkan oleh temannya.

c. lalu pendidik menulis dipapan tulis beberapa kosakata yang tadi sudah disebutkan oleh peserta didik, dan tugas selanjutnya peserta didik diminta untuk menulis di buku masing-masing.

6) Permainan يزال نعم و لا

a. pendidik membagi 2 kelompok kepada peserta didik (A&B)

b. masing-masing kelompok A maju ke depan kelas, sedangkan kelompok B menanyakan sesuatu yang mana dimulai kata tanya seperti هل، ماذا، أين

c. wakli dari kelompok A tidak boleh menjawab dengan mengucapkan Ya/Tidak, jika kelompok A melakukannya maka dianggap gugur dan boleh diganti oleh orang lain.

d. peraturan ini berlaku dengan kelompok B

e. untuk pemenangnya adalah kelompok yang paling sedikit dalam melakukan kesalahan pengucapan Ya/Tidak

7) Permainan التعرف

a. pendidik memberikan lembaran kertas kepada peserta didik

b. kemudian, pendidik menyuruh peserta didik untuk menulis tentang perkenalan ke dalam bahasa Arab dari lembaran kertas yang sudah dibagikan oleh pendidik

c. apabila peserta didik sudah menulisnya dengan baik, selanjutnya lembar kertas tersebut ditempelkan pada bajunya masing-masing

d. pendidik meminta kepada 2 peserta didik untuk maju satu-satu dan memperkenalkan teman di sampingnya di depan kelas.

Contoh:

.....إسم.....أسكن.....عمرى.....هو ايتى.....

.....أعمل.....أكتب.....عنوانى.....أحب.....

8) Permainan فكر بسرعة

a. pendidik membagikan 4 kelompok kepada peserta didik dan menyiapkan 4 kertas karton

b. lalu pendidik meminta peserta didik untuk menulis kata yang mana dimulai dengan huruf abjad yang telah disiapkan oleh pendidik. Setelah semuanya siap, guru memberikan untuk melanjutkan huruf abjad tersebut menjadi kata yang sempurna, contohnya: (ب) menjadi (باب) lalu dilanjutkan dengan teman lainnya, sehingga huruf abjad itu penuh hingga sampai tidak tersisa.

c. kemudian pendidik menyuruhnya untuk duduk kembali ke tempat duduk masing-masing agar pembelajaran menjadi efektif kembali.

9) **حفظ المفردات** Permainan

a. pendidik menampilkan beberapa kosakata bahasa Arab yang sudah disiapkan di kelas melalui kertas karton, kemudian meminta peserta didik diminta untuk mempelajarinya selama 5 menit.

b. peserta didik yang sudah melakukan untuk menghafal sebanyak mungkin lalu diminta untuk menuliskan apa yang mereka hafal dari kosakata bahasa Arab yang sudah ditampilkan di kertas karton .

c. setelah selesai, pendidik menanyakan jumlah kata yang berhasil mereka hafalkan.

d. lalu, pendidik menampilkan kosakata bahasa Arab ke-2 dan peserta didik diminta untuk menghafalkannya lagi selama 5 menit, selanjutnya pendidik dapat membandingkan efektifitas hafalan peserta didik dengan bagian pertama dan kedua.

Contoh: kosakata 1

ممسحة	قلم	كرسي	كتاب
سبورة	نفيذة	جدار	كراسة

مكتب	فصل	دوان	مكنسة
نعل	جورب	حقيقية	خزانة

SIMPULAN

Dari yang sudah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa peran metode *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab ada dua bagian arti yang mana dari *Education* dan *Entertainment* yang artinya pendidikan dan hiburan, dengan adanya metode *Edutainment* ini menjadi pembelajaran belajar mengajar akan menyenangkan dan peserta didik tidak akan merasakan bosan, karena metode *Edutainment* memiliki variasi permainan sehingga menyesuaikan dengan kemampuan anak dalam belajar, Permainan bahasa Arab juga dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam

mengetahui pola pikir peserta didik pada setiap kemampuan, karena yang sering terjadi di lapangan mereka memiliki kemampuan berbeda.

Peran metode *edutainment* ini dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga memiliki jiwa kognitif dan psikomornya berkembang dengan baik. Selain itu, pada pengembangan metode edukatif ini agar segala usaha proses pembelajaran menjadi baik dan menjadikan peserta didik dalam kepribadian yang baik dan memudahkan kegiatan belajar mengajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Karima, Karimna Isya. "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 2, no. 1 (2020).
<https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072>.
- Muflih, N U R Amalina, Jurusan Pendidikan, Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, and D A N Ilmu. "PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS IV (AL- WAASI ') SD AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH 02 PURWOKERTO TAHUN," 2020.
- Mukaffan. "Trend Edutainment Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Islam." *Sekolah Islam Agama Tinggi Negeri Jember*, 2013.
- Shodiqin, Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment" IV (2016): 36–52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Yasin, Fatah, Al Irsyadi, Aziz Prasuci Priambadha, and Yogiek Indra Kurniawan. "Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Peserta didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo" 10, no. April (2020): 55–66. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>.
- Yusuf, Enjang Burhanudin. "Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, no. Vol 12 No 2 (2017) (2017): 191–211.
<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/1712/1228>.
- Zaim, M. "Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural." *Metode Penelitian Bahasa*:

Pendekatan Struktural, 2014, 1–123. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/1830>.