

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Melalui Media Game Lembar Pertanyaan Untuk Meningkatkan Pemahaman Maharah Kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN Purwakarta

Cahyainda Lailazhizah, Enan Kusnandar, Ahmad Fajar

Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Agama Islam DR. KH.EZ Muttaqien Purwakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 20, 2025

Revised 25 September 2025

Accepted 25 September 2025

Available online 04 Oktober. 2025

Kata Kunci:

Problem Based Learning, Media Game Lembar Pertanyaan, Maharah Kitabah, Bahasa Arab, Siswa Kelas XI

Keywords:

Problem Based Learning, Question Sheet Game Media, Maharah Kitabah, Arabic, Grade XI Students



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan bahasa penting bagi umat Islam dengan status bahasa Al-Qur'an dan ilmu-ilmu keislaman lainnya. Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah perlu diarahkan agar siswa tidak hanya menghafal kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mampu menguasai keterampilan berbahasa secara menyeluruh seperti membaca, berbicara, mendengar, dan menulis (Marahah Kitabah). Marahah Kitabah sering menjadi tantangan terutama di tingkat Madrasah Aliyah karena membutuhkan pemahaman kaidah nahwu dan sharf serta kemampuan menyusun kalimat yang tepat dan sistematis. Pembelajaran Marahah Kitabah selama ini cenderung konvensional dan berpusat pada guru sehingga rendahnya keterlibatan siswa dan hasil yang kurang optimal. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang fokus pada pemecahan masalah nyata dengan pengintegrasian media game lembar pertanyaan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 36 siswa kelas XI MAN Purwakarta. Prosedurnya meliputi dua siklus pembelajaran dengan pengumpulan data melalui tes pemahaman, observasi, angket motivasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman Marahah Kitabah siswa, dengan nilai rata-rata pretest 55 meningkat menjadi 78 pada posttest siklus

akhir.

ABSTRACT

Arabic is an important language for Muslims, serving as the language of the Quran and other Islamic sciences. Arabic language learning in madrasas (Islamic schools) needs to be directed so that students not only memorize vocabulary and grammar but also master comprehensive language skills such as reading, speaking, listening, and writing (Marahah Kitabah). Marahah Kitabah is often challenging, especially at the Madrasah Aliyah (Islamic Senior High School) level, as it requires an understanding of grammar and grammar rules, as well as the ability to construct accurate and systematic sentences. Marahah Kitabah learning has tended to be conventional and teacher-centered, resulting in low student engagement and suboptimal outcomes. This study implemented a *Problem-Based Learning* (PBL) model that focuses on solving real-world problems by integrating question-based games as a medium to increase student motivation and engagement. The study used a Classroom Action Research (CAR) method with 36 11th-grade students from MAN Purwakarta as subjects. The procedure involved two learning cycles, with data collected through comprehension tests, observations, motivational questionnaires, and interviews. The results of the study showed a significant increase in students' understanding of the Marahah Kitabah, with an average pretest score of 55 increasing to 78 in the final cycle posttest.

PENDAHULUAN

Bahas Arab merupakan Bahasa yang sangat penting bagi umat islam dan memiliki status sebagai Bahasa al-quran serta ilmu-ilmu keislaman lainnya. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa arab di madrasah perlu diarahkan tidak hanya agar siswa menghafalkan kosakata dan tata Bahasa, tetapi juga mampu menguasai keterampilan berbahasa secara menyaluruh, seperti membaca (qira'ah), berbicara (Kalam), mendengar (Istima'), dan menulis (Kitabah).

Penulisan arab (Marahah Kitabah) sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa terutama di Tingkat MA karena membutuhkan penguasaan pemahaman, kaidah bahwu dan Sharaf, serta kemampuan menyusun kalimat secara tepat dan sistamatis. Pengalaman mennjukan bahwa pembelajaran maharah kitabah selama ini cenderung bersifat konvensional, perpusat pada guru, dan minim inovasi sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurangnya hasil yang optimal.

*Corresponding author

Email: cahyaindalailazhizah@gmail.com ; enan.kusnandar91@gmail.com ; ahmadfajar@staimuttaqien.ac.id

Permasalahan tersebut menuntut Solusi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menawarkan pendekatan pembelajaran yang berpijak pada pemecahan masalah nyata sehingga mendorong siswa aktif mencari, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri dan kelompok.

Selain itu, pengintegrasian media pembelajaran yang menarik, khususnya media game berupa lembar pertanyaan, diharapkan dapat menambah aspek motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam kelas. Media permainan memberikan tantangan interaktif dan suasana kompetitif yang sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini focus pada penerapan PBL menggunakan media game lembar pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman maharah kitabah Bahasa arab pada siswa kelas XI MAN Purwakarta sebagai salah satu Upaya meningkatkan saling pembelajaran Bahasa arab di Tingkat madrasah Aliyah.

KAJIAN PUSTAKA

Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Tahapan utama PBL meliputi : orientasi pada masalah, pengorganisasian pembelajaran, pencarian solusi mandiri, diskusi kelompok, dan evaluasi hasil. PBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah yang kompleks. Di bidang bahasa, PBL dapat diterapkan untuk mengasah keterampilan berbahasa melalui studi kasus, skenario kehidupan nyata, dan proyek yang relevan, sehingga materi tidak hanya dipahami secara teori tetapi juga aplikatif.

Media pembelajaran berbasis game termasuk lembar pertanyaan adalah inovasi yang menggabungkan konsep permainan dengan pembelajaran sehingga menciptakan nuansa belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menggunakan game edukatif meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen kompetisi yang sehat, tantangan yang terukur, serta umpan balik langsung yang memacu prestasi.

Media game pertanyaan lembar mengemas materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan atau masalah dengan format visual dan gameplay yang menarik. Fungsi media utama ini adalah menyediakan sarana bagi siswa untuk melatih secara aktif dalam konteks pembelajaran problem based learning (PBL).

Maharah kitabah atau keterampilan menulis bahasa arab adalah kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide dan informasi secara tertulis dengan aturan bahasa arab yang benar, meliputi penguasaan kosakata, kaidah nahwu, sharaf, dan tata kalimat. Penguasaan kitabah menjadi tantangan bagi siswa karena mengintegrasikan berbagai aspek bahasa secara bersamaan yang memerlukan latihan secara intensif. Prospek keberhasilan kitabah semakin besar dengan metode pembelajaran yang mengutamakan praktik dan interaksi aktif, seperti problem based learning (PBL) dan media interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat refleksi dan bertahap untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Subjek penelitian adalah 36 siswa Kelas XI MAN Purwakarta pada semester Ganjil tahun ajaran 2025/2026. Adapun prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus yaitu :

- Siklus I : meliputi perencanaan pelaksanaan pembelajaran problem Based Learning (PBL) dengan media game lembar soal, pelaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, serta evaluasi melalui tes pretest-posttest dan motivasi.
- Siklus II : dilakukan refleksi dan revisi media atau teknik pembelajaran berdasarkan temuan siklus I, kemudian pelaksanaan siklus II dengan observasi ulang dan evaluasi posttest akhir

Instrumen Penelitian

- Tes Pemahaman Maharah Kitabah: Berbentuk soal tulis untuk mengukur penguasaan siswa pada materi kitabah sebelum dan sesudah pembelajaran.
- Lembar Observasi: Untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- Angket Motivasi Belajar: Mengukur perubahan motivasi belajar secara kuantitatif melalui skala likert.
- Wawancara Mendalam: Mendapatkan gambaran kualitatif atas persepsi dan respon siswa terhadap model pembelajaran dan media yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif hasil tes dan dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial sederhana untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mengkaji transkrip wawancara, observasi, dan catatan lapangan untuk memperkaya pemahaman perubahan sikap serta preferensi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Maharah Kitabah

- Nilai rata-rata pretest adalah 55 yang mencerminkan pemahaman awal masih rendah.
- Setelah siklus I, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 70 dengan peningkatan 15 poin atau 27%.
- Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dengan nilai posttest akhir rata-rata sebesar 78, meningkat 23 poin (42%) dari awal.

Keaktifan dan Partisipasi Siswa

- Observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam menyelesaikan lembar pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dari siklus I hingga siklus II.
- Keterlibatan aktif tercermin dalam jumlah siswa yang bertanya dan mengemukakan pendapat meningkat sebesar 40% dibandingkan sebelum penerapan PBL.

Motivasi Belajar

- Angket motivasi menunjukkan nilai rata-rata motivasi awal 60 meningkat menjadi 81 setelah siklus II.
- Respon siswa pada wawancara Menyebutkan pembelajaran menggunakan media game lebih menyenangkan dan membuat mereka lebih bersemangat untuk aktif belajar.

Penguasaan Materi Kitab

- Kualitas tulisan siswa meningkat dilihat dari penggunaan pemahaman yang tepat, struktur kalimat yang benar, dan kemampuan menyusun paragraf yang koheren.
- Laporan hasil evaluasi rubrik menulis menunjukkan peningkatan rata-rata skor aspek kosakata dari 60 menjadi 80; aspek tata bahasa dari 58 menjadi 79.

Peningkatan pemahaman maharah kitabah membuktikan bahwa model Problem Based Learning (PBL) yang menekankan pengalaman belajar melalui pemecahan masalah nyata sangat efektif. Media game lembar pertanyaan menjadi stimulant yang membantu siswa lebih fokus belajar dan berkompetisi sehat, meningkatkan motivasi intrinsik.

menyatakan PBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media game memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk saling berkolaborasi dan berdiskusi menyelesaikan masalah, memperkuat kerja sama tim dan komunikasi. Menunjukkan media game efektif meningkatkan hasil belajar, yang membuktikan media game dalam PBL meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran bahasa Arab. Selain peningkatan aspek kognitif, aspek afektif terutama motivasi dan minat belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, mendorong keinginan proses pembelajaran yang bermakna.

SIMPULAN

Model Problem Based Learning melalui media game lembar pertanyaan sangat layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran Maharah Kitabah Bahasa Arab untuk siswa kelas XI MAN Purwakarta. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga aspek motivasi, keaktifan, dan kepuasan belajar siswa. Model implementasi ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan agar kualitas pembelajaran bahasa Arab semakin meningkat.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Barrows, HS, & Tamblyn, RM (1980). Pembelajaran Berbasis Masalah: Sebuah Pendekatan Pendidikan Kedokteran. New York: Springer.
- Fauzi, MA (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbasis Game Edukatif. Jurnal Biologi, 15(2), 100-110.
- Mutiarahtim, A. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode PBL. Jurnal Paedagogos, 2(1), 55-68.
- Purwanto, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(15), 679-692.
- Raihan, G. (2025). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Model PBL. Skripsi, UIN Ar-Raniry.
- Rohwati, N. (2012). Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 8(1), 34-40.