

**PENGEMBANGAN MAHARA KALAM DENGAN MEDIA
ARABIC SCRABBLE BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA SISWA KELAS X DARUL IMAN**

Riani Fitri¹, Ahmad tarmizi², Qoim Nurani³

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹Riiftr724@gmail.com, ²ahmadtarmizi@radenfatah.ac.id,

³qoimnurani@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and examine the effectiveness of a contextual-based Arabic Scrabble learning media in improving students' Mahārah al-Kalām (Arabic speaking skills) at the tenth grade of Darul Iman Islamic Boarding School. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 24 students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation, and analyzed using both qualitative and quantitative approaches, including expert validation and N-Gain analysis. The results indicated that the contextual-based Arabic Scrabble media achieved a very high validity level with an average percentage of 93%, indicating its feasibility for use in learning. The implementation of the media significantly increased students' participation, motivation, and confidence in speaking Arabic. Furthermore, the effectiveness test showed a significant improvement in students' speaking skills, as evidenced by the increase in pre-test and post-test scores. In conclusion, the contextual-based Arabic Scrabble media is proven to be an effective learning innovation that enhances students' speaking skills in a more interactive, communicative, and meaningful way. This study is expected to serve as a reference for future development of innovative Arabic language learning media.

Keywords: Arabic Scrabble, contextual learning, learning media, speaking skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan *Mahārah al-Kalām* siswa kelas X Pondok Pesantren Darul Iman. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, termasuk uji validitas ahli dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 93%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi, dan keberanian siswa dalam berbicara bahasa Arab. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang signifikan setelah penggunaan media, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai pre-test ke post-test. Media

Arabic Scrabble berbasis kontekstual terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan *Mahārah al-Kalām* siswa secara lebih interaktif, komunikatif, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif di masa mendatang.

Kata Kunci: *Arabic Scrabble*, kontekstual, *Maharah Kalam*, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pengembangan dalam sektor pendidikan memiliki peranan krusial dalam meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Upaya ini mencakup tidak hanya pembaruan pada kurikulum, tetapi juga perbaikan dalam pendekatan, materi, serta media pembelajaran agar relevan dengan tuntutan zaman. Kemampuan berbahasa merupakan aspek yang perlu ditingkatkan guna memungkinkan peserta didik berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi fondasi utama yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Brown, 2021).

Salah satu aspek utama keterampilan bahasa adalah *Maharah Kalam* atau keterampilan bicara. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk memahami ide,

gagasan, dan informasi secara verbal secara akurat dan mudah. Namun, *Maharah Kalam* sering menjadi tantangan bagi siswa ketika belajar bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan akan keberanian, penguasaan kosakata, serta pemahaman tata bahasa yang memadai untuk dapat berinteraksi secara aktif (Al-Khuli, 2020).

Untuk mendukung pengembangan *maharah al-kalam*, media pembelajaran memegang peranan yang krusial karena media yang inovatif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman materi. Pemilihan media yang tepat juga membantu siswa mengatasi kesulitan dalam praktik berbicara dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Salah satu media yang berpotensi mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab adalah *Arabic*

Scrabble, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan bahasa (Smaldino et al., 2019).

Dalam konteks ini, media *Arabic Scrabble* hadir sebagai alternatif pembelajaran yang menarik. *Arabic Scrabble* merupakan adaptasi dari permainan *Scrabble* yang menggunakan huruf-huruf hijaiyah untuk melatih siswa menyusun kata dalam bahasa Arab. Permainan bahasa seperti ini mendorong siswa untuk mengingat kosakata, memahami struktur kata, serta melatih pelafalan melalui interaksi yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Arab (Al-Sayed, 2019).

Selain media pembelajaran, pendekatan pembelajaran juga menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pengembangan *maharah al-kalam*. Salah satu pendekatan yang relevan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and*

Learning/CTL), yaitu pendekatan yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Melalui pendekatan ini, pembelajaran bahasa tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa dalam situasi komunikasi sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan fungsional (Johnson, 2019).

Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam konteks *maharah al-kalam*, pendekatan ini mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Arab secara aktif dalam situasi komunikasi yang autentik, yang berdampak pada peningkatan keberanian, kelancaran berbicara, serta pemahaman fungsi bahasa secara komunikatif (Masnun, 2025).

Fenomena yang terjadi di kelas X Darul Iman menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran *Maharah Kalam*. Observasi awal mengindikasikan bahwa siswa masih cenderung pasif dalam kegiatan berbicara bahasa

Arab, kurangnya kemampuan untuk berinteraksi, dan keterbatasan kosakata menjadi kendala utama. Media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, sehingga kurang mampu memicu minat siswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan yang dapat mengatasi permasalahan ini dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan *Maharah Kalam* dengan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual pada siswa kelas X Darul Iman menjadi relevan dan mendesak. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa dalam berlatih berbicara, serta pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan *Maharah Kalam* siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua rumusan masalah utama, yaitu bagaimana pengembangan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan *Mahārah al-Kalām* siswa di Darul Iman, serta

bagaimana efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dalam pembelajaran *Mahārah al-Kalām*, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa di Darul Iman. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual (Sugiyono, 2021). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Darul Iman dengan subjek siswa kelas X.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran secara langsung (Ardiansyah et al., 2023), sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan siswa (Sugiyono, 2021). Tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Validitas media diperoleh melalui penilaian ahli dengan rumus persentase, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan desain One-Group *Pretest-Posttest* dengan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual untuk meningkatkan *Maharah al-Kalam* siswa kelas X Pondok Pesantren

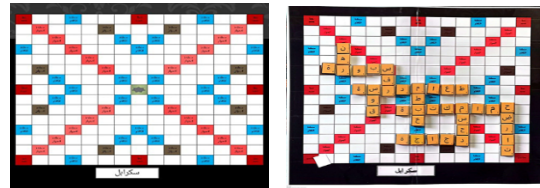
Darul Iman. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation.*

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kondisi pembelajaran *Maharah al-Kalam* melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga siswa cenderung pasif, interaksi berbahasa Arab masih terbatas, serta tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara masih rendah. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga mengungkapkan bahwa kesulitan utama terletak pada keterbatasan kosakata dan kurangnya keberanian dalam berbicara. Selain itu, dokumentasi nilai menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu berkisar antara 63–68. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 78,6% yang termasuk kategori baik, yang mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik,

interaktif, dan berbasis konteks kehidupan nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Maharah al-Kalam* memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap desain dilakukan dengan merancang media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ini dirancang dalam bentuk papan permainan berbasis magnet berukuran 32×32 cm dengan pola 15×15 kotak. Setiap kotak memiliki fungsi berbeda berdasarkan warna, yaitu biru untuk tugas kalam, merah untuk hiwar (dialog), dan cokelat untuk pertanyaan. Selain itu, dirancang keping huruf *hijaiyah* berbentuk magnet berukuran 3×3 cm yang dilengkapi skor huruf, serta kartu kontekstual yang berisi tema kehidupan sehari-hari siswa seperti aktivitas di rumah, di sekolah, dan di lingkungan pesantren. Perancangan ini bertujuan untuk mengintegrasikan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menggunakan bahasa Arab dalam situasi yang nyata dan bermakna.

Gambar 1. Desain papan *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual



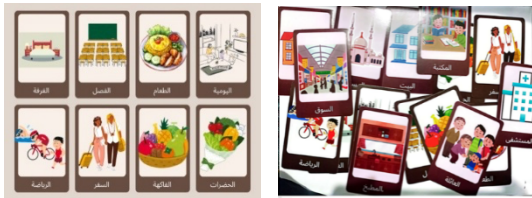
Gambar 2. Keping huruf hijaiyah dan kartu kontekstual



Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan realisasi dari desain yang telah dirancang. Media *Arabic Scrabble* dikembangkan dalam bentuk papan permainan magnet, keping huruf hijaiyah, serta kartu kontekstual yang mendukung pembelajaran berbasis kehidupan nyata. Materi yang dikembangkan meliputi tema *التعارف* (perkenalan diri) dan *الأنشطة اليومية* (kegiatan sehari-hari) yang berfokus pada kemampuan berbicara siswa secara komunikatif. Media ini juga dilengkapi dengan langkah penggunaan yang melibatkan aktivitas menyusun kata, membuat kalimat, melakukan dialog (hiwar), serta menjawab pertanyaan lisan. Aktivitas tersebut dirancang untuk melatih kelancaran berbicara, memperkaya kosakata, serta

meningkatkan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Arab.

Gambar 3. Keping huruf hijaiyah dan kartu kontekstual



Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakannya. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* dengan beberapa perbaikan, seperti penyempurnaan kosakata, kejelasan tampilan huruf, serta perbaikan desain media agar lebih menarik dan mudah digunakan.

Hasil validasi media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli materi, media memperoleh persentase sebesar 84%

yang termasuk dalam kategori valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran *Maharah al-Kalam*, relevan dengan karakteristik siswa, serta mampu mendukung keterampilan berbicara secara komunikatif dan kontekstual.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek tampilan, desain, keterpaduan media dengan materi, serta kejelasan petunjuk penggunaan, media *Arabic Scrabble* telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan dari validator, seperti penyempurnaan kosakata, peningkatan kejelasan huruf hijaiyah, serta perbaikan desain media agar lebih menarik dan mudah digunakan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli.

2. Hasil Implementasi dan Uji Efektivitas

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* pada siswa kelas X Pondok Pesantren Darul Iman yang berjumlah 24 orang. Media yang telah melalui tahap validasi kemudian digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga mampu menyusun dan mengungkapkan kalimat secara lisan dalam konteks nyata.

Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi terkait tema *الأنشطة اليومية* (kegiatan sehari-hari) kemudian memperkenalkan media *Arabic Scrabble*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta menyusun kosakata menggunakan keping huruf hijaiyah. Setiap kata yang berhasil disusun dikembangkan menjadi kalimat

sederhana dan diucapkan secara lisan. Selain itu, siswa juga melakukan dialog (hiwar) serta menjawab pertanyaan sesuai dengan kotak permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan penutup dilakukan dengan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil implementasi, terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Interaksi antar siswa juga meningkat, sehingga pembelajaran berlangsung lebih komunikatif dan menyenangkan.

Untuk mengukur efektivitas media Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan pre-test dan post-test terhadap kemampuan berbicara siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata siswa pada pre-test sebesar 63 dengan nilai minimum dan maksimum yang masih berada pada kategori rendah, kemudian meningkat pada post-test dengan rata-rata sebesar 84 serta rentang nilai yang lebih tinggi dan merata. Selisih peningkatan sebesar 21 poin

ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual, kemampuan berbicara siswa mengalami perkembangan yang cukup signifikan, baik dari segi kelancaran, keberanian, maupun penguasaan kosakata dalam berbahasa Arab.

Tabel 1. Hasil Mean Pretest Dan Post Test

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	PRETEST	59.5833	24	6.02831
	POSTTEST	82.9583	24	5.54412

Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara cukup signifikan.

Tabel 2. Nilai N-Gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pre-test	63
Rata-rata Post-test	84
Skor Maksimal	100
N-Gain Skor	0,56
N-Gain Persen	56%
Kategori	Sedang

Selain itu, hasil uji statistik menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara siswa sebelum

dan sesudah penggunaan media. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan bersifat kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan Maharah al-Kalam siswa.

Berikut adalah hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan perbandingan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3. Paired Sample t-Test

Variabel	Mean	Std. Dev	t	df	Sig.
Pre-test – Post-test	-23.375	2.584	-44.309	23	0.000

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih berani dalam berbicara, mampu menyusun kalimat dengan lebih lancar, serta aktif dalam berinteraksi menggunakan bahasa Arab. Hal ini diperkuat oleh hasil angket respons siswa yang menunjukkan persentase rata-rata sebesar 78,6% dengan kategori tinggi, yang menandakan bahwa siswa

memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil implementasi dan uji efektivitas, media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan Maharah al-Kalam siswa, baik dari aspek hasil belajar maupun aspek afektif seperti motivasi, keaktifan, dan kepercayaan diri.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan Maharah al-Kalam siswa. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media yang sistematis dan sesuai kebutuhan pembelajaran, karena setiap tahap dilakukan secara bertahap dan melalui proses evaluasi yang berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis model sistematis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan (Rosyada et al., 2025).

Peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh penerapan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Pendekatan ini terbukti mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan memudahkan siswa dalam memahami serta menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran *Maharah Kalam* akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan konteks nyata yang dialami siswa (Zaki & Qaaf, 2025).

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 63 menjadi 84 dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dan media inovatif dalam pembelajaran *Maharah Kalam* mampu meningkatkan hasil belajar siswa

secara signifikan (Muhammad & Purnama, 2025).

Dari aspek proses pembelajaran, penggunaan media *Arabic Scrabble* terbukti meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Aktivitas permainan yang melibatkan penyusunan kata, dialog, dan interaksi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dalam bahasa Arab mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hidayah et al., 2023; Imron et al., 2024).

Selain itu, peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Media pembelajaran yang berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam berbicara. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat mengurangi kecemasan siswa dan meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab (Imron et al., 2024).

Peningkatan kemampuan berbicara siswa juga dipengaruhi oleh adanya latihan berbicara secara berulang melalui aktivitas permainan. Media *Arabic Scrabble* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus berlatih menyusun kata dan kalimat serta menggunakannya dalam komunikasi lisan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa latihan berulang dalam pembelajaran *Maharah Kalam* sangat penting untuk meningkatkan kelancaran berbicara siswa (Jazilurrahman et al., 2023; Nurani, 2022).

Selain itu, penggunaan media berbasis permainan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Zaki & Qaaf, 2025).

Dari sisi interaksi sosial, penggunaan media *Arabic Scrabble* juga mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini memberikan

dampak positif terhadap kemampuan komunikasi siswa secara keseluruhan. Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga membantu siswa dalam memahami kosakata dan menyusun kalimat secara lebih mudah. Hal ini karena media tersebut dirancang secara visual dan kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan menggunakan kosakata. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami bahasa Arab (Hafid et al., 2025).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan kontekstual dan media pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan *Maharah al-Kalam* siswa. Media *Arabic Scrabble* tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara secara signifikan, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara

siswa, khususnya di lingkungan pesantren maupun lembaga pendidikan berbasis bahasa Arab.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan *Maharah Kalam* siswa kelas X Pondok Pesantren Darul Iman. Proses pengembangan menghasilkan media yang inovatif dan interaktif, telah divalidasi oleh ahli dengan kategori sangat valid. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 63 (*pre-test*) menjadi 84 (*post-test*) dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 (kategori sedang menuju tinggi), serta hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan ($0,000 < 0,05$). Selain itu, hasil observasi dan angket dengan persentase 78,6% menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan, interaksi, dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, media *Arabic Scrabble* berbasis kontekstual

dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khuli, M. A. (2020). *Teaching Arabic as a foreign language*. Dar Al-Falah.
- Al-Sayed, R. A. (2019). The effectiveness of language games in developing Arabic speaking skills. *Journal of Arabic Language Teaching*, 6(2), 45–58.
- Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik observasi dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 45–56.
- Brown, H. D. (2021). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (4th ed.)*. Pearson Education.
- Hafid, W., Imron, K., & Nurani, Q. (2025). Analisis Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) terhadap Aplikasi Scratch sebagai media pembelajaran bahasa Arab di smart society 5.0. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*, 1(1), 78–102.
- Hidayah, N., Parihin, P., & Rusandi, H. (2023). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Millennial Education*, 2(1), 89–98.
- Imron, K., Abdullah, M. Y., Nurani, Q., Rohayati, E., & Jamanuddin, J. (2024). A New Direction of Arabic Language Teaching: Integration of Muthala'ah Text Book and Religious Moderation Concept. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 12(1), 69–88.
- Jazilurrahman, M., Anwar, K., & Rahmawati, D. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran *Maharah Kalam* di madrasah aliyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 33–44.
- Johnson, E. B. (2019). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Masnun, M. (2025). Pembelajaran kontekstual dalam pengembangan keterampilan berbicara bahasa Arab. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*, 15(1), 45–60.
- Muhammad, K., & Purnama, N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar *Maharah Kalam* Berbasis Quantum Learning menggunakan Media Flip Book di MI Al Ishlah Palembang. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*, 1(1), 27–46.
- Nurani, Q. (2022). Characteristics of Learning Arabic Using the Totally Physical Response Method at Palembang Elementary School. *Taqdir*, 8(2), 173–185.
- Rosyada, M., Imron, K., Irmansyah, I., Putri, T., & Angraini, R. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Maharah Kalam* melalui video interaktif berbasis kontekstual. *Cordova Journal of Language and Culture Studies*, 15(1), 65–82.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Pearson.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Alfabeta.

Zaki, A., & Qaaf, M. A. (2025). Implementasi Metode Case Based Learning dalam Pembelajaran *Maharah Kalam*. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(3), 4858–4873.