

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nurul Rofiah¹, Kunti Nadiyah Salma²

¹²Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo; Indonesia

Correspondence E-mail: nrofiah200@gmail.com

Article History

Submission : 11/09/2025

Revised : 30/11/2025

Accepted : 15/01/2026

Abstract

This study aims to describe the implementation of the edutainment method in learning Arabic speaking skills at MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, including the implementation methods, the obstacles encountered, and the solutions implemented to overcome them. This research uses a qualitative case study approach. The research location is MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, with the main data sources being Arabic language teachers and eighth-grade students. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. In contrast, data validity was ensured through source and technique triangulation. The results show that the edutainment method is implemented through various creative activities, including nasyid, language games, educational videos, interactive stories, and role-play. This method can increase students' participation, enrich vocabulary, train pronunciation, and foster courage in speaking Arabic. The obstacles found include limited learning time, minimal media, differences in students' abilities, and the passive attitude of some students. The solutions implemented include integrating edutainment into core materials, using simple media, differentiated learning, and strengthening learning motivation. The conclusion of this study shows that the edutainment method is effective in improving Arabic speaking skills when applied creatively, contextually, and sustainably.

Keywords

Arabic Language; Edutainment; Learning; Madrasah; Speaking Skills



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan Islam, terutama dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), karena keterampilan ini menjadi sarana utama untuk menyampaikan gagasan, perasaan, serta membangun interaksi sosial menggunakan bahasa Arab. Keterampilan berbicara mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa secara aktif dan kontekstual. Namun, dalam praktik pembelajaran di madrasah, keterampilan berbicara sering kali belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berorientasi pada penguasaan kaidah gramatikal dan hafalan kosakata, bukan pada praktik komunikasi aktif. Akibatnya, siswa memahami teori bahasa tetapi kurang percaya diri dan kurang terampil dalam berbicara bahasa Arab secara komunikatif (Silmy & Nasution, 2024).

Seiring dengan perkembangan karakter peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keaktifan siswa, guru dituntut untuk menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan adalah metode edutainment, yaitu metode pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan dalam proses belajar. Metode ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam pembelajaran bahasa Arab, edutainment dapat diterapkan melalui berbagai aktivitas menarik seperti lagu (*nasyid*), permainan bahasa, video edukatif, cerita interaktif, dan roleplay. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya belajar bahasa secara kognitif, tetapi juga terlibat secara emosional, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup, menyenangkan, dan tidak membosankan (Herlina, 2016).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab masih menghadapi berbagai permasalahan. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan enggan berbicara menggunakan bahasa Arab di depan kelas. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi, sehingga siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa memiliki sedikit kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif. Akibatnya, keterampilan berbicara siswa tidak berkembang secara maksimal. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran bahasa Arab yang menekankan

kompetensi komunikatif dengan realitas pembelajaran di kelas yang masih didominasi pendekatan konvensional dan berorientasi pada hasil hafalan semata.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode edutainment memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. (Karima, 2019) menemukan bahwa penerapan metode edutainment melalui permainan simak-ulang-ucap mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa Madrasah Tsanawiyah secara signifikan. (Muflih, 2020) menyatakan bahwa edutainment dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. (Setiawan, 2022) juga menegaskan bahwa metode edutainment berpengaruh positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian (Denny Pratama, 2020) serta Kafrawi, Luthfi, dan Munir (2022) membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan keberanian berbicara dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan, baik dari segi fokus maupun konteks penelitian. Sebagian besar penelitian mengenai edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab masih berfokus pada jenjang pendidikan dasar dan hanya menggunakan satu bentuk edutainment tertentu. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) terkait penerapan metode edutainment secara lebih variatif pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, khususnya di madrasah berbasis pesantren. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada kajian mendalam mengenai penerapan berbagai bentuk edutainment, seperti *nasyid*, permainan bahasa, video edukatif, cerita interaktif, dan roleplay. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis kendala serta solusi penerapan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan metode tersebut serta menganalisis solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguatan pendekatan komunikatif dan pembelajaran berbasis keaktifan siswa. Secara praktis, penelitian ini diharapkan

dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *maharah al-kalam* agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, karena bertujuan memahami secara mendalam proses penerapan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di konteks alami madrasah. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi makna, proses, dan dinamika interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung (Creswell & Poth, 2018). Studi kasus digunakan karena penelitian ini memusatkan perhatian pada satu kasus tertentu, yaitu pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, dengan batasan tempat, waktu, dan subjek yang jelas, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh deskripsi yang kaya dan kontekstual (Yin, 2018).

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumber utama melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru bahasa Arab dan siswa kelas VIII, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti RPP, silabus, arsip sekolah, serta literatur yang relevan dengan metode edutainment dan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Sumber data dalam penelitian kualitatif menekankan pada kata-kata dan tindakan sebagai sumber utama, sedangkan dokumen berfungsi sebagai data pelengkap yang memperkuat temuan lapangan (Moleong, 2017).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan interaksi siswa dalam kegiatan edutainment. Wawancara semi-terstruktur bertujuan menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, persepsi, serta kendala dan solusi dalam penerapan metode edutainment, baik dari guru maupun siswa (Sugiyono, 2022). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan arsip sekolah. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagaimana dikemukakan oleh Miles dalam (Huberman, dan Saldaña, 2014). Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik agar hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

Subbagian ini menyajikan data empiris mengenai bentuk dan pelaksanaan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi. Data diperoleh melalui observasi langsung kegiatan pembelajaran di kelas VIII, wawancara dengan guru bahasa Arab dan siswa, serta dokumentasi perangkat dan aktivitas pembelajaran. Penyajian data difokuskan pada jenis kegiatan edutainment yang digunakan, waktu pelaksanaan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Data disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran faktual dan sistematis mengenai praktik pembelajaran di lapangan.

Tabel 1. Bentuk Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Maharah al-Kalam

No	Bentuk Edutainment	Waktu Pelaksanaan	Tujuan Pembelajaran
1	Nasyid (lagu Arab)	Awal pembelajaran	Membangun suasana belajar dan melatih pengucapan
2	Permainan bahasa	Akhir materi	Meningkatkan keberanian dan partisipasi
3	Video edukatif	Selingan mingguan	Melatih pelafalan dan pemahaman konteks
4	Cerita pendek	Tengah pembelajaran	Melatih respon lisan dan kosakata
5	Roleplay	Kegiatan kelompok	Melatih komunikasi kontekstual

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa metode edutainment diterapkan dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang terintegrasi sepanjang proses pembelajaran bahasa Arab. Guru tidak hanya menggunakan satu jenis aktivitas, melainkan memadukan lagu (nasyid), permainan bahasa, video edukatif, cerita pendek, dan roleplay sesuai dengan tahapan pembelajaran. Penerapan kegiatan tersebut dilakukan secara terencana, baik pada awal, tengah, maupun akhir pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar berbicara bahasa Arab secara berkelanjutan. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara tidak berlangsung secara monoton, melainkan variatif dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam setiap pertemuan.

Kendala Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab

Subbagian ini memaparkan hasil temuan terkait kendala yang dihadapi dalam penerapan metode edutainment. Data dikumpulkan dari hasil wawancara dengan guru dan siswa serta

diperkuat oleh observasi kelas dan dokumentasi sarana pembelajaran. Kendala yang ditemukan dikelompokkan berdasarkan sumbernya, baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Penyajian data dalam bentuk tabel dimaksudkan untuk menampilkan kondisi lapangan secara objektif dan terstruktur.

Tabel 2. Kendala Penerapan Metode Edutainment

No	Jenis Kendala	Sumber Kendala	Dampak
1	Keterbatasan waktu	Jadwal pembelajaran	Aktivitas tidak maksimal
2	Media terbatas	Sarana prasarana	Variasi metode berkurang
3	Perbedaan kemampuan siswa	Faktor siswa	Partisipasi tidak merata
4	Guru belum terlatih khusus	SDM	Metode belum optimal
5	Siswa pasif/malu	Psikologis	Keberanian berbicara rendah

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa penerapan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab masih menghadapi sejumlah kendala. Kendala tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, minimnya media pendukung, perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan pengalaman guru dalam menerapkan edutainment, serta sikap sebagian siswa yang masih pasif dan kurang percaya diri. Kendala-kendala tersebut berdampak pada belum optimalnya pelaksanaan seluruh kegiatan edutainment, terutama aktivitas yang membutuhkan waktu dan keberanian berbicara lebih lama. Temuan ini menggambarkan kondisi nyata pembelajaran di kelas yang perlu mendapatkan perhatian dalam pengembangan metode pembelajaran selanjutnya.

Solusi atas Kendala Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab

Subbagian ini menyajikan data mengenai solusi yang dilakukan oleh guru dan pihak madrasah untuk mengatasi kendala penerapan metode edutainment. Data diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi praktik pembelajaran. Solusi yang ditampilkan merupakan tindakan nyata yang dilakukan di lapangan dan disesuaikan dengan kondisi madrasah. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan memperlihatkan hubungan antara kendala, solusi yang diterapkan, dan hasil yang diperoleh.

Tabel 3. Solusi atas Kendala Penerapan Metode Edutainment

No	Kendala	Solusi yang Diterapkan	Hasil
1	Waktu terbatas	Integrasi edutainment ke materi inti	Pembelajaran lebih efisien
2	Media terbatas	Pemanfaatan laptop sederhana	Media tetap digunakan
3	Kemampuan beragam	Pendekatan diferensiasi	Siswa lebih percaya diri
4	Guru belum terbiasa	Diskusi & pelatihan internal	Inovasi pembelajaran meningkat
5	Siswa pasif	Motivasi & kerja kelompok	Partisipasi meningkat

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa guru dan pihak madrasah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala dalam penerapan metode edutainment. Solusi yang diterapkan bersifat adaptif dan disesuaikan dengan kondisi lapangan, seperti mengintegrasikan kegiatan edutainment ke dalam materi inti pembelajaran, memanfaatkan media sederhana, menerapkan pendekatan diferensiasi sesuai kemampuan siswa, serta memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Upaya-upaya tersebut menunjukkan adanya kesadaran guru untuk tetap mempertahankan pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif meskipun menghadapi keterbatasan sarana dan waktu.

Pembahasan

Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab

Tujuan utama penelitian ini adalah menggambarkan secara rinci penerapan metode edutainment dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) bahasa Arab di MTs Ma'haddul Muta'allimin Ngawi. Fokus kajian diarahkan pada efektivitas berbagai bentuk aktivitas edutainment, seperti penggunaan lagu-lagu *nasyid*, permainan bahasa, video edukatif, cerita pendek interaktif, dan roleplay kelompok dalam mengembangkan aspek pengucapan (*pronunciation*), kefasihan (*fluency*), keberanian komunikatif, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Metode edutainment dipandang relevan karena menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pada praktik komunikasi yang bermakna.

Temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan *nasyid* pada tahap awal pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang santai dan menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa lebih siap secara emosional dan mental untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai pemantik motivasi, *nasyid* yang digunakan juga memuat kosakata tematik yang selaras dengan

materi pelajaran, sehingga membantu siswa memperkaya perbendaharaan kata secara tidak langsung. Dengan demikian, *nasyid* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan linguistik.

Permainan bahasa yang diterapkan, khususnya pada akhir pembelajaran, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Permainan seperti tebak kata, kuis kelompok, dan permainan peran sederhana mendorong siswa untuk berani berbicara menggunakan bahasa Arab, termasuk siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Aktivitas ini menciptakan suasana kompetisi yang sehat sekaligus meningkatkan interaksi verbal antarsiswa. Selain itu, permainan bahasa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kosakata dan struktur bahasa yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih alami dan komunikatif.

Pemanfaatan video edukatif berbahasa Arab yang dilakukan secara rutin setiap pekan juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Melalui video, siswa memperoleh paparan langsung terhadap penutur asli, sehingga dapat menirukan pelafalan, intonasi, serta ekspresi yang sesuai dengan konteks komunikasi. Temuan ini sejalan dengan konsep *Entertainment-Education* (EE) yang berlandaskan *Social Learning Theory* Albert Bandura, yang menekankan bahwa pembelajaran efektif dapat terjadi melalui *observational learning*, yaitu dengan mengamati model yang kredibel dan relevan. Paparan berulang terhadap model bahasa yang autentik mempercepat internalisasi keterampilan berbicara dan memperbaiki kualitas pengucapan siswa, sebagaimana juga ditegaskan oleh (Wid Wafawafa, 2017) terkait pentingnya paparan konsisten dalam penguasaan *pronunciation*.

Kegiatan bercerita menggunakan teks pendek (*qishshah qashirah*) dan roleplay kelompok berfungsi sebagai wahana latihan berbicara yang lebih mendalam. Ketika siswa diminta menanggapi, menceritakan ulang, atau memerankan situasi tertentu, mereka menunjukkan peningkatan kelancaran dan spontanitas berbicara. Roleplay memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang menyerupai kehidupan nyata, seperti percakapan di sekolah, pasar, atau lingkungan keluarga. Temuan ini mengafirmasi pandangan psikologi humanistik yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan (Nuridin et al., 2024).

Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan (Rahimi et al., 2024) yang menyatakan bahwa guru memiliki sikap positif terhadap metode edutainment dan mampu mengintegrasikannya

secara kreatif dalam pembelajaran. Kerangka *Edutainment through Activity* yang dikembangkan oleh (Subash and Lowrencia, 2024) juga menegaskan bahwa roleplay, storytelling, multimedia, dan permainan merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa. Dukungan empiris serupa ditemukan dalam penelitian di Kazan Federal University terkait penggunaan media audiovisual, serta studi (Linkhome and Tapin, 2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar melalui edutainment.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mencermati potensi *novelty effect*, yaitu antusiasme siswa yang mungkin bersifat sementara karena metode yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, keberhasilan edutainment dalam jangka panjang sangat bergantung pada inovasi berkelanjutan, variasi kegiatan, dan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Dengan pembaruan strategi yang berkelanjutan, metode edutainment berpotensi menjadi pendekatan efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

Kendala Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan sejumlah kendala signifikan dalam penerapan metode edutainment pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah al-kalam*) di MTs Ma'haddul Muta'allimin Ngawi. Kendala-kendala tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya media audiovisual pendukung, perbedaan kemampuan siswa yang cukup mencolok, minimnya pelatihan guru terkait edutainment, serta sikap pasif sebagian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun metode edutainment memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara, implementasinya di lapangan masih menghadapi tantangan praktis yang perlu mendapat perhatian serius.

Dalam konsep edutainment dijelaskan bahwa keberhasilan metode ini sangat bergantung pada harmonisasi aspek emosional dan kognitif peserta didik. Teori *Social Learning* Albert Bandura menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengamatan dan pengalaman yang menyenangkan. Namun, keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang dialami guru di MTs Ma'haddul Muta'allimin membatasi ruang untuk menghadirkan variasi hiburan edukatif yang

optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun secara teoretis edutainment menekankan pembelajaran yang interaktif dan menarik, implementasi praktisnya sering kali terhambat oleh faktor teknis di lapangan.

Secara lebih spesifik, aktivitas edutainment seperti roleplay dan storytelling membutuhkan alokasi waktu yang relatif panjang, baik untuk tahap persiapan, pelaksanaan, maupun refleksi. Dalam praktiknya, keterbatasan jam pelajaran menyebabkan guru kesulitan melaksanakan kegiatan tersebut secara maksimal. Temuan ini menguatkan pandangan teoretis bahwa keberhasilan edutainment tidak hanya ditentukan oleh kreativitas metode, tetapi juga oleh ketersediaan waktu yang memadai. Tanpa dukungan alokasi waktu yang cukup, kegiatan edutainment berpotensi menjadi aktivitas tambahan yang tidak terlaksana secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran berbicara tidak tercapai secara maksimal.

Selain aspek waktu, ketersediaan media pembelajaran juga menjadi kendala penting. Penelitian (Yusuf, 2017) menegaskan bahwa penggunaan media yang dekat dengan keseharian siswa, seperti musik, video, dan animasi, mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua ruang kelas di MTs Ma'haddul Muta'allimin memiliki fasilitas penunjang seperti proyektor, perangkat audio, atau akses media digital yang memadai. Akibatnya, unsur hiburan dan daya tarik visual yang menjadi ciri khas edutainment tidak dapat dimanfaatkan secara optimal, sehingga potensi metode ini belum sepenuhnya terealisasi dalam pembelajaran.

Dari segi kemampuan siswa, penelitian ini menemukan adanya perbedaan tingkat penguasaan bahasa Arab yang cukup mencolok dalam satu kelas. (Wid Wafawafa, 2017) menjelaskan bahwa aspek pengucapan (*pronunciation*) dan kefasihan (*fluency*) memerlukan latihan yang terstruktur dan disesuaikan dengan kemampuan individu. Perbedaan kemampuan ini menyulitkan guru dalam merancang aktivitas edutainment yang dapat mengakomodasi seluruh siswa secara seimbang. Siswa dengan kemampuan tinggi cenderung merasa kurang tertantang, sementara siswa dengan kemampuan rendah merasa tertinggal dan kurang percaya diri. Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki strategi diferensiasi yang matang agar edutainment dapat berjalan inklusif.

Kendala lain yang cukup menonjol adalah keterbatasan pemahaman dan pelatihan guru terkait metode edutainment. (Rahmat Shodiqin, 2016) menegaskan bahwa efektivitas metode

edutainment sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Temuan lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru belum terbiasa menggunakan pendekatan ini secara teknis, baik dalam pemanfaatan media maupun dalam penyusunan aktivitas pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan edutainment yang belum optimal, meskipun secara konsep guru memiliki sikap positif terhadap metode tersebut.

Selain itu, aspek psikologis siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Penelitian (Nuridin et al., 2024) menyatakan bahwa keberanian berbicara sangat berkaitan dengan kondisi afektif siswa, seperti rasa percaya diri, kenyamanan, dan rasa aman dalam lingkungan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan sikap malu, pasif, dan enggan berbicara menggunakan bahasa Arab. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan edutainment perlu diiringi dengan penciptaan iklim kelas yang suportif dan menghargai setiap usaha siswa, agar mereka merasa aman untuk berekspresi secara lisan.

Jika dibandingkan dengan penelitian (Awwaliyah, 2024) dan (Rahimi et al., 2024), temuan penelitian ini memperkaya pemahaman bahwa efektivitas edutainment di kelas nyata sangat dipengaruhi oleh faktor pendukung implementasi, bukan hanya oleh keunggulan metode itu sendiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan edutainment dalam pembelajaran *maharah al-kalam* memerlukan dukungan waktu yang cukup, media pembelajaran yang memadai, kompetensi guru yang terlatih, serta kondisi psikologis siswa yang positif. Penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara teori dan praktik agar edutainment dapat memberikan hasil optimal dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

Solusi atas Kendala Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab

Penelitian yang dilakukan di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi mengidentifikasi lima kendala utama dalam penerapan metode edutainment pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, minimnya media pendukung, perbedaan kemampuan siswa, kurangnya kesiapan guru, serta sikap pasif sebagian siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru dan pihak madrasah telah menerapkan berbagai solusi strategis untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi yang dilakukan meliputi integrasi unsur edutainment ke dalam materi inti pelajaran, pemanfaatan perangkat laptop atau komputer secara

terbatas, penerapan pendekatan pembelajaran diferensiasi, pelatihan guru dalam merancang media dan strategi edutainment, serta penguatan motivasi siswa melalui pembelajaran kolaboratif. Temuan ini menunjukkan adanya upaya adaptif dari guru untuk tetap menghadirkan pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan meskipun berada dalam kondisi keterbatasan sarana dan waktu.

Dampak dari implementasi solusi tersebut terlihat cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Integrasi edutainment ke dalam waktu pelajaran utama menjadikan pembelajaran lebih efisien tanpa perlu menambah jam pelajaran. Penggunaan laptop atau komputer secara terbatas memungkinkan guru menampilkan video atau audio edukatif sederhana sebagai stimulus pembelajaran, meskipun tanpa dukungan teknologi canggih. Pendekatan diferensiasi membantu guru menyesuaikan aktivitas dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai kapasitasnya dan tetap terlibat aktif. Selain itu, pelatihan guru mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih variatif, sementara pembelajaran kolaboratif terbukti meningkatkan keaktifan, interaksi, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab di dalam kelas.

Secara teoretis, metode edutainment merupakan pendekatan yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Metode ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa karena menyentuh aspek emosional dan logis secara seimbang, sejalan dengan karakteristik peserta didik yang secara alami menyukai aktivitas bermain dan berekspresi. Di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, strategi edutainment diwujudkan melalui kegiatan seperti nyanyian, cerita pendek interaktif, roleplay, dan permainan bahasa. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, mengurangi kecemasan dalam berbicara, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan komunikatif.

Temuan lapangan ini diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Studi Nik Mohd Rahimi et al. di Malaysia menunjukkan bahwa guru bahasa Arab memiliki pengetahuan yang baik, keterampilan implementasi yang memadai, serta sikap positif terhadap pendekatan edutainment. Hasil tersebut sejalan dengan praktik di MTs Ma'hadul Muta'allimin, di mana guru mampu merancang kegiatan edutainment secara kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, *systematic review* dalam *Frontiers in Education* (2024) menegaskan bahwa gamification efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta penguasaan kosakata dan tata bahasa Arab bagi pembelajar non-

penutur asli. Hal ini mendukung penggunaan permainan bahasa dan roleplay yang diterapkan di lapangan.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual sederhana, seperti poster, papan flanel, dan gambar edukatif, mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa, terutama dalam kondisi keterbatasan perangkat teknologi. Temuan ini relevan dengan kondisi di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi, di mana guru menyiasati keterbatasan fasilitas digital dengan memanfaatkan media non-digital yang efektif secara visual. Studi kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor juga mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui metode interaktif seperti diskusi, tanya jawab, dan program lingkungan bahasa. Pendekatan tersebut selaras dengan praktik pembelajaran kolaboratif dan roleplay yang diterapkan di MTs Ngawi.

Selain itu, penelitian di IAIN Langsa menunjukkan bahwa hambatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab sering berkaitan dengan rendahnya rasa percaya diri, minimnya kosakata, dan lingkungan yang kurang mendukung. Solusi yang disarankan berupa peningkatan motivasi dan latihan berbasis situasi sejalan dengan langkah-langkah yang diterapkan di MTs Ngawi. Penelitian (Falaqi et al., 2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis konstruktivisme, melalui roleplay, debat, dan permainan bahasa, efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Strategi ini turut diadopsi oleh guru di MTs Ma'hadul Muta'allimin untuk membangun keberanian dan kerja sama antar siswa.

Secara keseluruhan, solusi yang diterapkan dalam menghadapi kendala edutainment di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi terbukti sejalan dengan teori pembelajaran modern dan diperkuat oleh berbagai studi empiris. Pemanfaatan media sederhana, penerapan diferensiasi, dan pembelajaran kolaboratif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Ke depan, diperlukan penguatan sarana pendukung, pengembangan media non-digital yang inovatif, serta pelatihan guru secara berkelanjutan agar penerapan edutainment tidak hanya efektif, tetapi juga berkelanjutan dan menjadi budaya belajar dalam pembelajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di MTs Ma'hadul Muta'allimin Ngawi dilaksanakan melalui berbagai kegiatan kreatif, seperti nasyid, permainan bahasa, video edukatif, cerita pendek, dan roleplay. Penerapan metode tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab. Temuan ini sejalan dengan simpulan pada abstrak yang menegaskan bahwa metode edutainment efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) apabila diterapkan secara terencana dan kontekstual.

Penelitian ini memiliki kekuatan pada pengkajian pembelajaran dalam konteks nyata madrasah berbasis pesantren serta penggunaan data lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, antara lain ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu madrasah dan satu jenjang kelas serta belum dilakukannya pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian, menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods*, serta mengkaji pengembangan edutainment berbasis teknologi digital guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab.

REFERENSI

- Abidin, M. Z. (2021). Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *El-Tarbawi*, 11(1), 51–62.
<https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>
- Alfansyur, A. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber, dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2).
- Al-Irsyad Al-Islamiyyah, SD. (n.d.). *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV*.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>

- Astuti, P. (2015). *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Di SD IT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/19286/>
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). Sage Publications. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/creswell.pdf
- Editorial Tumbuh Bersama. (2024, July 24). Bermain: Bahasa dan Fitrah Anak. *TumbuhBersama.co*. <https://tumbuhbersama.co/blog/bermain-bahasa-dan-fitrah-anak/>
- Erta Mahyudin, L., SS, M. P. I., Ida Safitriani, L., Isro'atul Cholilyah, S. P., Nailul Hidayah, S. P., Siti Zulfa Hidayatul Maula, S., ... & Muhammad Iqbal, S. P. (2025). *Strategi Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Arab Aktif Produktif dan Reseptif*. Publica Indonesia Utama.
- Fahmi, B., & Rahmanudin, I. I. (2022). Implementasi Strategi Digital Storytelling (DST) dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di SMP Arrifaie Gondanglegi Malang). *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2).
- Karima, K. I. (2020). Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(1), 58–68. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072>
- Nasution, D. P., Arifin, H., Sembiring, N. W. P. B., & Abrari, S. Z. (2021). Implikasi Pergeseran Insinyur dari Sektor Publik ke Sektor Swasta. *Journal Pensil*, 10(3), 154–159. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.21069>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Harfa Creative. <http://repository.uinsu.ac.id/19091/>
- Nuridin, Rahman, I. K., & Andriana, N. (2024). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab dengan Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Humanistik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 696–703. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6365>
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin dalam Penelitian Arsitektur dan Perilaku. *INERSIA: Informasi dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92–104. <https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles, Dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, And Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Setiawan, A. Y. I. (2022). Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(2), 181. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i2.6486>
- Silmy, N. Z., & Nasution, H. A. (n.d.). The Importance of Conversation in Helping Facilitate Communication In Academic Life—*Journal of Education*.
- Widwafawafa. (2017, January 16). Makalah Bahasa Arab: Pembelajaran Keterampilan Berbicara dan Bercakap. *Blogspot*. <https://widwafawafa.blogspot.com/2017/01/pembelajaran-keterampilan-berbicara-dan.html>

Yusuf, E. B. (2017). Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2). *Memory Enhancement in Language Pedagogy: Implications from Cognitive Research*. (n.d.). *TESL-EJ*.<https://tesl-ej.org/wordpress/issues/volume6/ej22/ej22a2/>