

STRATEGI PENERAPAN *AL-LU'BAH AL-LUGAWIYAH* DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT

Hurriyatus Sa'adiyah¹, Nara Pranata Deviona², Mardi Yati³, Indra Saputra⁴, Ira Aniaty⁵

^{1,2,3}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

⁴Sekolah Tinggi Agama Islam Darul al Quran Payakumbuh, Indonesia

⁵UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

^{1*}ham909398@gmail.com, ²narapranatadeviona@gmail.com, ³mardiyati3101@gmail.com,
⁴abakfathur@gmail.com, ⁵iraaniati@uinsyahada.ac.id

Abstract:

This study intends to: 1) clarify how language games might be used for the learning of vocabulary and 2) understand the supporting and inhibiting factors encountered in using language games. To achieve this goal, the writer uses qualitative research methods using case studies. The results showed that the language game used in SDIT Qurata A'yun 1 was a rotating clock game. Three phases are included in the Language Implementation Strategy for this School; planning, implementation and evaluation. There are two inhibiting factors or obstacles in the application of language games, namely time, and the situation in which some students can't understand the content and look uninterested during play language game. In the meantime, in order to be able to carry out this game, there are two drivers: internal factors; teachers' and students' skills or external factors such as facilities and infrastructure. The use of language games is hindered by two factors, namely time and the situation in which some students are unable to understand the content and are not interested in playing the language game.

Keywords: *Language Game, Learning Strategy, Vocabulary*

Received: May 24, 2023

Revised: February 21, 2024

Accepted: February 21, 2024

Published: February 24, 2024

PENDAHULUAN

Mufradat atau kosa kata sangat penting dipelajari karena akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap bahasa lisan maupun tulisan bahasa Arab. Mufradat adalah salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar mereka dapat menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak/istima', keterampilan berbicara/kalam, keterampilan membaca/qira'ah, dan keterampilan menulis/kitabah.¹ Oleh karena itu, pembelajaran mufradat harus dikuatkan dan ditingkatkan² apalagi untuk anak-anak karena penguasaan kosa kata sangat penting dalam pemerolehan bahasa mereka.³

¹ Nabil Latif, "Ta'thīr Istikhdām Al-Biṭāqah Al-Wamḍiyah Bi Al-Ḥurūf Al-Hijā'iyah Fī Istī'āb Al-Mufradāt Al-'Arabīyah," *Huruf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic* 2, no. 2 (January 31, 2023): 2, <https://doi.org/10.30983/HURUF.V2I2.5933>.

² Madah Rahmatan et al., "The Role of Strengthening Vocabulary Memorization in Facilitating Arabic Language Learning Students Babul Mu'arrif Jambi Islamic Boarding School," *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 13, no. 1 (June 17, 2023): 84, <https://doi.org/10.22373/ls.v13i1.18032>.

³ Nurwin Susanto, "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimicry Memorization Pada Siswa Kelas VA MI Al-Muna Samarinda," *Borneo Journal of Language and Education* 1, no. 2 (2021): 166.

Dalam pembelajaran mufradat, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi.⁴ Akibatnya, menguasai mufradat masih menjadi hal yang dianggap sulit oleh siswa. Selain itu, kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya dalam memacu dan mempertahankan motivasi belajar siswa.⁵ Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan permainan bahasa.⁶

Permainan bahasa ialah gaya belajar bahasa dengan bermain.⁷ Permainan bahasa dipahami juga sebagai sebuah aktivitas dimana keterampilan bahasa tertentu dan elemen bahasa tertentu dapat diperoleh dengan cara menyenangkan.⁸ Dalam bahasa Arab, istilah permainan bahasa disebut dengan *al Lu'bah al Lughawiyah*/اللعبة اللغوية.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa ada dampak positif dari penggunaan permainan bahasa ini, di antaranya (1) hasil penelitian Qomaruddin Dwi Antoro mengungkapkan bahwa beberapa permainan edukatif yang digunakan di SDIT Al Hasna ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Arab walaupun ada beberapa hambatan dalam pelaksanaannya.⁹ (2) hasil penelitian Moh. Faizin dkk menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu domino efektif.¹⁰ Hasil penelitian Muhammad Sabri Sahrir dan Ghazali Yusri tentang *Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic* mengungkapkan dengan penggunaan game kosa kata online para siswa mampu untuk mempelajari kosakata bahasa Arab dengan menggunakan game ini.¹¹

Berdasarkan wawancara pertama penulis dengan guru bahasa Arab di SDIT Qurrata A'yun 1, diperoleh informasi bahwa salah satu permainan bahasa yang digunakan dalam adalah jam berputar. Sebelum permainan ini dilaksanakan, siswa secara berkelompok harus membuat media permainannya sendiri sesuai dengan contoh yang diajarkan guru. Disinilah letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya.

⁴ Nur Laili Hidayat, "Analisis Pembuatan Media Visual Untuk Pembelajaran Mufradat Oleh Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta" 2, no. 2 (2021): 90–102.

⁵ Sholihudin Al Ayubi, "Arabic Language Learning Strategy And The Problems Of Its Application At Lkp Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik," *JOSSE: Journal Of Social Science And Economics* 1, no. 1 (2022): 56–64.

⁶ & Nunung Nursyamsiyah Sri Dewi Priwanti Siregar, Asep Sopian, "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Anagram," *Shaut Al-'Arabiyah* 11, no. 2 (2023): 505.

⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h. 32.

⁸ Ummi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2016), h. 210.

⁹ Qomaruddin Dwi Antoro, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab* (UIN Sunan Kali Jaga, 2013), h. x.

¹⁰ Moh. Faizin and M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah, *Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodad Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vii Di Mts Tarbiyatus Shibyan Surabaya*, *Jurnal Lisan An Nathiq* 1, no. 2 (2020): 119, <https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755>.

¹¹ Muhammad Sabri Sahrir dan Ghazali Yusri, *Online vocabulary games for teaching and learning Arabic*, *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12.3 (Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia, 2012), h. 961.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam strategi penerapan permainan bahasa jam berputar, mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kemudian faktor apa yang memudahkan dan menyulitkan dalam penggunaannya. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam membangun inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Arab agar siswa merasa mudah dalam menguasai mufradat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menekankan pada pencarian definisi, pemahaman, pikiran, ciri, isyarat, karakter, dan paparan fakta, berkarakter natural dan menyeluruh, menggunakan berbagai metode, dan disajikan secara naratif.¹² Strategi yang digunakan adalah dengan melakukan *case study* untuk menerangkan fenomena secara dalam dan terperinci tentang suatu keadaan. Dalam penelitian ini, penulis secara naratif mendeskripsikan data strategi penerapan permainan bahasa dalam pembelajaran mufradat berdasarkan realita yang terjadi di SDIT Qurrata A'yun 1 dan faktor apa yang memudahkan dan menyulitkan dalam penggunaannya.

Informan kunci dari penelitian ini adalah guru bahasa Arab SDIT Qurrata A'yun 1. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling*¹³, karena informan dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan oleh penulis sehingga informasi yang diharapkan lebih maksimal, yaitu terkait dengan penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran mufradat.

Ada tiga cara dalam menghimpun data, yaitu wawancara; menggunakan wawancara terstruktur dengan guru Arab SDIT Qurrata A'yun 1, pengamatan langsung; penulis secara pasif mengikuti proses pembelajaran untuk mengamati dan menganalisis secara langsung bagaimana penerapan permainan bahasa jam berputar di dalam kelas, dan dokumentasi: penulis menganalisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru.

Teknis analisis data yang dipakai ialah teknik analisis data model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, representasi data, dan verifikasi.¹⁴ Triangulasi digunakan untuk memverifikasi kredibilitas data hasil penelitian. Triangulasi melibatkan pengecekan data dari asal yang berbeda dengan metode yang berbeda dan pada periode yang berbeda. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi metode, yaitu memverifikasi kredibilitas data dengan memverifikasinya kepada sumber dengan cara yang berbeda, yaitu dengan wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.¹⁵

¹² Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 329.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2018), 218.

¹⁴ A.M. Huberman M.B. Miles, *Qualitative Data Analysis*. (Sage Publications, 1994).

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2018), h. 218.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mufradat adalah kelompok kata tertentu yang membentuk suatu bahasa.¹⁶ Mufradat merupakan salah satu landasan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Penguasaan mufradat yang baik bisa membantu individu untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulisan.¹⁷ Jadi, pondasi awal agar sukses berbahasa arab adalah dengan meningkatkan penguasaan mufradatnya.

Pembelajaran bahasa Arab membutuhkan metode, strategi, dan aktivitas bahasa yang kreatif untuk menopang efisiensi dan efektivitas belajar mengajar di kelas. Selanjutnya, juga dibutuhkan cara yang inovatif agar memperbanyak keterlibatan siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar bahasa Arab.¹⁸ Ketersediaan hal ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab itu sendiri.

Untuk pembelajaran mufradat, seorang guru dapat melakukan banyak cara selama pelajaran berlangsung. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan game. Ini bisa dilakukan dengan memakai kartu, CD, tebak-tebakan atau teka-teki dan juga dapat dimainkan bersama perangkat teknis lainnya.¹⁹ Sedangkan strategi yang dilakukan dalam permainan bahasa ini dimulai dengan tahap persiapan, lalu pelaksanaan, dan terakhir evaluasi.

STRATEGI PENERAPAN PERMAINAN BAHASA

1. Tahap persiapan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Arab, dijelaskan berbagai persiapan yang dikerjakan guru sebelum menerapkan permainan bahasa dalam di kelas. Guru terlebih dahulu harus memahami format permainan yang dimainkan, kesesuaian permainan dengan tujuan dan materi pembelajaran, pembagian pesertanya (individu/berpasangan/kelompok), petunjuk permainan, dan alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan, seperti gunting, double tip, dan lainnya. Penggunaan alat-alat ini telah diberitahukan guru sebelumnya untuk dibawa oleh siswa pada pembelajaran selanjutnya. Guru juga sudah mempersiapkan satu contoh media yang akan dibuat oleh siswa nanti di kelas.

Berdasarkan penelusuran terhadap dokumen RPP Bahasa Arab diperoleh gambaran bahwa komponen RPP sudah memuat semua unsur yang harus tercakup, yaitu Judul RPP, Identitas RPP, Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Materi, Penilaian, dan Tanda Tangan. Namun, di

¹⁶ Muhammad Ali al Khuli, *Asaalib Tadriis Al Lughah Al 'Arabiyyah* (Riyadh: Daar al 'Uluum, 1989), 89.

¹⁷ Shofwatul Fu'adah, "Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 34, <https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.30-39>.

¹⁸ Agung Wijaksono Almanna Wassalwa, "Meningkatkan Kekayaan Mufrodad Siswa Melalui Metode Hypnoteaching," *Lahjah Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 129, <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.820>.

¹⁹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), 84.

bagian Kegiatan Pembelajaran penulis menemukan bahwa guru tidak menggambarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran Bahasa Arab dengan permainan bahasa yang akan digunakan. Jadi, persiapan permainan bahasa hanya bersifat spontanitas dan dalam konsep pikiran guru saja.

2. Tahap pelaksanaan

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran yang berjalan didapatkan informasi bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru datang tepat waktu untuk menanyakan kepada siswa kesiapan alat-alat yang digunakan untuk permainan, seperti gunting, double tip, kertas karton berwarna, kardus. Sedangkan guru telah menyiapkan print out bilangan bertingkat dan keterangan waktunya untuk dibagikan ke masing-masing kelompok.

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini diawali dengan salam dari guru yang kemudian ditanggapi oleh siswa secara serempak dan bersemangat. Setelah itu guru memberikan semangat siswa dengan menyebutkan slogan 'SDIT Qur'ratu A'yun. Kemudian guru menanyakan kabar siswa dalam bahasa Arab.

Guru terlebih dahulu menanyakan tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Materinya berkaitan dengan bilangan bertingkat yang menunjukkan waktu dalam bahasa Arab dan deskripsinya. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru.

Guru kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran akan berlangsung dalam bentuk permainan. Permainannya adalah jam berputar. Untuk kegiatan awal siswa dituntut membuat jam dari alat-alat yang telah disiapkan sekreatif mungkin kemudian menempelkan print out bilangan bertingkat beserta keterangan waktunya pada jam tersebut dengan benar. Agar lebih memudahkan, guru telah membuat dan membawa satu karya agar siswa dapat lebih memahami apa yang akan dikerjakan.

Permainan ini dimainkan dengan cara berkelompok. Siswa dibagi menjadi enam kelompok, yang masing-masingnya ada tiga atau empat siswa. Untuk menghemat waktu, sebaiknya pembagian kelompok sudah ditentukan guru sebelum pembelajaran dimulai dengan mempertimbangkan kemampuan masing-masing anggota.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa guru telah melakukan beberapa kegiatan pembuka dengan interaktif. Respon siswa sangat bagus sekali. Terlihat dari semangat mereka dalam menjawab salam dan pertanyaan-pertanyaan dari guru, serta semangat mereka untuk membuat karya jam tersebut.

b. Kegiatan Inti/Pelaksanaan Permainan

Guru mempersilahkan siswa bergabung dengan anggota kelompok mereka dan membuat karya sesuai dengan perintah guru. Di sini, guru bertindak sebagai fasilitator jika ada kelompok yang perlu bantuan dan bimbingan dalam membuat karya jam mereka dan mengawasi kondisi kelas.



Gambar 1: Siswa sedang menyelesaikan karya jam kelompoknya

Berikut hasil karya yang telah dibuat oleh kelompok tentang jam:



Gambar 2: Karya 1



Gambar 3: Karya 2



Gambar 4: Karya 3



Gambar 5: Karya 4



Gambar 6: Karya 5



Gambar 7: Karya 6



Gambar 8: Karya 7

Setelah semua karya selesai, guru mengecek satu persatu apakah ada kekeliruan dari kertas yang ditempel oleh kelompok atau tidak. Setelah itu, guru mengambil salah satu karya untuk dijadikan alat bantu menjelaskan materi. Guru memutar-mutar jarum jam dan menyebutkan bahasa Arabnya lalu ditambahkan dengan kata keterangan waktunya, seperti pagi, siang, malam, sore, setengah jam, dan seperempat jam.

Kegiatan berikutnya, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Kemudian guru memutar jarum jam dan wajib dijawab oleh anggota kelompok. Jadi, semuanya mendapatkan jatah untuk menjawab satu kali. Begitu seterusnya hingga semua kelompok ditampilkan.



Gambar 8: Siswa tampil ke depan secara berkelompok

Langkah-langkah pembelajaran di atas sesuai dengan salah satu prinsip pengajaran mufradat itu sendiri, yaitu azaz konteks. Azaz konteks adalah pembelajaran kosa kata harus dilakukan dalam konteks yang sebelumnya dipahami melalui gerakan atau alat pengajaran seperti gambar, benda

langsung, dan lain-lain, dan bukan melalui terjemahan.²⁰ Di sini guru menggunakan media visual berupa gambar yang berkenaan dengan penggunaan jam beserta keterangan waktunya.

Selama tahap pelaksanaan ini, siswa sangat semangat sekali mengikuti permainan. Hal ini terlihat dari antusias mereka untuk menyelesaikan karya secara berkelompok dan ketika menjawab pertanyaan di depan kelas bersama guru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Akhsan dan Ahmadi Muhammadiyah yang menunjukkan bahwasanya siswa milenial lebih suka berkegiatan di lingkungan belajar semi-formal atau lebih rileks. Karena guru lebih terbuka sebagai teman belajar dan siswapun rileks menjalani proses belajar mengajar maka proses pembelajaran berlangsung lebih baik dari sebelumnya.²¹

- c. Kegiatan Penutup, yaitu guru menutup kegiatan permainan dengan mengajukan pertanyaan dan siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk mereka.

3. Evaluasi

Guru menunjuk siswa secara acak untuk menjawab kembali soal jam berputar. Jika keliru, siswa yang lain diberi kesempatan untuk memperbaiki jawaban temannya dengan benar. Ini dilakukan sampai waktu pelajaran berakhir.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran bahasa Arab melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrata A'yun 1 ada tiga tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam tahap perencanaan ada beberapa hal yang dilakukan guru, yaitu memahami bentuk permainan, pembagian peserta, dan petunjuk permainan, kesesuaiannya dengan materi dan tujuan pembelajaran, dan menentukan alat-alat yang dibutuhkan untuk permainan, serta mempersiapkan satu media yang akan menjadi contoh bagi siswa. Dalam tahap pelaksanaan ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh guru, yaitu kegiatan pembuka; menanyakan kesiapan alat-alat bantu permainan, mengulang pembelajaran terdahulu, pembagian kelompok, dan petunjuk permainan, kegiatan inti; melakukan permainan sesuai dengan prosedurnya, dan kegiatan penutup; siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk mereka. Dalam tahap evaluasi, guru menunjuk siswa secara acak untuk menjawab kembali soal jam berputar. Jika keliru, siswa yang lain diberi kesempatan untuk memperbaiki jawaban temannya dengan benar.

Nama permainan yang digunakan adalah jam berputar. Permainan ini termasuk ke dalam tipe permainan dinamika tim²² karena permainan ini mendorong partisipasi dan kerja sama tim. Permainan dilakukan secara berkelompok dan pembagian kelompoknya dilakukan guru di awal pembelajaran.

²⁰ Radliyah Zaenuddin Septi Gumindari Bisri Imam Hasan Saefullah Sumanta, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Cirebon: STAIN Cirebon Press, 2005), 89.

²¹ Ahmadi Muhammadiyah Akhsan, "Model Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Milenial," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 111, <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.817>.

²² Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, 42.

Tata letak kelas yang digunakan adalah bentuk gabungan. Sebelum permainan dimulai, siswa duduk dalam bentuk formasi tradisional. Ketika permainan berlangsung, siswa duduk dengan gaya tim karena mereka membuat karya dan tampil secara berkelompok. Penggunaan gaya tempat duduk tim ini dapat meningkatkan interaksi antar tim atau antar kelompok siswa.²³ Setelah permainan berakhir, siswa duduk kembali seperti semula, yaitu formasi tradisional.

Permainan bahasa yang baik memiliki beberapa ciri, yaitu: (1) Mampu memperkuat dan meningkatkan penguasaan empat keterampilan berbahasa dan unsur kebahasaan. (2) Memiliki rangsangan dan materi yang menarik sesuai dengan tingkat bahasa siswa. (3) Memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain, guru, dan materi bahasa. (4) Dapat membawa siswa untuk berperilaku aktif dan positif dan meningkatkan minat mereka. (5) Melibatkan siswa secara aktif, baik dalam kelompok maupun kelas (6) Petunjuk dan aturan yang jelas dan mudah dipahami. (7) Bisa dilaksanakan pada waktu dan tempat yang tepat sehingga pembelajaran tercapai secara objektif.²⁴

Oleh karena itu, berdasarkan fakta dan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan yang dibuat oleh guru memenuhi beberapa sifat permainan bahasa yang terencana. Permainan ini dapat dijadikan referensi tambahan untuk para guru bahasa arab dalam materi pembelajaran jam.

FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT PENERAPAN PERMAINAN BAHASA

Dari hasil pengamatan proses belajar mengajar dan wawancara bersama guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrata A'yun 1 ditemukan empat faktor pendukung dalam menerapkan permainan bahasa jam berputar, yaitu:

1. Kemampuan guru

Guru menguasai bentuk permainan yang akan digunakannya di dalam kelas. Dia dapat menjelaskan materi dengan baik melalui permainan bahasa yang dilakukan. Guru juga melakukan tugasnya sebagai fasilitator²⁵ dan membimbing siswa selama permainan berlangsung. Hal ini tercermin dari dukungan guru ketika siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya dan juga ketika guru memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi dengan menggunakan permainan tersebut.

2. Kemampuan siswa

Penguasaan siswa yang baik terhadap materi yang diajarkan dapat melancarkan permainan bahasa yang dilakukan. Ini terlihat ketika siswa mengerjakan karya dengan menempatkan mufradat sesuai dengan angka di jam yang telah mereka buat. Rata-rata siswa sudah menempatkan dengan

²³ Mohammas Kholison dan Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Arab* (Malang: CV. Lisan Arabi, 2018), 9.

²⁴ Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, 53–55.

²⁵ Mahyudin Ritonga et al., "Language Game As An Alternative Model To Improve Arabic Vocabulary Ability," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (September 20, 2022): 603, <https://doi.org/10.18860/IJAZARABI.V5I3.17123>.

betul mufradat yang telah diberikan. Selain itu, pemahaman yang bagus terhadap aturan permainan juga menjadi faktor pendukung dalam hal ini.

3. Motivasi siswa

Menyenangkan adalah salah satu hal yang harus dipenuhi ketika melakukan permainan bahasa. Dengan bersemangatnya siswa²⁶ dalam melakukan permainan ini, unsur menyenangkan itu dapat terpenuhi. Siswa dengan penuh semangat menyelesaikan karya secara berkelompok. Kemudian mereka juga semangat menjawab pertanyaan guru.

4. Sarana dan prasarana

Ketersediaan media yang memfasilitasi penggunaan permainan bahasa juga menjadi faktor pendukung keberhasilan permainan bahasa yang dilakukan.²⁷ Di permainan jam, beberapa alat yang akan digunakan oleh siswa dalam membuat karya sudah disediakan oleh sekolah, yaitu kertas karton.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada dua faktor yang mendukung pelaksanaan permainan bahasa, yaitu: (1) Faktor internal; kemampuan guru dan kemampuan siswa serta minat siswa, (2) Faktor eksternal; sarana dan prasarana.

Adapun faktor penghambat penerapan permainan bahasa dalam pembelajaran mufradat ada dua, yaitu:

1. Waktu

Seringkali waktu menjadi kendala²⁸ dalam melakukan permainan bahasa di dalam kelas. Walaupun sebelumnya guru telah merencanakan sebaik mungkin berapa jangka waktu yang akan digunakan tetap saja tanpa sadar waktu belajar sudah hampir habis sedangkan permainan belum selesai dilaksanakan. Ini bisa disebabkan ketika permainan berlangsung ada beberapa kendala yang dihadapi atau karena terlalu asik dengan permainan yang dilakukan sehingga lupa waktu.

Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrata A'yun 1, untuk membuat karya jam saja menghabiskan 1 jam pertemuan. Pertemuan berikutnya baru digunakan untuk permainan tanya jawab dengan guru secara berkelompok di depan kelas. Maka, permainan bahasa seperti ini sebaiknya dilakukan hanya satu atau dua kali dalam satu semester agar semua materi pembelajaran tercapai dan selesai dengan baik.

²⁶ Sri Dewi Priwanti Siregar, Asep Sopian, "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Anagram," 509.

²⁷ Syahrani Muhammad Rifki, Rahmat. I, Syabri, "MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN SISWA – SISWI DI MADRASAH TSANAWIYAH ANWARUL HASANIYYAH (ANWAHA) KABUPATEN TABALONG," *Education Jurnal: General Dan Spesific Reasearch* 3, no. 3 (2023): 739.

²⁸ Masrul Muhammad Yusup, Ramdhan Witorsa, "Kedisiplinan Waktu Mengajar Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 937.

2. Siswa

Adanya beberapa siswa yang kurang memahami materi dan bersikap masa bodoh ketika permainan berlangsung. Apalagi sifat permainan jam berputar ini adalah permainan berkelompok. Guru dituntut agar bisa mengarahkan mereka kembali untuk berpartisipasi dengan permainan yang dilakukan.

Dua faktor penghambat di atas bisa diantisipasi guru dengan menyiapkan secara matang permainan bahasa jam berputar sehingga hal-hal yang akan mengganggu proses pembelajaran dapat diminimalisir.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrata A'yun 1 adalah permainan jam berputar. Strategi pelaksanaan permainan bahasa ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu *planning* (persiapan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam persiapan, permainan bahasa sudah direncanakan guru dengan baik. Namun, di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagian Kegiatan Pembelajaran penulis menemukan bahwa guru belum menggambarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran Bahasa Arab dengan permainan bahasa yang akan digunakan. Dalam pelaksanaan, kegiatan pembelajaran sudah memuat kegiatan pembuka, inti atau pelaksanaan permainan, dan penutup. Dalam evaluasi, guru melakukan penilaian proses dengan melakukan tanya jawab langsung dengan siswa.

Faktor pendukung terlaksananya permainan ini adalah kemampuan guru untuk melakukan permainan, siswa memahami materi dan aturan permainan, siswa bersemangat untuk mengikuti permainan, dan tersedianya sarana dan prasarana yang mencukupi. Sedangkan untuk faktor penghambat atau kendala dalam penerapan permainan bahasa di kelas adalah waktu dan kondisi beberapa siswa yang kurang memahami materi dan terkesan cuek selama permainan berlangsung.

Penelitian ini masih terbatas berupa paparan tentang strategi penggunaan permainan bahasa jam berputar untuk pembelajaran mufradat. Diharapkan penelitian selanjutnya untuk membahas tentang efektifitas atau pengaruh penggunaan permainan bahasa jam berputar dalam pembelajaran mufradat agar pembelajaran bahasa Arab bisa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Akhsan, Ahmadi Muhammadiyah. "Model Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Milenial." *Lahjah Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 111. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.817>.

Almanna Wassalwa, Agung Wijaksono. "Meningkatkan Kekayaan Mufradat Siswa Melalui Metode

- Hypnoteaching.” *Lahjah Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 129. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.820>.
- Amin, Mohammas Kholison dan Risma Fahrul. *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Arab*. Malang: CV. Lisan Arabi, 2018.
- Antoro, Qomaruddin Dwi. “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab.” UIN Sunan Kali Jaga, 2013.
- Ayubi, Sholihudin Al. “Arabic Language Learning Strategy And The Problems Of Its Application At Lkp Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik.” *JOSSE: Journal Of Social Science And Economics* 1, no. 1 (2022).
- Fu’adah, Shofwatul. “Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab.” *Lahjah Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 34. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.30-39>.
- Hidayat, Nur Laili. “Analisis Pembuatan Media Visual Untuk Pembelajaran Mufradat Oleh Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta” 2, no. 2 (2021).
- Khuli, Muhammad Ali al. *Asaalib Tadriis Al Lughah Al 'Arabiyyah*. Riyadh: Daar al 'Uluum, 1989.
- Latif, Nabil. “Ta’thīr Istikhdam Al-Biṭāqah Al-Wamḍiyah Bi Al-Ḥurūf Al-Hijā’iyyah Fī Istī’āb Al-Mufradāt Al-‘Arabiyyah.” *HuRuf Journal : International Journal of Arabic Applied Linguistic* 2, no. 2 (January 31, 2023): 127–40. <https://doi.org/10.30983/HURUF.V2I2.5933>.
- M.B. Miles, A.M. Huberman. *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications, 1994.
- Moh. Faizin, and M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah. “PENGUNAAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII DI MTs TARBIYATUS SHIBYAN SURABAYA.” *Jurnal Lisan An Nathiq* 1, no. 2 (2020): 119–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755>.
- Muhammad Rifki, Rahmat. I, Syabri, Syahrani. “MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN SISWA – SISWI DI MADRASAH TSANAWIYAH ANWARUL HASANIYYAH (ANWAHA) KABUPATEN TABALONG.” *Education Jurnal: General Dan Spesific Reasearch* 3, no. 3 (2023).
- Muhammad Yusup, Ramdhan Witarsa, Masrul. “Kedisiplinan Waktu Mengajar Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press, 2017.
- Rahmatan, Madah, Madah Rahmatan, Nurhikmah Sani, Deputy Alvio JH, Muhammad Hila Azka

- Harlek Putra, and Fakhрина Salsabila. "The Role of Strengthening Vocabulary Memorization in Facilitating Arabic Language Learning Students Babul Mu'arrif Jambi Islamic Boarding School." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 13, no. 1 (June 17, 2023): 83–98. <https://doi.org/10.22373/lis.v13i1.18032>.
- Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press, 2013.
- Ritonga, Mahyudin, Apri Wardana Ritonga, Sri Wahyuni, and Julhadi Julhadi. "Language Game As An Alternative Model To Improve Arabic Vocabulary Ability." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (September 20, 2022). <https://doi.org/10.18860/IJAZARABI.V5I3.17123>.
- Rosyidi, Ummi Machmudah dan Abdul Wahab. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Malang Press, 2016.
- Sahrir, Muhammad Sabri, and Ghazali Yusri. "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic." *GEMA Online Journal of Language Studies* 12, no. 3 (2012): 961–77.
- Sri Dewi Priwanti Siregar, Asep Sopian, & Nunung Nursyamsiyah. "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Anagram." *Shaut Al-'Arabiyah* 11, no. 2 (2023).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2018.
- Sumanta, Radliyah Zaenuddin Septi Gumindari Bisri Imam Hasan Saefullah. *Metodologi Dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Cirebon: STAIN Cirebon Press, 2005.
- Susanto, Nurwin. "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimicry Memorization Pada Siswa Kelas VA MI Al-Muna Samarinda." *Borneo Journal of Language and Education* 1, no. 2 (2021).
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.