

## **Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab**

**Muhammad Yamin**

[Yamin\\_muh.@gmail.com](mailto:Yamin_muh.@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

**Nurma Yunita**

[nurmayunita061001@gmail.com](mailto:nurmayunita061001@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

**Rohmah Muthaharoh**

[ijulmubaraq641@gmail.com](mailto:ijulmubaraq641@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

**Aulia Aninda Rahmalita**

[auliaaninda29@gmail.com](mailto:auliaaninda29@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

**Muizjul Mubaroq**

[rohmahmuthoharoh12@gmail.com](mailto:rohmahmuthoharoh12@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab. Berbagai permasalahan telah muncul dalam dunia Pendidikan, baik itu tenaga Pendidik maupun murid. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya penemuan baru tentang media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam. Pembahasan tentang Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab memuat pertanyaan pengertian penguasaan kosakata Bahasa Arab, pengertian media permainan mufrodat dan dengan cara apa atau bagaimana cara meningkatkan penguasaan mufrodat agar cepat dipahami dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat dilihat pada era zaman saat ini, banyak individu yang kesulitan dalam memahami dan berbicara bahasa Arab karena minimnya mufrodat. Hal ini, membuat komunikasi antar individu terasa kaku dan sedikitnya partisipasi individu dalam suatu forum bahasa Arab tertentu. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab adalah salah satu unsur Bahasa yang keberadaannya tidak bisa lepas dari Bahasa itu sendiri. Maksudnya ialah kosakata tersebut selalu berkaitan dengan kalimat yang akan disampaikan. Media adalah sarana untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber. Sedangkan media pembelajaran ialah bahan, alat maupun segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi pendidik/guru kepada siswa.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran, Bahasa Arab*

### **Abstract**

This paper examines the influence of true-false mufrodat game media in increasing Arabic vocabulary. Various problems have arisen in the world of education, both educators and students. This can be done with the existence of new discoveries about learning media. Learning media that exist today are very diverse. The discussion on the Influence of Mufrodat Game Media True False in Improving Arabic Vocabulary includes questions about understanding Arabic vocabulary mastery, understanding mufrodat game media and in what way or how to increase mastery of mufrodat so that it is quickly understood and easy to apply in everyday life, as can be seen in the current era, many individuals have difficulty understanding and speaking Arabic due to the lack of mufrodat. This makes communication between individuals feel stiff and there is little individual participation in a particular Arabic language forum. Mastery of Arabic Vocabulary is one of the elements of language whose existence cannot be separated from the language itself. The point is that the vocabulary is always related to the sentence to be conveyed. Media is a means to convey information from a source. While learning media are materials, tools and all resources used in the process of conveying information to educators/teachers to students.

**Keywords:** *Learning Media, Learning Technology, Arabic*

---

\* Correspondence Address:

Email Address: Yamin\_muh.@gmail.com

### **A. Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan baik oleh antar individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun antar kelompok dalam kehidupan setiap harinya. Di era zaman saat ini, kemampuan berbahasa asing sangat diperlukan, apalagi untuk berkomunikasi antar Negara. Bahasa yang harus dikuasai salah satunya ialah Bahasa Arab. Pada saat ini Bahasa Arab masuk kedalam Bahasa Internasional yang diresmikan oleh organisasi Pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan PBB yaitu UNESCO pada tanggal 18 Desember 1973. Oleh sebab itu, selain harus mempelajari Bahasa Inggris, kita juga harus mempelajari Bahasa Arab.

Dalam penguasaan bahasa Arab, penting untuk mengetahui mufrodat yang menjadi dasar utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Mufrodat itu sendiri ialah kumpulan kata-kata yang membentuk sebuah kalimat. Pengertian mufrodat secara spesifik, yaitu istilah Arab yang ditulis dengan penulisan مُفْرَدَاتٌ . Kata mufrodat merupakan bentuk jamak dari mufrodah yang ditulis dengan مُفْرَدَةٌ yang mempunyai arti kosakata. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan mufrodat (مُفْرَدَاتٌ) atau kosakata secara umum ialah kumpulan kata-kata yang memiliki arti atau makna dalam suatu bahasa.

Mufrodat atau kosakata adalah salah satu unsur pokok yang harus dimiliki setiap individu yang ingin memahami Bahasa Arab karena penguasaan mufrodat adalah suatu hal yang penting untuk dipelajari sebagai syarat utama dalam memahami bahasa tersebut. Yang dimana jika banyak memiliki atau menghafal mufrodat, maka akan mampu membantu tiap individu dalam

berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Artinya, bahwa berkomunikasi dan menulis dengan bahasa Arab tidak dapat dipisahkan dari dukungan penguasaan. Oleh sebab itu, penting bagi seseorang untuk memperbanyak menghafal kosakata bahasa Arabnya.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (mufrodat)**

Menurut (KBBI), kosakata memiliki arti, yaitu koleksi kata atau dalam Bahasa Arab dikenal dengan sebutan Al- Mufrodat. Kosakata ialah kumpulan kata yang diketahui oleh individu atau etnik lain dan juga merupakan bagian dari bahasa tertentu.

Penguasaan Kosakata Bahasa Arab adalah salah satu unsur Bahasa yang keberadaannya tidak bisa lepas dari Bahasa itu sendiri. Maksudnya ialah kosakata tersebut selalu berkaitan dengan kalimat yang akan disampaikan. Penguasaan kosakata Bahasa Arab merupakan hal utama yang harus dimiliki, karena pada saat berkomunikasi kita memerlukan mufrodat/ kosakata.

Penguasaan mufrodat tidak hanya dengan menghafal, tetapi juga harus dikemas dengan berbagai metode baik mengamati, bertanya, mencoba, dan berkomunikasi atau dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti animasi/video, permainan, kartu, gambar maupun audio.

Oleh sebab itu, dalam penerapan pembelajaran, siswa tidak dipaksa untuk memahami semua kosakata Bahasa Arab akan tetapi dibatasi pada materi pelajaran sesuai dengan yang dipelajari. Penguasaan kosakata dibagi menjadi dua (Djiwandono: 1996, 43) :

1. Penguasaan kosakata aktif-produktif (ekspresif)  
Kebutuhan berbahasa dan menulis
2. Penguasaan kosakata pasif-reseptif  
Kebutuhan memperhatikan dan membaca.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Arab (mufrodat) yaitu salah satu cara untuk seseorang berkomunikasi dan mengutarakan ide atau pendapat di lingkungan sekitarnya baik dengan cara lisan maupun tulisan.

### **2. Media Permainan Mufrodat Benar Salah**

Media adalah sarana untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber. Sarana yang dimaksud berupa apa saja yang bisa memberikan atau menjadi sumber informasi. Sedangkan media pembelajaran ialah bahan, alat maupun segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi pendidik/guru kepada siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, yang dapat digunakan sebagai media atau perantara adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan pendidik untuk mempresesntasikan informasi kepada siswa, media yang dimaksud dapat berbentuk benda, ataupun sebagainya. Dalam hal ini, penulis menggunakan media Power Point yang di desain sedemikian rupa agar mempermudah guru dalam mempraktekkan dan menjelaskan, serta siswa

dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Kemudian diperlukan juga kreativitas guru dalam mengajar. Kreativitas guru diartikan sebagai kemampuan guru dalam melakukan pengolahan kelas dengan menciptakan hal-hal yang baru maupun modifikasi untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.<sup>1</sup>

Permainan mufrodat benar salah ini merupakan alternatif pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menjelaskan kepada siswa tentang bentuk simbol, warna, huruf, angka serta dapat digunakan sebagai alat untuk mengenalkan kata kerja ataupun kata benda di sekeliling. Media ini sangat mudah diterapkan apalagi di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, media ini juga simple, ekonomis untuk dibuat, dan pemakaiannya dapat disesuaikan dalam berbagai macam bentuk permainan yang sesuai dengan pelajaran yang diajarkan.

### **C. Metode**

#### **1. Populasi dan Sampel**

Populasi ialah jumlah keseluruhan dari objek penelitian. Populasi dari penelitian ini ialah siswa/siswi SD Islam Al-Hikmah Samarinda.

Sedangkan Sampel ialah bagian kecil dari populasi. Sampel dari penelitian ini ialah siswa/siswi kelas 4 SD Islam Al-Hikmah Samarinda.

#### **2. Instrument**

Observasi : pengamatan secara langsung

Eksperimen : dilakukan karena judul yang kami teliti masih baru dan butuh untuk dilakukannya eksperimen.

#### **3. Prosedur Analisis Data**

Prosedur yang digunakan ialah dengan metode analisis data Regresi.

Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variable dependen (X) dan independent (Y). Analisis regresi dimulai dengan mengidentifikasi variable penyebab (X) dan akibat (Y). kemudian mengumpulkan data.

### **D. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Hasil**

Penelitian mengenai Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada siswa-siswi kelas 4 SD Al-Hikmah Samarinda. Penelitian ini didasarkan pada kurangnya pengetahuan mufrodat pada siswa siswi di sekolah tersebut. Subjek penelitian ini ialah siswa siswi kelas 4 yang berjumlah 32 orang. Media yang digunakan ialah permainan pada power point.

Sebelum di berikan kuisioner, pertanyaan tersebut telah diuji validitas dan realibilitasnya. Semua item yang telah diuji di berikan kepada siswa siswi. Dari 10 soal semua valid bisa dilihat dari data dibawah ini.

---

<sup>1</sup> Siti Nasiah, "Pengaruh Pelatihan Berbasis Pembelajaran Aktif Terhadap Kreativitas Guru Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo* 3, no. 1 (2022): 1–16.

*Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab*

<b>VARIABEL X</b>	X 1	0,553	<b>VARIABEL Y</b>	Y 1	0,361
	X 2	0,368		Y 2	0,504
	X 3	0,462		Y 3	0,623
	X 4	0,442		Y 4	0,602
	X 5	0,413		Y 5	0,507

Hasil pengamatan pada rTabel didapatkan nilai dari sampel (N) : 32 sebesar 0,3494. Merujuk pada hasil uji validitas dihasilkan bahwa semua instrument mulai dari variabel X 1, X 2, X 3, X 4, X 5 semua menghasilkan nilai rHitung > dari pada rTabel. Selain itu, variabel Y 1, Y 2, Y 3, Y 4, Y 5 semua menghasilkan nilai rHitung > dari pada rTabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variable dalam penelitian dikatakan valid.

Setelah itu masuk kedalam analisis regresi. Didapat hasil uji koefisien determinasi Nilai kolerasinya antara x dengan y adalah adalah 0.664. termasuk dalam kategori kuat. Kemudian Nilai koefisien determinasi 0.430 atau 43%. Yang berarti bahwa x dapat menjelaskan y sebesar 43% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.664929558
R Square	0.004215848
Adjusted R Square	0.430121537
Standard Error	1.709386048
Observations	31

## 2. Pembahasan

Penelitian mengenai penggunaan media permainan mufrodat benar salah di SD Al-Hikmah Samarinda, Kec. Samarinda Sebrang, Kota Samarinda. Penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan bahwa penerapan metode permainan benar salah belum pernah diterapkan sehingga perlu dilakukan penelitian. Pada pembahasan awal sedikit di jelaskan tentang rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu pengertian penguasaan kosakata Bahasa Arab, pengertian media permainan mufrodat dan dengan cara apa atau bagaimana cara meningkatkan penguasaan mufrodat agar cepat dipahami dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui perbedaan penguasaan mufrodat sebelum dan sesudah adanya media permainan mufrodat benar salah.

Tahap awal penelitian yaitu dengan melakukan observasi ke sekolah SD Al-Hikmah Samarinda serta melakukan konsultasi dengan wali kelas 4 Luth yang di ampu. Setelah itu pertanyaannya di uji apakah valid atau tidak. Seperti yang di bahas pada pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa soal yang valid ada 10 butir dalam artian, semua soal nya valid. Setelah itu kuisioner tadi diberikan ke siswa kelas 4 Luth sebanyak 32 siswa.

sehingga dapat dikatakan bahwa instrument tersebut valid dan reliable serta dapat di jadikan alat ukur meningkatkan kosakata Bahasa Arab.

Tahap berikutnya, dilakukan penelitian dengan mengajar dan memberikan materi berupa permainan benar salah untuk melihat perbandingan sebelum dan sesudah diajarkan metode permainan ini. Pada pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, siswa sangat antusias dikarenakan metode nya baru di terapkan di kelas. Sebelumnya, guru pengampu hanya menggunakan metode terjemah. Pada metode ini, siswa diajak bermain sambil belajar dengan media power point. Pada power point tersebut ditampilkan terlebih dahulu gambar beserta kosakata Bahasa Arab kemudian dilanjutkan dengan ditampilkannya permainan benar salah tersebut. Pada penelitian ini, keseluruhan media digunakanyaitu power point.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan mufrodat benar salah dalam meningkatkan kosakata berbahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dengan adanya uji regresi. Hasil yang didapat dari uji tersebut ialah hasil uji koefisien determinasi Nilai kolerasinya antara x dengan y adalah adalah 0.664. termasuk dalam kategori kuat. Kemudian Nilai koefisien determinasi 0.430 atau 43%. Yang berarti bahwa x dapat menjelaskan y sebesar 43% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Dengan ada nya permainan mufrodat benar salah dalam pembelajaran tentunya lebih menarik siswa karena pada usia sekolah dasar anak anak masih suka bermain dan permainan ini terkesan lebih santai. Dengan demikian, peserta didik termotivasi dan lebih bersemangat mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalar/daya ingat untuk memahami materi dan pengetahuan menjadi bertambah karena permainan ini dianggap sangat berkesan dan sebagai sebuah pengalaman belajar yang baru. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah di terapkannya permainan mufrodat ini. Peserta didik lebih memahami dan banyak mendapatkan mufrodat baru dari adanya permainan ini.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata berbahasa Arab yang di ajarkan melalui media permainan mufrodat benar salah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji koefisien determinasi Nilai kolerasinya antara x dengan y adalah adalah 0.664. termasuk dalam kategori kuat. Kemudian Nilai koefisien determinasi 0.430 atau 43%. Yang berarti bahwa x dapat menjelaskan y sebesar 43% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

**Referensi**

Nasiah, Siti. “Pengaruh Pelatihan Berbasis Pembelajaran Aktif Terhadap Kreativitas Guru Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo* 3, no. 1 (2022): 1–16.