

## Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran *Mufradat* untuk Siswa Kelas 8 MTsN 2 Malang

Aulia Zahrotul Lillahi Rachman Hidayati <sup>1\*</sup>, Laily Maziyah<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

---

### Article History:

Received: Jul 25, 2023

Revised: Aug 10, 2023

Accepted: Aug 15, 2023

Published: Oct 1, 2023

---

### Keywords:

Pembelajaran *mufradat*, metode permainan, tingkat Madrasah Tsanawiyah

---

### \*Correspondence Address:

[aulia.zahrotul.1902316@students.um.ac.id](mailto:aulia.zahrotul.1902316@students.um.ac.id)

**Abstract:** Melalui metode pembelajaran *mufradat* berbasis permainan, siswa dapat membentuk koneksi emosional dengan kosakata yang dipelajari, lebih termotivasi dan terlibat secara penuh dalam proses belajar. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* untuk siswa kelas 8 MTsN 2 Malang berdasarkan hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran *mufradat* disajikan dalam tiga jenis permainan, yaitu; (1) tebak raga, (2) kuis estafet, dan (3) menjodohkan gambar dengan kata. Permainan tersebut dilakukan secara individu maupun kelompok dengan media pendukung berupa gambar dan kartu kata (*flash card*). Disamping itu, diantara sajian permainan yang diterapkan, seperti kuis estafet dilakukan dengan diiringi nyanyian berupa lagu anak. Permainan tebak raga dilakukan dengan memeragakan gambar yang ditunjuk oleh guru, kemudian siswa harus menebak *mufradat* pada gambar tersebut. Kuis estafet dilakukan dengan diiringi nyanyian sambil mempergilirkan penghapus papan tulis dari satu siswa ke siswa yang lain hingga lagu berhenti dan apabila di waktu yang bersamaan benda tersebut berhenti pada siswa yang terakhir kali memegangnya, maka siswa tersebut diberi pertanyaan terkait *mufradat* pada bab yang dipelajari. Permainan menjodohkan gambar dengan kata dilakukan dengan cara siswa secara berkelompok diminta untuk mencocokkan gambar berwarna dan kartu kata berisikan *mufradat*. Sistem poin digunakan sebagai bentuk penilaian hasil kerja kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan kriteria kebenaran dan kecepatan.

---

## PENDAHULUAN

Ma'ruf (dalam Wahyuningsih et al., 2021) mengungkapkan bahwa keberadaan bahasa Arab dengan agama Islam memiliki keterikatan, hal ini menjadikan bahasa Arab sebagai aspek penting yang harus dipelajari oleh masyarakat, khususnya umat muslim. Islam dan bahasa Arab merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini dikarenakan Al-Qur'an dan Al-Hadist menghimpun pada semua ajaran Islam, yang mana kedua sumber ajaran agama Islam tersebut berkaitan dengan aspek bahasa Arab agar Islam dapat dipahami dan dikaji dengan sempurna maka Al-Qur'an dan Al-Hadist menjadi salah satu aspek yang utama untuk dipelajari. Namun, untuk mempelajari Al-Qur'an dan Al-Hadist, maka dibutuhkan keterampilan berbahasa Arab yang mumpuni.

Menurut Asrori (dalam As'ari, 2015) hakikat belajar bahasa Arab adalah untuk keperluan komunikasi sosial. Pembelajaran bahasa Arab bertujuan agar siswa mampu berinteraksi dan komunikasi menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar. Untuk menunjang pemahaman dalam pembelajaran bahasa asing diperlukan penguasaan kosakata yang cukup, karena kosakata merupakan salah satu unsur yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab (Miftah et al., 2020). Menurut Widayanti,

penguasaan *mufradat* akan berpengaruh pada pembelajaran kemahiran dan unsur bahasa Arab lainnya (Naziha & Laily Fitriani, 2023). Sedemikian pentingnya kosakata, sehingga ada yang berpendapat bahwa pembelajaran bahasa asing harus dimulai dengan mengenalkan dan membelajarkan *mufradat* itu sendiri, baik dengan cara dihafal atau dengan cara yang lain (Wahab, 2015). Pembelajaran *mufradat* perlu dijadikan sebagai basis pengembangan kemahiran berbahasa Arab (*maharât al-lughah al-‘Arabiyyah*), karena “memahami dan memahamkan” (*al-fahm wa al-iffhâm*) sebagai inti dari tujuan pembelajaran bahasa Arab tidak mungkin tercapai jika tidak ditopang oleh penguasaan *mufradat* dan kemampuan mengembangkannya (Wahab, 2015).

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab. Ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkan terciptanya kondisi siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Di antara faktor tersebut adalah: (1) rendahnya minat dan motivasi siswa, (2) metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, (3) kurang tersedianya alat bantu atau media pembelajaran, (4) paradigma sikap dan perilaku guru terhadap kegiatan pembelajaran yang tidak benar (Khalilullah, 2012). Oleh karena itu, dibutuhkan pendorong motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab, yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Adapun salah satu cara untuk membawa keberhasilan bagi pembelajaran *mufradat* adalah pemilihan strategi dan metode yang tepat dalam pembelajarannya (Naziha & Fitriani, 2023). Pemilihan strategi dan metode yang tidak sesuai akan membuat pembelajaran *mufradat* menjadi membosankan dan siswa akan kehilangan minat belajar.

Metode pembelajaran adalah cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu (Djalal, 2017). Dengan penggunaan metode yang tepat, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran kosakata yang inovatif dan menyenangkan tentu akan menarik siswa agar dalam penguasaan kosakata tidak monoton dengan hanya menghafal satu persatu kosakata saja.

Pembelajaran yang dimaksud untuk menstimulus motivasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab adalah dengan penerapan metode permainan bahasa, yakni siswa diarahkan untuk belajar sambil bermain (Miftah et al., 2020).

Menurut (Soeparno, 2008) ada beberapa kelebihan dari permainan bahasa sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar kreatifan pembelajar dalam proses belajar mengajar.
2. Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan pembelajar dalam belajar yang sudah mulai lesu.
3. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pembelajar untuk berlomba-lomba maju.
4. Selain untuk menimbulkan kegairahan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu, permainan bahasa Memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas, kreatifitas, dan rasa percaya diri.
5. Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sulit dilupakan.

Beberapa penelitian terkait penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* sudah dilakukan, antara lain oleh Miftah dkk (2020). Penelitian yang dilakukan adalah terkait pengaruh permainan bahasa yang terdiri dari tiga permainan yang digunakan yaitu pantomim, bola kosakata dan gambar asing keluar. Pantomim dilakukan

bertujuan untuk menerangkan makna kata dengan peragaan. Kemudian, permainan bola kosakata dilakukan untuk melatih konsentrasi dan spontanitas siswa tingkat menengah keatas untuk menyebutkan kosakata pada kategori tertentu, dan permainan gambar asing keluar untuk melatih siswa mengklasifikasikan katagori kosakata tertentu dengan menyebutkan kelompok kata tersebut.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Ilham & Tadjuddin, 2017) menerapkan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* untuk siswa MTs Pesantren Darul Arqom Muhammadiyah Gombara Makassar, yaitu permainan tebak kata.

Lalu, penelitian terkait penerapan permainan kartu domino pada pembelajaran *mufradat* yang ditulis oleh (Faizin et al., 2020). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektifitas penerapan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan *mufradat* pada siswa kelas VII di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan Quasi Eksperimen

Serta penelitian yang ditulis oleh (Nazih & Laily Fitriani, 2023) membahas tentang penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran *mufradat* berbasis *ice breaking*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif, yakni mengungkapkan secara sistematis dan detail penerapan metode tersebut dalam pembelajaran *mufradat* dan respon siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Penelitian yang telah disebutkan memiliki objek penelitian yang sama yaitu terkait pembelajaran *mufradat* dengan menggunakan metode permainan, namun dengan pendekatan dan metode penelitian yang berbeda.

Namun, tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya mendeskripsikan bagaimana penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* yang dilakukan pada siswa kelas 8 di MTs Negeri 2 Malang.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pembelajaran mufradat**

Menurut Horn, kosakata adalah kumpulan kata-kata untuk membentuk bahasa. Menurut Horn (dalam Mustofa, 2011:61) bahwa peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran bahasa sangat diperlukan, sebagaimana juga dinyatakan oleh Vallet bahwa kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki (Faizin et al., 2020).

Pembelajaran mufradat adalah mampu menguasai mufradat, menerjemahkannya, dan mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) yang benar. Artinya tidak hanya sekedar hafal kosa kata tanpa mengetahui bagaimana menggunakannya dalam komunikasi yang sesungguhnya. Jadi, dalam prakteknya setelah siswa memahami kosa kata kemudian mereka diajari untuk menggunakannya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan (Khalilullah, 2012).

Tujuan utama pembelajaran mufradât adalah: (1) memperkenalkan kosakata baru kepada siswa/mahasiswa, baik melalui bahan bacaan maupun fahm al-masmû'; (2) melatih siswa/mahasiswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula; dan (3) memahami makna kosakata, baik secara denotatif atau leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal); dan (4) mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradât itu dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar (Tu'aimah, 1989).

## Metode permainan

Menurut Jill Hadfield, permainan bahasa atau dalam bahasa Inggris dikenal istilah *language games* adalah suatu aktifitas yang memiliki aturan, tujuan, dan mengandung unsur hiburan yang menyenangkan (Saefuloh, 2010). Jadi, yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya (Miftah et al., 2020).

Sedangkan metode permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan, dimana keterampilan yang diperoleh dalam permainan berupa keterampilan bahasa (Soeparno, 2008).

Metode permainan dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa untuk memahami suatu konsep, mengutakan suatu konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah.

## METODE

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif. Pemilihan metode tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa metode deskriptif menekankan pada pendeskripsian data atau menganalisis masalah saat ini (Surakhmad, 1990: 140). Metode ini bertujuan mengumpulkan data, menyusun data, menganalisis data, dan mengintepretasi data, sehingga penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* untuk siswa kelas 8 MTsn 2 Malang.

Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar yang berlangsung sejak bulan Agustus hingga bulan November 2022 di MTs Negeri 2, Turen, Kabupaten Malang. Subjek penelitian adalah Peserta didik Kelas VIII (Kelas A dan C) MTs Negeri 2 Malang.

Data yang diperlukan yaitu data tentang gambaran penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradat*. Data diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung.

## PEMBAHASAN DAN DISKUSI

### a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan yang diterapkan meliputi: (1) tebak raga, (2) kuis estafet, dan (3) menjodohkan kata dengan gambar. Permainan yang diterapkan pada pembelajaran *mufradat* di MTs Negeri 2 Malang disesuaikan dengan bab yang sedang dipelajari oleh peserta didik kelas 8, yaitu bab 1 الساعة (jam), bab 2 يومياتنا (kegiatan sehari-hari) dan bab 3 الهواية (hobi). Berikut adalah penjelasan terkait permainan yang diterapkan dalam pembelajaran *mufradat* di MTs Negeri 2 Malang:

#### 1. Tebak Raga

Permainan tebak raga merupakan permainan menebak kosakata melalui gerakan tubuh. Permainan tebak raga ini dilaksanakan ketika mempelajari materi bab 3 الهواية (hobi).

Sebelum permainan dimulai, guru memberikan instruksi permainan kepada peserta didik. Permainan dilakukan secara berkelompok sesuai dengan deretan bangku.

Permainan ini dilakukan dengan cara guru menunjuk salah satu siswa sebagai demonstrator pertama. Lalu, guru memberikan kertas bergambar kepada siswa yang mendemonstrasikan secara rahasia. Gambar yang digunakan berukuran dengan panjang 23 cm dan lebar 16 cm.



Gambar 1.1 Ilustrasi kartu gambar

Semua kosakata yang disajikan berdasarkan materi pada bab 3 الهواية (hobi). Kosakata yang diperagakan adalah الرقص، السباحة، التسوق، صيد السمك، الطبخ، الرسم، التصور، كرة القدم، كرة السلة، كرة الريشة، الخياطة، كرة الطائرة.

Peserta didik diminta untuk menebak kosakata dengan benar dan tepat. Bagi kelompok yang dapat menebak kosakata dengan tepat dan benar, maka kelompok tersebut mendapatkan poin, dan menjadi demonstrator selanjutnya dari kelompok tersebut.



Gambar 1.2 Siswa meragakan kosakata yang ditunjukkan oleh guru melalui gambar

Permainan tebak raga ini dilakukan satu kali selama 25 menit dalam satu jam pelajaran yang berdurasi 40 menit. Permainan ini dilakukan bertujuan agar siswa dapat menyebutkan makna kosakata yang telah dipelajari melalui peragaan sekaligus mudah mengingat kosakata tersebut.

## 2. Kuis Estafet

Permainan ini diawali dengan memberikan instruksi permainan terlebih dahulu. Permainan kuis estafet dilakukan dengan cara peserta didik diminta untuk menyalurkan penghapus papan tulis secara bergiliran dengan iringan nyanyian lagu anak. Lagu yang ditentukan secara sukarela, seperti lagu balonku ada lima, kereta api, naik delman, naik ke puncak gunung, dan sebagainya versi bahasa Indonesia.

Apabila lagu yang dinyanyikan berhenti dan pada waktu yang bersamaan benda yang disalurkan berhenti pada salah satu peserta didik, maka peserta didik tersebut harus menjawab pertanyaan dari guru terkait *mufradat* yang sudah dipelajari. Contoh pertanyaan yang diberikan disesuaikan dengan materi pada bab 1 الساعة (jam) dan bab 2 يومياتنا (kegiatan sehari-hari). Pertanyaan yang diberikan terkait dengan arti dari kosakata yang disebutkan baik dalam bahasa Arab maupun bahasa Indonesia.

Berikut pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam kuis estafet:

1. ما معنى + المفردة + في اللغة الإندونيسيا/العربية؟
2. Apa bahasa Arab/bahasa Indonesia + *mufradat* + dalam bahasa Indonesia/bahasa Arab?

Dan berikut adalah daftar kosakata yang diberikan oleh peserta didik.

Bab 1 الساعة (Jam)	Bab 2 يومياتنا (kehidupan sehari-hari)
أرجع	ينظف
أذاكر الدروس	بيت
ألعب الكرة	كرة القدم
أشاهد	يستحم
أتناول	يشاهد
أتناول الفطور	ينام
أتناول الغداء	يكنس
أتناول العشاء	يساعد
أذهب	حول البيت
أقرأ القرآن	يتوضأ
المدرسة	يرجع
أصلي	يصلي

Tabel 1. Daftar kosakata dalam permainan kuis estafet

Permainan kuis estafet ini dilaksanakan selama 25 menit dalam satu jam pelajaran yang berdurasi 40 menit sebagai *review* materi yang sudah dipelajari. Dalam permainan ini, jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka, siswa tersebut mendapatkan nilai tambahan. Namun, jika siswa salah menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut akan dilempar kepada siswa yang hendak menjawabnya dan nilai tersebut dapat diperoleh bagi siswa yang dapat menjawabnya dengan benar.



Gambar 2.2 Siswa melakukan kuis estafet penghapus guru



Gambar 3.2 Siswa yang mendapatkan diberikan pertanyaan oleh

Setelah melakukan permainan tersebut diharapkan siswa dapat menghafal kosakata yang telah dipelajari. Permainan tersebut dilakukan sebagai alternatif dalam memberikan *drill* kosakata kepada peserta didik.

### 3. Menjodohkan kosakata dengan gambar

Sebelum melaksanakan kegiatan inti permainan, guru memberikan instruksi permainan kepada peserta didik. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sejumlah 6 kelompok. Sebelum permainan dimulai, peserta didik diminta untuk menghitung dari angka 1-6 untuk menentukan kelompok yang dipilih. Setelah itu, peserta didik diminta untuk membentuk kelompok sesuai dengan angka yang disebutkan. Setiap kelompok beranggotakan 6-7 orang. Lalu, kelompok tersebut diminta untuk menjodohkan kosakata dengan gambar dan kartu kata yang telah disediakan. Gambar dan kartu kata yang digunakan berukuran dengan panjang 5 cm dan lebar 3 cm. Lalu, peserta didik tidak diperbolehkan untuk membuka LKS selama permainan berlangsung.



Gambar 2.1. Ilustrasi kartu gambar dan kartu kata

Kosakata yang disajikan dalam permainan tersebut berdasarkan materi pada bab 2 يومياتنا (kehidupan sehari-hari). Jumlah kosakata yang disajikan sejumlah 8 kosakata, seperti berikut: السرير، يستيقظ، يتناول، يذكر، يكنس، تناول، المكنسة، الدراجة.

Pada permainan ini, setiap kelompok diminta untuk menjodohkan gambar dengan makna kata yang sesuai. Gambar dan kosakata dicocokkan dengan cara diletakkan di atas meja. Jika jawaban kelompok tersebut dapat menyelesaikannya dengan cepat dan jawaban tersebut benar, maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai lebih banyak. Namun, apabila jawaban yang diberikan kurang tepat, maka kelompok tersebut tidak mendapatkan nilai.



Gambar 3.3 Aktivitas Peserta didik dalam permainan menjodohkan kosa kata dengan gambar

#### b. Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelebihan penerapan metode permainan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mayoritas peserta didik lebih

antusias saat melakukan permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran *mufradat*. Berdasarkan hasil observasi tersebut bahwa dengan diterapkannya metode permainan dalam pembelajaran *mufradat* terbukti efektif dalam melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab.

Hasil pemaparan tersebut mendukung pernyataan dari hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh (Naziha & Laily Fitriani, 2023) terkait penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran *mufradat* bahwa pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat melibatkan siswa untuk bersikap aktif serta kooperatif selama pembelajaran.

Disamping itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Faizin et al., 2020) terkait penerapan permainan kartu domino terhadap pembelajaran *mufradat* juga mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran *mufradat* dan lebih menikmati karena menerapkan metode bermain sambil belajar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ilham & Tadjuddin, 2017) terkait penerapan metode tebak kata bahwa berdasarkan hasil observasi tampak peserta didik lebih semangat untuk lebih mempersiapkan diri dalam memahami kosakata yang dipelajari sehingga penguasaan kosakata peserta didik mengalami peningkatan meskipun tidak tergolong tinggi.

Berdasarkan perbandingan dari hasil observasi peneliti dengan hasil penelitian terdahulu, peneliti sepakat bahwa dengan menerapkan metode permainan, peserta didik dinilai lebih aktif dan kooperatif. Sehingga dengan menerapkan metode tersebut, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Maka, kemampuan dalam menghafal maupun menggunakan kosakata bahasa Arab menjadi meningkat.

Namun, kekurangan pada penerapan metode permainan yang dilakukan selama pembelajaran *mufradat* yakni guru kurang mempersiapkan diri dalam melangsungkan permainan baik dari segi materi maupun dalam mempersiapkan teknis permainan. Materi yang dipersiapkan kurang variatif atau monoton, yaitu pembahasan terkait arti daripada *mufradat* yang dipelajari. Sehingga penguasaan *mufradat* pada peserta didik kurang optimal. Selain itu, kelas yang kurang kondusif juga mempengaruhi berlangsungnya permainan sehingga tidak sesuai dengan estimasi waktu yang telah ditentukan.

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran *mufradat* diwujudkan dalam tiga permainan, yaitu (1) permainan tebak raga, (2) permainan kuis estafet, dan (3) permainan menjodohkan kosakata dengan gambar. Permainan tersebut dilakukan berdasarkan materi pada tiga bab yang dipelajari, yaitu bab 1 الساعة (jam), bab 2 يومياتنا (kegiatan sehari-hari) dan bab 3 الهواية (hobi). Peneliti mengemukakan bahwa metode permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, dalam menerapkan metode permainan tersebut perlu adanya pengembangan yang kreatif dan inovatif dengan materi yang lebih bervariasi, seperti mencantumkan pembahasan antonim atau sinonim *mufradat* sehingga peserta didik dapat mengetahui, menghafal, serta memahami kosakata dengan baik. Selain itu, agar penerapan metode permainan dapat terlaksana secara optimal diperlukan perencanaan yang matang dari segi perencanaan hingga teknis permainan.

## REFERENSI

- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Faizin, M., Al-Ghozali, M. D. H., & Zulfah, M. A. (2020). Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufradat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shiblyan Surabaya. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 119–127.
- Ilham, & Tadjuddin, A. F. (2017). *PENGARUH METODE TEBAK KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA MTs PESANTREN DARUL ARQOM MUHAMMADIYAH GOMBARA MAKASSAR* (Vol. 1).
- Khalilullah, M. (2012). *PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT)*.
- Miftah, I., Saefuloh, H., & Aedi, K. (2020). *Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan*.
- Naziha, S., & Laily Fitriani. (2023). Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Dalam Pembelajaran Mufradat di MTs Singosari. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 15(1), 18–31.
- Saefuloh, H. (2010). Al'ab Lughawiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan. *Yogyakarta: Basan Publishing*.
- Soeparno, Y. (2008). Media pengajaran bahasa. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Tu'aimah, R. A. (1989). Ta'lim al-'Arabiyah li Ghair al-Nathiqina Biha. *Iseco: Rabat*.
- Wahab, M. (2015). MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MUFRADÂT. *Jakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 1–15.