



PEMBELAJARAN MUFRADAT DENGAN PERMAINAN LOMPAT KOTAK

Mujiburrohman, Nurjannah, Ahmad Helawni Sayafi'i

Email : mujibnuris@outlook.co.id, arkounfukayna@gmail.com, ahelwani1408@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Mataram

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Revised: 2023/July/10

Accepted: 2023/September/25

Keywords

Mufradat learning, game media, box jump game

To improve the ability of mufradat of Madrasah Ibtidaiyah students, a fun learning process is needed. This study aims to find out innovations in learning Arabic mufradat with game media. The method used in this research is literature review, which is an assessment of the concepts and theories used based on the available literature. The results of the discussion in this study mufradat learning at Madrasah Ibtidaiyah can be done with a box jump game. Where students will learn outside the classroom to play, jump, memorize, recite and associate mufradat. So that mufradat learning is carried out in a fun way and makes learning more effective.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Belajar bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan Indonesia. Namun, siswa menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan kesulitan menghafal mufradat (kosa kata) bahasa Arab yang baru karena pengucapannya yang cukup sulit dan belum terbiasa. Kosakata mencakup semua aspek dari apa yang terlihat dalam mengetahui semua kata, termasuk bentuk, makna, dan penggunaan. Seseorang tidak dapat menguasai suatu bahasa sampai ia menguasai kosakata bahasa itu, sedikit atau banyak.¹

Siswa dianggap sudah dapat menguasai mufradat apabila telah mencapai beberapa indikator yang ada. Indikator tersebut adalah: 1) Siswa dapat menerjemahkan bentuk mufradat dengan baik 2) Siswa dapat melafalkan dan menulis ulang dengan baik dan benar 3) Siswa dapat menggunakan dengan benar dalam kalimat yang baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan

¹ Riris Nur Kholidah, 'Penggunaan Media Flash Card Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar', *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, 7.1 (2017), 1–16.

pendapat tersebut dapat dipahami bahwa indikator yang dapat dicapai dalam pembelajaran mufradat adalah kemampuan mengucapkan dan membaca mufradat, mengeja mufradat dengan benar, memahami arti atau menerjemahkan mufradat dan mampu menggunakannya dalam bentuk satu kalimat.²

Untuk mencapai kemampuan mufradat peserta didik, maka dibutuhkan proses belajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui panca inderanya. Metode pembelajaran bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah hendaknya lebih bersifat fleksibel dan mendidik, memberikan kegiatan perkembangan kognitif salah satunya dengan menerapkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, sehingga anak tidak merasa terbebani saat belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat familiar dalam kehidupan anak-anak.³

Maka dari itu, dapat dipahami bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang dapat mengembangkan daya pikir peserta didik lebih kreatif, melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik berani mengungkapkan ide atau gagasan yang sesuai dengan topik yang dibahas yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Media pembelajaran yang peneliti akan terapkan dalam pembelajaran bahasa Arab dalam proses pembelajaran menghafal mufradat bahasa Arab ialah melalui permainan lompat kotak. Dengan permainan ini dapat memudahkan siswa dalam menghafal dan menguasai mudrodad yang dipelajari.

METODE

Metode penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu berisi teori yang relevan dengan masalah-masalah penelitian. Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian.⁴ Kajian pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis.⁵

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, yakni penelitian yang dilakukan telaah untuk memecahkan

² Wining Sekarini, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame' (UIN Raden Intan Lampung, 2018) <<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/377>>.

³ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

⁴ V. Wiratna Sujarweni, *Metodeologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014).

⁵ H. M. Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*, Edisi Revi (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Dilihat dari sifatnya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, penelitian deskriptif berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan.⁶

PEMBAHASAN

Pembelajaran Mufradat

1. Pengertian Mufradat

Kosakata atau dalam bahasa Arab disebut mufradat, dalam bahasa Inggrisnya *Vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata ada yang mendefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang.

Kosakata merupakan bagian paling pokok dalam mempelajari bahasa karena hakikat bahasa adalah sekelompok kosakata. Adapun menurut menyatakan bahwa kosakata merupakan salah satu unsur bahasa harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

2. Pengertian Pembelajaran Mufradat

Menurut KBBI edisi IV dikatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran tampaknya lebih dari sekedar mengajar, tetapi juga upaya membangkitkan minat, motivasi dan pemolesan aktivitas pelajar, agar kegiatan mereka lebih dinamis.

Jadi, yang dimaksud pembelajaran mufradat dalam penulisan ini adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Dalam hal ini adalah guru dengan siswa pada suatu lingkungan belajar agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan khususnya dalam pembelajaran mufradat, yaitu siswa dapat mengerti, memahami, menguasai kosakata bahasa Arab dan diharapkan mereka mampu menggunakan kosakata tersebut secara tepat dan benar.

3. Tujuan Pembelajaran Mufradat

Tujuan merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan oleh guru

⁶ Sanusi Anwar, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat, 2014).

dalam proses belajar mengajar. Tujuan mempunyai peran yang sangat penting karena akan sangat menentukan arah proses belajar mengajar baik berupa pemilihan bahkan pelajaran, metode pembelajaran dan alat pembelajaran. Dalam setiap proses pembelajaran dilembaga manapun tujuan merupakan satu hal pokok yang semestinya ada. Dengan adanya tujuan berarti proses pembelajaran tersebut memiliki arah dan terget yang jelas akan apa yang dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya harus terjalin hubungan yang harmonis dan harus ada interaksi aktif diantara komponen-komponen yang terlihat dalam proses pembelajaran tersebut, seperti tujuan, siswa, guru, metode dan media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran mufradat bahasa Arab adalah sebagai berikut: a) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, b) Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata dengan baik dan benar, c) Memahami kosakata baik berdiri sendiri maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat, dan d) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradat baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya yang benar.

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Kata “media” berasal dari kata lain, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad.⁷

Media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.⁸

2. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Salah satu pendapat memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas media pembelajaran dimaknai sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana non

⁷ Rudi Susilana and Cepi Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009).

⁸ M. Khalilullah, ‘Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)’, *AN-NIDA’: Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 15–26.

personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk menacapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-alat grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹

Media pengajaran berperan penting dalam pembelajaran bahasa asing , termasuk untuk pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran bukan saja baik untuk pembelajar anak-anak tetapi juga untuk pembelajar dewasa. Telah banyak penelitian yang membuktikan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa asing (Arab), sayangnya tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu unsur penunjang proses pembelajaran bahasa (Arab), salah satu diantaranya adalah karena menurut guru, penyediaan media pembelajaran membutuhkan biaya yang banyak dan waktu yang cukup panjang. Dalam hal ini guru tidak mau banyak mengambil resiko, sehingga pembelajaran bahasa menjadikan siswa cepat mengalami kebosanan.¹⁰

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain fungsi tersebut penggunaan media dalam proses belajar juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/ data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.¹¹

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang variatif, baik bersifat audio, visual ataupun audio visual, yang tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar, akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mereka akan terhindar dari rasa kejenuhan karena pembelajarannya mengasyikkan dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan harapannya akan memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar siswa secara kognitif, afektif ataupun psikomotorik.

Media Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau

⁹ Abdul Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011) <repository.uin-malang.ac.id/1236/ >.

¹⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009) <repository.uin-malang.ac.id/1516/ >.

¹¹ Siti Mahmuda, 'Media Pembelajaran Bahasa Arab', *An-Nabighoh*, 20.1 (2018), 129-138.

kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.¹² Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.¹³

2. Permainan Lompat Kotak

Yang dimaksud lompat kotak dalam penelitian ini adalah melompat seperti katak dengan tumpuan kedua kaki dengan posisi badan tegak dan tangan tidak menyentuh di lantai. Tujuan lompat kotak adalah menumpu, membawa titik badan melayang di udara dan menumpu dengan dua kaki untuk mencapai lompatan yang sejauh-jauhnya. Permainan lompat kotak terdiri atas rangkaian teknik gerakan yang terbagi menjadi 3 fase yaitu: a) sikap awal, b) lompat tiga kali berturut-turut dengan bertumpu, c) sikap akhir.

Pembelajaran Mufradat dengan Permainan Lompat Kotak

Di zaman yang sekarang ini, siswa sangat menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, guru sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Salah satunya dengan permainan lompat kotak. Adapun cara mengaplikasikan permainan lompat kotak dalam pembelajaran mufradat adalah sebagai berikut:

1. Guru mengarahkan siswa belajar di luar kelas
2. Guru membuat kotak-kotak di tanah sebanyak 10 kotak atau lebih
3. Di setiap kotak, guru membuat angka-angka yang berbeda
4. Setiap angka memiliki mufradat tersendiri yang nantinya akan dihapal oleh siswa
5. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, A dan B
6. Setiap kelompok diwakilkan oleh satu orang untuk memulai permainan
7. Anggota kelompok A memulai permainan dengan cara melompat ke kotak yang ia sukai
8. Anggota kelompok A yang tadi berhenti di kotak pilihannya, lalu guru memeriksa angka kotak tersebut
9. Guru melafaskan mufradat sesuai dengan angka kotak, lalu anggota kelompok A menghapalnya
10. Setelah anggota kelompok A menghapalnya dan melafaskan dengan benar baik mufradat dan artinya, maka ia boleh melompat ke kotak lainnya sampai 3 kali lompatan
11. Ini dilakukan sampai seluruh anggota kelompok A selesai

¹² Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

¹³ Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia* (Jakarta: CHDC, 2007).

12. Kelompok B melakukan permainan bersamaan dengan kelompok A
13. Permainan ini dimenangkan oleh kelompok yang seluruh anggotanya selesai melompat, menghafal, melafaskan mufradat dan artinya

Dari permainan lompat kotak ini maka suasana kelas akan lebih hidup dan ceria. Anak-anak akan lebih senang dalam menghafal mufradat dan mampu dalam bekerjasama dalam tim. Permainan lompat kotak bisa dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Arab, mengingat karakteristik permainan lompat kotak yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain.

PENUTUP

Pembelajaran mufradat pada Madrasah Ibtidaiyah dapat dilakukan dengan sebuah permainan lompat kotak. Dimana siswa akan belajar di luar kelas untuk bermain, melompat, menghafal, melafaskan dan mengartikan mufradat. Sehingga pembelajaran dilakukan tidak dalam keadaan tegang dan membosankan. Proses pembelajaran bahasa Arab dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan guru akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif. Hal ini menjadi sebuah inovasi pembelajaran bahasa Arab yang dapat dikembangkan oleh guru-guru Bahasa Arab.

REFERENSI

- Anwar, Sanusi, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat, 2014)
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Khalilullah, M., 'Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)', *AN-NIDA: Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 15-26
- Kholidah, Riris Nur, 'Penggunaan Media Flash Card Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar', *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, 7.1 (2017), 1-16
- Mahmuda, Siti, 'Media Pembelajaran Bahasa Arab', *An-Nabighoh*, 20.1 (2018), 129-138
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009) <repository.uin-malang.ac.id/1516/>
- Rosyidi, Abdul Wahab, and Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011) <repository.uin-malang.ac.id/1236/>
- Sekarini, Wining, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame' (UIN Raden Intan Lampung, 2018) <<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/377>>
- Semiawan, Conny R., *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia* (Jakarta: CHDC, 2007)

Sujarweni, V. Wiratna, *Metodeologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014)

Sukardi, H. M., *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*, Edisi Revi (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

Susilana, Rudi, and Cepi Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009)