

## IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SUSUN KATA DAN SUSUN KALIMAT( SUKASUKA ) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT SISWA KELAS X MA DARUL HUDA GUMUKMAS

<sup>1</sup>Nor Holis bin Nafsah, <sup>2</sup>Kuni Hamidah

<sup>1,2</sup>Universitas Al-Falah As-Sunniah Kencong Jember Jawa Timur Indonesia

<sup>1</sup>[norholisbinnafisah1@gmail.com](mailto:norholisbinnafisah1@gmail.com) <sup>2</sup>[kunihamidah2@gmail.com](mailto:kunihamidah2@gmail.com)

### Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa, seperti bahasa Arab, penguasaan *mufrodat* merupakan kunci utamadalama menunjang kemampuan berbahasa yang baik. Namun untuk hasil yang maksimal dalam penguasaan *mufrodat*, dibutuhkan penggunaan metode yang tepat. Dan salah satu metode yang bisa direalisasikan ialah metode permainan "sukasuka" atau susun kata dan susun kalimat. Riset ini bertujuan untuk menjelaskan proses Implementasi Metode Permainan "SukaSuka" Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X MA Darul Huda Bagorejo Gumukmas. Riset ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Setelahdikumpulkan, data dianalisis dan dideskripsikan, kemudian disimpulkan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan Metode Permainan "Suka-Suka" dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X MA Darul Huda Bagorejo Gumukmasdapat memudahkan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat denganbenar, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami dan memperluas wawasan *mufrodat*, dan dapat meningkatkan minat belajar mereka terhadap bahasa Arab.

Kata Kunci: *Permainan, Metode sukasuka, Mufrodat.*

### Abstract

In learning a language, such as Arabic, mastery of *mufrodat* is the main key in supporting good language skills. However, for maximum results in mastering *mufrodat*, it is necessary to use the right method. And one method that can be realized is the " Suka Suka " game method or arranging words and constructing sentences. This research aims to explain the process of implementing the "Suka Suka" game method to improve the mastery of *Mufrodat* for Class X MA Darul Huda Bagorejo Gumukmas students. This research uses qualitative methods with data collection techniques through observation and documentation. Once collected, the data is analyzed and described, then concluded. The results of the research show that the application of the "SukaSuka" Game Method in Improving *Mufrodat* Mastery of Class their interest in learning Arabic.

Keywords: *Game, SukaSuka method, Mufrodat.*

### Pendahuluan

Pembelajaran bahasa arab adalah salah satu pembelajaran yang membutuhkan upaya lebih maksimal dari seorang guru dalam menyampaikan

materinya, dibandingkan pembelajaran yang lain. Bahkan pondok pesantren seperti Assunniyyah Kencong Jember, yang memiliki Markas khusus pembelajaran bahasa Arab, yang disebut Dar al-'aroby, mengakui menghadapi beberapa kendala dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Sebab jika diamati, disamping sebagai bahasa kedua, dan Perbedaan linguistik antara bahasa Indonesia (sebagai bahasa ibu) dengan bahasa Arab yang menyebabkan kesulitan tersendiri bagi siswa Indonesia (Munip, A.2020) , bahasa arab juga memiliki tantangan yang lain. yaitu rendahnya minat peserta didik terhadap bahasa arab, yang merupakan salahsatu dari enam bahasa resmi yang di akui oleh UNESCO, dan bahasa yang digunakan oleh lebih dari 200 juta orang di seluruh dunia saat ini sebagaimana statemen Sh, R. I et.al (2022) bahwa sebagian besar minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab masih tergolong rendah, dan mayoritas mereka lebih berminat pada materi pembelajaran yang lain, seperti bahasa Indonesia dan yang mari pembelajaran lainnya.

Melihat kompleksitas permasalahan dan tantangan pembelajaran bahasa Arab, mulai dari tantangan yang terkait karakter bahasa arab itu sendiri, atau tantangan eksternal, seperti media atau metode yang digunakan selama proses pembelajaran bahasa Arab, maka seorang pengajar bahasa Arab dituntut untuk memiliki kreatifitas dan kompetensi yang memadai dalam menyampaikan materi bahasa Arab, agar bisa menarik minat belajar para peserta didiknya. Terutama dalam **penyampaian** materi yang menjadi dasar dari semua *skill* berbahasa arab, yaitu penguasaan *mufrodaat* atau kosa kata bahasa arab. Karena tingkat keberhasilan pembelajaran di dalam atau di luar kelas, 50,8% ~ 51% dipengaruhi oleh tinggi atau rendahnya minat belajar pada peserta didik ( Sh, R. I et.al., 2022). Dan Dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Uliyah, A., & Isnawati, Z., 2019).

Oleh karena itu, sangat perlu dan sangat relevan jika dalam dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab yang efektif, seorang guru menggunakan media atau atau metode tertentu yang lebih menarik minat siswa. Semisal dalam pembelajaran *mufrodaat* atau kosa kata bahasa Arab seperti dalam penelitian ini, karena pembelajaran *mufrodaat* atau kosa kata bahasa arab sangat urgen, Pentingnya pembelajarankosakata terhadap peningkatan dan pengembangankemampuan siswa berbahasa menyebabkan pembelajarankosakata semakin mendesak untuk dilakukan secara lebihserius dan terarah ( Astuti, W., 2016) .penelitian ini berjudul "Implementasi Metode Permainan "Suka-Suka" atau susun kata dan susun kalimat Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas. Metode ini, lebih menekankan pada pembelajaran yang santai, dengan sedikit unsur permainan yang tentunya diharapkan lebih menggugah minat siswa dalam mempelajari kosa kata bahasa Arab, tanpa merasa ada tekanan. Dan nantinya

juga akanberimplikasi pada peningkatan kemampuan mereka dalam pembelajaran bahasa arab, khususnya dalam penguasaan *mufrodaat* atau kosa bahasa Arab.

Beberapa jurnal penelitian terkait metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *mufrodaat* atau kosa kata bahasa Arab, telah dilakukan oleh beberapa peneliti. diantaranya yaitu penelitian dengan judul “Penggunaan Kartu Dan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Materi Qiro’ah Bahasa Arab Di Kelas 8-D MTSN I Pandeglang”. Penelitian yang dilakukan oleh Oji Ahmad Fauzi inimenjelaskan tentang upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat dengan mengguakan media dan metode sekaligus. Yaitu media Kartu Dan dan metode Tebak Kata. Dimana Penggunaan media permainan kartu dan tebak kata digunakan untuk meningkatkan keterampilan terjemah teks Bahasa Arab. dan tentunya hal ini berbeda dengan penlitian kami, yang berfokus pada menggunakan metode “ Suka Suka” dalam pembelajaran *mufrodaat* agar mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Dan metode Tebak Kata sangat efektif dalam pembelajaran *mufrodaat*. Dengan bukti nilai yang dihasilkan oleh siswa pada siklus 1 sebesar 58% terjadi peningkatan sebesar 74,2% pada siklus II. Begitu juga hasil penilaian keterampilan praktik penguasaan mufradat pada siklus I, sebesar 65,13% dan meningkat pada siklus II sebesar 85% . Dan juga penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran *Mufrodat*”, penelitian yang dlakukan oleh Sholihah ini berfokus pada penggunaan media yang berupa gambar, bukan metode, seperti dalam penelitian kami. dimana penggunaan media gambar dipilih, agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit kepada siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dan yang terakhir ialah penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Bernyanyi dalam Menghafal *Mufrodat* (Kosakata) Bahasa Arab di MI”. Penelitian yang dilakukan oleh Ali Imron dan Dewi Farda Fajriyyah ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa tes tertulis, angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Dan dalam penelitian ini disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil angket yang dijawab oleh 22 responden menunjukkan mean dengan nilai 72 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menghafal mufrodat materi al-fawaakih peserta didik kelas eksperimen menggunakan metode bernyanyi dengan nilai rata-rata 90,90 sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional memperoleh rata-rata 66,90. Dan hal tersebut jelas berbeda dengan penelitian kami dari segi obojek dan metode yang digunakan, begitu juga jenis penelitian yang merupakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian kami adalah penelitian kualitatif.

Ada beberapa hal yang menjadi target dan tujuan yang mendasari dilakukannya penelitian dengan judul Implementasi Metode Permainan “Suka-Suka” atau susun kata dan susun kalimat Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat*

Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas ini. Salah satunya ialah untuk mempermudah pembelajaran kosa kata Bahasa Arab yang merupakan dasar dari semua keterampilan berbahasa, khususnya Bahasa arab. Dan juga untuk menarik dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa arab secara umum. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan secara detil semua proses pembelajaran *mufrodat* atau kosa kata Bahasa Arab dengan metode Suka Suka atau susun kata dan susun kalimat, dan juga hasil dari Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan *mufrodat*.

Pada objek penelitian, siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran Bahasa arab, khususnya mengenai pembelajaran *mufrodat* atau kosa kata Bahasa Arab. Hal itu mengindikasikan bahwa minat belajar siswa tergolong rendah dalam konteks ini. Sehingga, pada akhirnya juga akan berdampak dan akan mempengaruhi pencapaian target pembelajaran Bahasa arab itu sendiri. dan disinilah urgensi penggunaan Metode Permainan "Suka-Suka" atau susun kata dan susun kalimat dalam pembelajaran *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmasini. Sebab dengan menggunakan model pembelajaran dengan unsur permainan seperti ini, diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa, yang tentunya juga akan berdampak pada peningkatan kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai *mufrodat* atau kosa kata Bahasa Arab.

## Metode

Penelitian ini berjudul "Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (SukaSuka ) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas". dan hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti proses Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka ) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas. Adapun yang melatarbelakangi dan mendasari penelitian ini ialah (1) rendahnya minat belajar siswa pada materi bahasa arab, khususnya pembelajaran *mufrodat* (2) minimnya kreatifitas yang dilakukan selama pembelajaran bahasa Arab, khususnya pembelajaran *mufrodat* dengan menggunakan media, model atau metode pembelajaran yang efektif oleh penedidik pada objek penelitian. Sehingga hal tersebut sangat mempengaruhi tercapainya target pembelajaran. Dua hal mendasar tersebut peneliti ketahui setelah sebelumnya melakukan survey dan penelitian pendahuluan pada objek riset, walaupun tentunya ada hal-hal teknis lain yang mungkin bisa mempengaruhi hasil pembelajaran siswa di dalam kelas.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptip kualitatif, yaitu suatu proses penelitian yang dilakukan untuk memahami sebuah fenomena dengan

deskripsi dan gambaran yang komprehensif dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, dan melaporkan dengan rinci data yang diperoleh dari sumber primer atau sekunder. Adapun alasan menggunakan jenis penelitian ini, yaitu karena penelitian yang akan dilakukan ini berusaha untuk menganalisis hal yang terjadi secara riil pada objek riset, lalu setelah itu mendeskripsikan proses Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas. Data yang dibutuhkan akan diproses dan didapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam observasi, peneliti akan mengamati langsung objek riset dilapangan, karena hal itu merupakan sebuah keharusan untuk memastikan data yang didapat benar-benar riil, lengkap dan valid. sedangkan pada proses wawancara diajukan beberapa pertanyaan terkait segala aktifitas pembelajaran pada objek riset sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sementara melalui dokumentasi akan diperoleh nilai belajar siswa kelas X Ma Darul Huda sebelum dan sesudah menggunakan Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat*. Dan pada tahap kahir, semua data yang dihimpun dan diperoleh dari objek riset akan diperkuat dengan informasi-informasi ilmiah dari referensi-referensi yang valid.

Dalam proses riset ini, semua data yang diperoleh selama berlangsungnya proses Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas, dikumpulkan dan pada tahap selanjutnya dianalisis data dengan cara mereduksi data; yaitu peneliti mencatat dan merinci data hasil observasi dan dokumentasi pada pembelajaran bahasa Arab pada objek penelitian. Lalu berdasarkan hasil reduksi data tersebut, peneliti menyajikan data dalam bentuk teks naratif dan table terkait hasil pembelajaran bahasa Arab, berdasarkan data riil di lapangan. dan berikutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang dihimpun selama proses Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas.

### **Implementasi Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka ) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat***

Metode merupakan salah satu hal terpenting yang harus diterapkan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran yang kurang menarik minat siswa, seperti pembelajaran bahasa Arab, sebagaimana peneliti paparkan sebelumnya temuan para peneliti terkait hal tersebut. Metode yang tepat, terbukti memiliki dampak dan pengaruh yang sangat besar terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam mempelajari bahasa arab yang terkesan sulit.

Adapun pada proses penerapan Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka ) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* ini, guru meminta siswa untuk menyusun kosa kata atau *mufrodat* yang sebelumnya telah diacak susunannya, agar siswa bisa mengembalilan kembali susunan kata dengan tepat dan benar, sesuai dengan yang telah di contohkan oleh guru pada proses pembelajaran sebelumnya. dalam penyusunn ini siswa diharapkan bisa lebih fokus dan meminati pembelajaran bahasa arab. Sebagai bentuk teguran, apabila ada yang salah menyusun kata menjadi sebuah kalimat sempurna, maka akan diberikan hukuman dengan mengerjakan diluar ruangan sampai selesaai menyusun kosa kata tersebut menjadi kalimat yang benar. dan sebaliknya , siswa yang mampu mengerjakan dengan tepat dan benar, maka akan mendapat hadiah dan tambahan nilai dari guru.



Gambar 1. Guru meminta siswa untuk menyusun *mufrod*at menjadi kalimat sesuai yang telah di contohka oleh guru.

### Hasil pembelajaran bahasa arab siswa

Pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas X MA Darul Huda bagorejo gumukmas dengan menggunakan permainan suka-suka sebagai metode pembelajarannya, menunjukkan hasil belajar siswa sebagai Berikut:

NO	NAMA	INDIKATOR	
		PRETEST	POSTTEST
1.	Ahmad fahrur rozi	70	85
2.	Ahmad fathoni nur h	65	80
3.	Ahmad nawafil	68	90
4.	Ahmad samsul Arifin	81	95
5.	Anisa maulida r	75	85
6.	Ari dwi santoso	60	85
7.	Desi rohmatul m	60	90

8.	Diyah ayu a	65	80
9.	Dwi fatmawati	80	100
10.	Dwi febriyanto	51	75
11.	Eriska dea revalia putri	58	85
12.	Fauziah tuhfan fitriyani	54	85
13.	Fanya lifa L	83	95
14.	Ifadah assidiqi	71	90
15.	Inez rizqiana	66	80
16.	Khanya lifa L	70	90
17.	Luki saputra Ramadhani	55	75
18.	m. aldi febriantro	63	85
19.	m. bahri udin	56	70
20.	Putra asifanu Arafat	66	85
21.	Nurul ainiah	75	90
22.	Ahmad ali bafaqih	81	95
23.	Audah fitriyyah	61	80
24.	Nazilah syarifatus zaqiiyyah	85	100
25.	Mohammad dwi ardiyansyah	52	75
26.	Faiz ardiansyah	63	80
27.	Ahmad vicky hasyim R.	70	95
28.	Ahmad fathur rozi	59	80
29.	Rifki maulana	60	90
30.	Nuril fajriyah	68	90
31.	Intan nur aini	72	85
32.	Yunita ariskasanti	55	85
33.	Riski	65	90
34.	Faza mufidatus sa'adah	79	95
35.	Ismail	81	95
36.	Lia amru rosanatul M	60	75

- **Indikator penilaian:**

- Siswa mampu membaca dan mengartikan *mufrodat* dengan baik dan benar
- Siswa mampu menyusun *mufrodat* menjadi kalimat yang baik dan benar
- Siswa mampu menghafal *mufrodat* dengan baik dan benar

- **Kriteria penilaian:**

- Sangat baik: 85-100
- Cukup baik:70-85
- Kurang baik: 51-68

- Mampu ; Siswa dapat melaksanakan kegiatan dengan baik
- Cukup ; Siswa cukup melaksanakan kegiatan dengan baik mekipun masih butuh bimbingan lebih lanjut dari seorang guru
- Kurang ; Siswa kurang mampu dalam melaksanakan kegiatan dengan baik.

### Diskusi Data/Temuan Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hak bagi seluruh warga negara Indonesia tanpa terkecuali, baik terhadap anak yang berkebutuhan khusus atau pun tidak, baik mereka yang memiliki latarbelakang ekonomi yang baik atau tidak (Rohman f., 2013). Akan tetapi, kondisi dan perkembangan dunia global yang sangat, pesat, kompleks dan dinamis, begitu mempengaruhi tatanan dan sistem pendidikan, khususnya di negara kita Indonesia. Salah satu implikasinya adalah peserta didik pada era seperti ini, tidak mudah berminat pada pembelajaran apapun, termasuk salah satunya pembelajaran bahasa Arab, jika pembelajaran disajikan dengan metode klasik, seperti metode ceramah dan metode yang lainnya.

Maka dari itu dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sebuah kreatifitas dari seorang guru. Misalnya dengan mengoptimalkan media pembelajaran modern, seperti youtube, tiktok dan media-media lainnya. Atau jika tidak memungkinkan, karena keterbatasan fasilitas pembelajaran di sekolah misalnya, maka seorang guru bisa memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan strategi atau metode tertentu dalam proses pembelajaran, dengan tujuan memaksimalkan hasil pembelajaran, dengan menarik minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dan hal tersebut yang coba dilakukan dalam riset atau penelitian tentang penerapan Metode Permainan susun kata dan susun kalimat (Suka Suka ) Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodah* ini. Penerapan metode permainan suka-suka ini dalam banyak liputan kegiatan pembelajaran, biasanya dimainkan secara praktek pada sekolah-sekolah yang terdapat pembelajaran bahasa Arab. dengan cara siswa berlomba- lomba dalam menyusun pecahan kalimat yang di berikan oleh guru dengan model permainan. (Awaludin et.al, 2016). Atau detilnya, sebagaimana penjelasan sebelumnya, guru meminta siswa untuk menyusun kosa kata atau *mufrodah* yang sebelumnya telah diacak susunannya, agar siswa bisa mengembalilan kembali susunan kata dengan tepat dan benar, sesuai dengan yang telah di contohkan oleh guru pada proses pembelajaran sebelumnya. dalam penyusunan ini siswa diharapkan bisa lebih fokus dan meminati pembelajaran bahasa Arab. Sebagai bentuk teguran, apabila ada yang salah

menyusun kata menjadi sebuah kalimat sempurna, maka akan diberikan hukuman dengan mengerjakan diluar ruangan sampai selesai menyusun kosa kata tersebut menjadi kalimat yang benar. dan sebaliknya , siswa yang mampu mengerjakan dengan tepat dan benar, maka akan mendapat hadiah dan tambahan nilai dari guru.

Dalam konteks pembelajaran *mufrodat* atau Kosakata dan indikator capaian keberhasilannya, siswa bisa dianggap sudah mampu menguasai kosa kata jika siswa tersebut setidaknya sudah mencapai indikator-indikator sebagai berikut:

- Siswa sudah mampu untuk menerjemahkan kosa kata dengan baik.
- Siswa sudah mampu untuk mengucapkan dan menulis kembali dengan benar.
- Siswa sudah mampu menggunakannya dalam sebuah kalimat dengan baik dan benar, secara ucapan ataupun tulisan.

Dan sangat dianjurkan dalam pembelajaran kosakata dan implementasinya menggunakan metode permainan, seperti metode permainan suka suka ini. Hal itu, untuk mengembangkan kemampuan anak dari berbagai aspek,mulai aspek kognitif, motorik sensorik, literasi, seni dan bahkan sampai aspek sosioemosional (Umroh, I. L., 2019). Jadi jelas dan sudah tidak bisa diragukan lagi bahwa pembelajarann bahasa ke dua, seperti bahasa arab ini, membutuhkan sebuah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan penggunaan ragam metode, strategi atau bahkan media untuk membantu mempermudah proses pembelajaran, guna mencapai indikator-indikator keberhasilan pembelajaran bahasa asing,sepertibahasa arab ini.

Dalam prosesnya, setelah dilakukannya pembelajaran bahasa arab secara langsung di MA Darul Huda bagorejo gumukmas dengan menggunakan metode permainan suka-suka, peneliti mendapatkan hasil bahwa menggunakan media permainan suka-suka ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa arab.

Mengenai tahapan dan urgensi pembelajaran *mufrodaat* itu sendiri, Effendy (2005) menyatakan bahwa terdapat tahapan-tahapan dan teknik tersendiri dalam pembelajaran *mufrodaat*, yaitu mendengarkan kata, mengucapkan kata, mendapatkan makna kata, membaca kata, dan menulis kata (Mahyudin, 2018). Delfiantio (2016) juga menyatakan bahwa hal ini sudah terbukti bahwa siswa yang menguasai *mufrodaat* lebih banyak, maka akan terlihat kecakapan dan keterampilan berbahasanya, baik dalam cara

penulisannya ataupun cara bicaranya (Inayah et.al, 2019). sedangkan Menurut Hamid et.al, (2008) *mufrodaat* merupakan bagian terpenting dalam mempelajari bahasa apapun, termasuk bahasa arab, penguasaan *mufrodaat* juga menjadi syarat dasar dalam meningkatkan *skill* berbahasa, seperti bahasa arab (Nisa et.al, 2020).

Pada setiap metode pembelajaran, pastikan ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yang nantinya akan menjadi bahan evaluasi dalam proses pembelajaran berikutnya. kelebihan yang dimiliki Metode Permainan “Suka-Suka” atau susun kata dan susun kalimat Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas ini, salah satunya ialah mampu membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari bahasa arab, dengan meningkatkan minat siswa dalam menguasai *mufrodaat* menggunakan metode permainan seperti ini, sangat menyenangkan bagi siswa dan tidak membuat bosan, dan tentunya materi yang disampaikan mudah dicerna dan dipahami dengan baik. Sedangkan kekurangan pada penerapan Metode Permainan “Suka-Suka” atau susun kata dan susun kalimat Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas ini, salah satunya ialah metode permainan seperti ini terkadang membuat siswa masih merasa kesulitan dalam menyusun *mufrodaat* yang dijadikan kalimat, karena kurang mengetahui dan menguasai teori yang lebih dalam terkait cara penyusunan kalimat.

## Kesimpulan

Berdasarkan riset lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti, Implementasi Metode Permainan “Suka-Suka” atau susun kata dan susun kalimat Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodaat* Siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas ini terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *Mufrodat* siswa dalam pembelajaran bahasa arab, serta dapat memudahkan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat dengan benar. hal tersebut didasari hasil pretest dan posttest, sebagaimana pada ulasan sebelumnya, yang hampir 100% dari 36 siswa, secara keseluruhan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dan bahkan Sebagian besar dari mereka memiliki nilai sangat baik, yaitu antara 85-100. Dan hanya Sebagian kecil dari mereka mendapat nilai cukup. Hasil ini tentunya juga menjadi indikator penting akan meningkatnya minat belajar siswa Kelas X Ma Darul Huda Bagorejo Gumukmas ini terhadap materi bahasa arab, khususnya pembelajaran *Mufrodaat*.

Hasil riset diatas seharusnya juga menjadi motivasi bagi semua pendidik atau guru, agar terus berusaha memacu kreatifitas dalam menyajikan pembelajaran apapun, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa arab ini, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyukai materi yang mereka anggap sulit, seperti bahasa arab ini, dan minat belajar merekajuga akan terus meningkat. Dan pada akhirnya seluruh pihak terkait akan mencapai target pembelajaran yang dicanangkan.

Riset ini masih dilakukan pada satu kelas saja, untuk penerapan metode permainan suka-suka dalam pembelajaran bahasa arab, khususnya *Mufrodaat*.maka dari itu harapan peneliti adalah ada peneliti lain yang melanjutkan penelitian sejenis, yaitu penerapan metode permainan suka-suka ini dengan tujuan memperluas kajian pembelajaran bahasa arab dan meningkatkan minat siswa dalam pempelajarn bahasa arab, dan menanamkan pada benak siswa bahwa pembelajaran bahasa arab adalah pembelajaran yangmenyenangkan. Dan tentunya juga untuk menguatkan validitas hasil riset ini.

## Referensi

Astuti, W. (2016).Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kat Bahasa Arab.*AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 5(2).

Awaludin, A., Umar, S., & Usman, A. (2016). PENGGUNAAN PERMAINAN SCRAMBLE DALAM MENYUSUN KALIMAT BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN MEMBACA (AL-QIRA'AH).*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1).

Fauzi, o. A. (2022). Penggunaan kartu dan tebak kata untuk meningkatkan penguasaan mufrodat materi qiro'ah bahasa arab di kelas 8-d mtsn 1 pandeglang.*Jupendik: jurnal pendidikan*, 6(1), 11-15.

Imron, a., & fajriyah, d. F. (2021). Penggunaan metode bernyanyi dalam menghafal mufrodat (kosakata) bahasa arab di mi. *Dawuh guru: jurnal pendidikan mi/sd*, 1(1), 41-56.

Inayah, N. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Vol. 2 No. 2, Juli 2024

ISSN : 2985-3826

<https://ejournal.stainh.ac.id/index.php/kafaah>

Mahyudin, E. (2018). Pengajaran kosakata bahasa Arab bagi anak-anak dengan media lagu. *MUTSAQQAFIN: Jurnal Pendidikan Islam dan Bahasa Arab*, 1(01), 65-84.

Munip, a. (2020). Tantangan dan prospek studi bahasa arab di indonesia. *Al mahāra: jurnal pendidikan bahasa arab*, 5(2), 301-316.

Nisa, I. K., Rahmi, N., & Fajri, W. (2020). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab di MTS Ma'arif NU 07 Purbolinggo. *Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTS Ma'arif NU 07 Purbolinggo*, 1, 1-15.

Rohman, F. (2013). Permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(2).

Sh, R. I., Elmubarok, Z., & Multazam, M. (2022). Pengaruh minat belajar dan bimbingan belajar bahasa arab al-muflihah terhadap hasil belajar siswa di kabupaten majene. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 11(2), 50-56.

Sholihah, s. (2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mufrodah. *Tarling: journal of language education*, 1(1), 62-76.

Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 6(1), 39-58.