

**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN MATCHING GAMBAR DAN KATA
DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAAT
DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO**

Nur Aini¹, Farikh Marzuki Ammar²

^{1,2}PBA FAI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

¹nuraini130720@gmail.com, ²farikh1@umsida.ac.id.,

ABSTRACT

This research aims to determine How to implement image and mufrodat media in Arabic language learning at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. The data collection techniques used by the researcher include observation, interviews, and documentation aimed at the results of an interview with an Arabic teacher and documentation of the learning atmosphere of students in the classroom. And the result of the game is that students in class are more active, not sleepy, fun and able to attract students' interest to Arabic lessons. The results of this study conclude that the implementation of picture matching and mufrodat game media in Arabic language learning at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo is more effective, interesting, fun, makes it easier for students to memorize mufrodat and makes teachers impressed during the teaching and learning process.

Keywords: Implementation, Arabic Vocabulary, Matching Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana implementasi media matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi yang ditujukan dari hasil wawancara satu guru bahasa arab dan dokumentasi suasana pembelajaran siswa di kelas. siswa mampu menghafal dan menguasai beberapa mufrodat baru dengan cara menarik konsentrasi dan dapat menggunakan media permainan agar pelajaran tidak terkesan membosankan. Dan hasilnya dari permainan tersebut siswa di kelas lebih aktif, tidak mengantuk, menyenangkan dan mampu menarik minat siswa terhadap pelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media permainan matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo lebih efektif, menarik, menyenangkan, memudahkan siswa dalam menghafal mufrodat dan menjadikan Guru yang terkesan saat proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Implementasi, kosa kata Arab, permainan matching

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Arab pada masa kini, telah ditetapkan sebagai pedoman dan kurikulum

khusus oleh Pemerintah Indonesia dengan meningkatkan jumlah sekolah yang bukan madrasah bahwa bahasa Arab juga termasuk mata pelajaran

yang harus ada. Pada tahun 2019, terjadinya pembaharuan kurikulum pelajaran tersebut dari kementerian agama nomor 183 dan 184 agar diterapkan mulai madrasah tingkat Ibtidaiyah sampai jenjang Aliyah. Dengan kebijakan pemerintah tersebut menyatakan bahwa Bahasa Arab berperan penting dalam kualitas pembelajaran di Indonesia. (Kemenag, 2019)

Pemerintah Indonesia telah berupaya mendukung Kementerian Agama dalam penyusunan pedoman serta kurikulum untuk implementasi pembelajaran Bahasa Arab. Namun dari pembaharuan-pembaharuan masih tetap belum seratus persen tercapai hasilnya. Dalam hipotesa penulis, tingkat kemampuan dalam berbahasa Arab di Indonesia ini rendah adalah kurangnya dalam penguasaan kosakata karena masih adanya lembaga atau sekolah yang menggunakan metode yang umum dan masih bersifat konservatif dan juga monoton sehingga dalam penangkapan anak didik dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut masih kurang aktif dan susah dipahami.

Di era modern ini, pembelajaran tersebut sedang menghadapi masalah

yang semakin kompleks. Siswa diharapkan tidak hanya menguasai kosakata dan tata bahasa yang kaya, tetapi juga menguasai keterampilan mendengar, membaca, berbicara, mendengar, membaca, dan menulis bahasa tersebut. Metode pengajaran konvensional seringkali tidak cukup efektif untuk mengatasi masalah ini, terutama dalam hal memotivasi siswa dan menjaga keterlibatan mereka dalam proses belajar. Akibatnya, dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. (Rahmawati, 2024)

Implementasi media permainan dalam pembelajaran bahasa Arab termasuk upaya kreativitas serta inovasi bagi pengajar dalam menarik minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Arab yang dipandang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Implementasi media permainan matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yaitu metode pembelajaran yang menggunakan permainan sederhana yang dapat merangsang kemampuan menghafal dan mengingat serta konsentrasi dalam mencocokkan gambar dengan

kosakata yang benar secara cepat dan ditampilkan pada layar dalam bentuk power point guna mempermudah proses belajar mengajar.

Matching artinya mencocokkan. Sedangkan gambar dan kosakata saling berkaitan permainan ini bertujuan melatih kefokusannya siswa untuk mencocokkan beberapa objek (gambar dengan kosakata) yang benar sesuai arti.

Mempelajari Bahasa Arab diutamakan untuk mampu menguasai 4 maharah yang terdiri dari : 1) maharah istima', 2) maharah kalam, 3) maharah qiro'ah, dan 4) maharah kitabah. Dalam ilmu bahasa Arab terdapat banyak unsur yang perlu dipelajari, yaitu dari struktur tulisan (kitabah), suara (shout), kata (kalimah), kalimat (jumlah) dan kosakata (mufrodat). Maka unsur utama yang harus dilakukan dalam belajar bahasa arab adalah mengenal dan menguasai mufrodat. (Rosyidi, 2009)

Mufrodat (kosakata) merupakan salah satu faktor utama dalam belajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Dalam pembelajaran tersebut diupayakan mampu menghafal dan menguasai banyak

kosakata yang dapat menunjang pelajar untuk bisa berkomunikasi dan memahami apa yang disampaikan dengan bahasa tersebut. (Rosyad, 2015)

Mufrodat adalah konsep kosakata yang mempunyai makna dan dijadikan sarana dalam menyampaikan pemikiran. Karena seseorang dapat berpikir dan menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya dengan kalimat yang ia inginkan. (Mohsen, 2018)

Kosakata ini berbentuk kalimat yang mempunyai arti dalam bahasa arab yaitu perkataan suara yang bermakna. (Dharil, 2006)

Teknik pembelajaran kosa kata (mufrodat) dapat dilakukan dengan 2 langkah: diaplikasikan melalui proses latihan kontekstual, dan diterapkan melalui proses latihan non kontekstual seperti dengan menggunakan media gambar, foto, sample, dan lain lain. (Zulhanan, 2014) Media memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk pembelajaran bahasa arab. Dan media tersebut baik untuk pelajar dari tingkat dasar, menengah dan keatas. (Asyrofi, 2021)

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan

pendidik dalam mengajar dengan tujuan menyalurkan pengetahuan, fakta, ide dan interpretasi kepada peserta didik. (Mansur, 1981)

Media tersebut bermanfaat bagi pengajar bahasa Arab dalam proses belajar mengajar tanpa harus mengeluarkan biaya. Namun pada dasarnya media dapat menuntut tingkat keaktifan dan kreatifitas pengajar. Maka dari itu sebagai pengajar bahasa asing (Arab) harus tampil aktif, kreatif dan inovatif serta menyenangkan. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut yaitu permainan. Permainan termasuk salah satu metode belajar yang dapat memperoleh keberhasilan siswa dalam menghafal kosakata, salah satunya seperti mencocokkan gambar dan kata.

Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan komponen-komponen pengajaran Bahasa Arab, yang meliputi komponen pendekatan, metode, dan strategi / teknik. Strategi pembelajaran memiliki peran yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Strategi pembelajaran yang konvensional dan monoton akan menyebabkan peserta didik kurang termotivasi,

sehingga tujuan pembelajaran akan semakin sulit dicapai. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk memotivasi peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan bahasa adalah kesenangan dalam melatih kemampuan berbahasa seseorang dengan teknik yang menyenangkan. Bahasa sendiri memiliki arti suatu ungkapan yang bermakna atau bermaksud untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang lain. Dalam Kamus Besar, Bahasa memiliki arti lambang bunyi yang manasuka, yang digunakan untuk berkomunikasi, berinteraksi dan mengidentifikasi diri kepada orang lain. (Rosyad, 2015)

Dalam penelitian implementasi media permainan dalam pembelajaran mufrodat ini, peneliti lebih melakukan pengamatan didalam kelas dan melihat hasil yang diperoleh dari adanya permainan matching gambar dan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susanti, dalam penelitiannya yang bertema "Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)", hasil analisa mengungkapkan bahwa media yang digunakan dalam proses belajar bahasa Prancis untuk meningkatkan ketrampilan menulis pelajar pada pembelajaran tersebut. (Susanti, 2007)

Penelitian dari Sukriani, "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Baru ParePare (2020)", menyimpulkan bahwa siswa berhasil belajar dalam menulis paragraf setelah menggunakan metode belajar bahasa Arab yang bermedia gambar. (Sukriani, 2020) Sedangkan peneliti yang terakhir oleh Moh. Syaifudin, yang mengangkat judul "Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point untuk Pembelajaran Mufrodat di SMA At Tarbiyah Surabaya (2022)" hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual (gambar) dan word-lingking (kosakata) berbasis powerpoint lebih efektif dalam mempelajari bahasa Arab. (Syaifuddin, 2022)

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah teori yang digunakan tidak jauh berbeda yaitu implementasi metode matching gambar dan kata dalam pembelajaran kosa kata, dan memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan hafalan kosakata siswa. Sedangkan untuk perbedaannya adalah objek dan subjek penelitian terdahulu di SMA At Tarbiyah Surabaya dengan penelitian sekarang di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo berbeda. Jenis penelitian sebelumnya yang digunakan penelitian kualitatif serta kuantitatif, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kualitatif.

Berdasarkan pemaparan diatas, rumusan masalah dalam penelitian "Implementasi media permainan matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo", sebagai berikut : 1) Bagaimana implementasi media matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. 2) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. 3) Apa solusi terhadap faktor penghambat dalam menghafal

mufrodat bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Tujuan penelitian ini untuk melihat kreatifitas guru dalam mengajar, tingkat ketertarikan siswa, dan seberapa efektif media permainan tersebut dalam pembelajaran Bahasa Arab (khususnya mufrodat). Namun masalah umum yang didapati peserta didik adalah kesulitan menguasai dan mengingat kosakata Arab atau mufrodat secara efektif. Dalam pembelajaran bahasa Arab ini ditemukan masalah non-linguistik yang berkaitan dengan guru, siswa dan media. (Saariah, 2024)

Pada penelitian lain permainan ular naga dapat digunakan dalam pembelajaran maharah istima', kalam, dan kitabah bahasa Arab. Dengan mengikutsertakan siswa secara aktif, telah tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan dapat memberi kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab. (Khuluq dan Fahyuni 2024)

Dari hasil telaah pustaka perbedaan dari beberapa penelitian yang telah menggunakan media konvensional yaitu kartu atau flash card, dan gambar cetak. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis mengambil penelitian terhadap

pembelajaran bahasa Arab berbasis power point dengan metode permainan matching gambar dan mufrodat. Yang mana gambar ditampilkan di layar proyektor dan peserta didik konsentrasi menghafalkan gambar dan kata sebelum tampilan pindah ke slide selanjutnya.

Dengan adanya implementasi tersebut, pengajar dapat mengambil daya tarik peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, termasuk menghafal mufrodat baru karena materi yang disajikan dan disampaikan dalam bentuk permainan cocok gambar dan kata dalam upaya melatih keaktifan siswa dan mampu menguasai kosa kata bahasa Arab lebih banyak dan tidak mudah bosan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif yang diteliti dari tindakan dalam kelas yang bertujuan untuk menambah kualitas maupun kuantitas serta memecahkan masalah kelompok dan mengamati hasil setelah adanya tindakan dan masalah yang berasal dari problematika yang ada dalam kelas. (Moleong, 2007)

Subjek penelitian ini memiliki kompetensi dan relevansi informasi yang fokus pada permasalahan pembelajaran mufrodat bahasa arab, adapun seorang guru dan siswa yang terlibat dalam penelitian dan keberadaanya menjadi sumber data penelitian. (Basrowi, 2008)

Jenis data yang diambil yaitu hasil wawancara peneliti ke guru bahasa Arab dan beberapa siswa, catatan informasi atau data serta observasi sekolah SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo.

Hasil dari penelitian kualitatif berupa kalimat atau beberapa kata dan tindakan yang setelahnya merupakan data tambahan seperti dokumen, gambar dan lain-lain. (Sugiono, 2011)

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian, diantaranya; teknik wawancara, teknik observasi, teknik questioner, teknik dokumentasi, dan teknik tes. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi yang ditunjukan dari hasil wawancara satu guru bahasa arab dan dokumentasi suasana pembelajaran siswa di kelas.

Ditinjau dari pelaksanaanya, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang menggunakan pedoman pertanyaan-pertanyaan beserta alternatif jawabannya. Model interaksinya menjadi tanya jawab secara formal saja. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik observasi langsung, yang mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan interaksi visual. (Musfiqon, 2012)

Teknik yang terakhir adalah teknik dokumentasi dimana peneliti menggunakan teknik ini dalam mengambil gambaran umum tentang pembelajaran dan foto-foto proses belajar bahasa Arab menggunakan permainan mencocokkan gambar dengan mufrodat tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi terkait pelaksanaan pembelajaran Mufrodat yang menggunakan media permainan matching gambar dan kata bahasa

Arab di SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo.

Dari hasil observasi sekolah yang dilakukan pada 5 September 2023. Suasana sekolah ramai karena masih awal ajaran baru dan masa orientasi siswa baru. Peneliti telah menghadap ke kepala sekolah untuk melakukan penelitian dan wawancara dengan salah satu Guru kelas mapel bahasa Arab yaitu Ustadz Fuad Syukri Zaen, M.Ed

Peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas 2 MIPA dan IPS pada waktu pembelajaran bahasa Arab yang terdiri dari beberapa tahap :

1. Kegiatan Pembuka

Setiap mengajar, dibuka dengan salam, sapa berbahasa Arab, doa, dan absensi siswa. Selanjutnya Guru mengajar dengan menggunakan media power point yang menampilkan beberapa gambar dan kosa kata bahasa Arab. Guru meminta waktu 10 menit awal pelajaran kepada siswa untuk konsentrasi terhadap game interaktif atau permainan mencocokkan gambar dan kosa kata Arab yang telah ditampilkan dilayar LCD minimal dalam satu pertemuan guru menyajikan 5 mufrodat baru.

Teknik pertama, siswa menyambungkan antara gambar

dengan mufrodat yang sesuai arti. Teknik kedua, siswa diberikan waktu 1 menit untuk menghafal gambar dan mufrodat yang ada dalam satu slide tersebut. Teknik ketiga siswa menebak dan menyebutkan mufrodat yang mengartikan gambar yang ditampilkan ulang. Teknik keempat guru membagi kelompok dan memberikan beberapa lembar gambar kepada setiap siswa secara acak, dan sekelompok siswa mengurutkan gambar sesuai dengan mufrodat yang disiapkan pada layar dalam hitungan detik yang selesai tercepat langsung mengangkat tangan dan menunjukan gambar (setiap kelompok yang benar diberikan reward dan kelompok yang salah dalam permainan diupayakan maju kedepan menghafal mufrodat beserta artinya).

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti ini diisi dengan presentasi menggunakan media PPT, kemudian Guru membaca dan siswa menirukan, dan penjelasan serta praktek Muhadatsah. Secara keseluruhan, metode yang digunakan adalah Thoriqo An-Nadhriyyah dan dengan model Discovery Learning dan Pembelajaran tatap muka (luring) Synchronous (kelas). Media yang

digunakan adalah PPT, gambar, buku paket, papan tulis.

3. Kegiatan Penutup

Guru mengakhiri pelajaran dengan mengevaluasi materi serta mengulang kembali mufrodat yang telah dihafal dipertemuan tersebut, menyampaikan kesimpulan dan kisi-kisi pertemuan selanjutnya, berdoa, dan salam. Teknik evaluasi yang digunakan adalah dengan menjawab soal yang ada di buku paket kemudian dikoreksi bersama. Pada jam terakhir Guru menampilkan ulang slide PPT untuk siswa mencocokkan gambar dengan mufrodat yang disamping.

Diupayakan setiap pertemuan siswa mampu menghafal dan menguasai beberapa mufrodat baru dengan cara menarik konsentrasi dan dapat menggunakan media permainan agar pelajaran tidak terkesan membosankan. Dan hasilnya dari permainan tersebut siswa di kelas lebih aktif, tidak mengantuk, menyenangkan dan mampu menarik siswa untuk suka terhadap pelajaran bahasa Arab. (hasil wawancara dengan Ustadz Fuad Syukri)

Hal ini sesuai dengan tanggapannya Nadia salah satu siswa kelas 2 IPS, “Aku suka pelajaran Bahasa Arab saat sesi permainannya

saja dan Aku bisa hafal mufrodat karena ada permainan matching gambar”.

Dalam penelitian ini yang menjadikan faktor pendukung adalah terdapat sarana dan prasarana yang memadai dan menjadi guru yang inspiratif serta interaktif dalam mengajar akan mendapat respon baik dari siswa saat pembelajaran dikelas. Dan sebaliknya faktor penghambat dari penelitian ini adalah minimnya pengetahuan siswa terhadap kosakata bahasa Arab atau mufrodat yang dikuasai siswa. Sehingga tidak mudah bagi siswa untuk memahami bahasa Arab. Maka dengan adanya media permainan matching gambar dan mufrodat adalah solusi untuk melatih daya ingat dan minat siswa saat proses belajar bahasa Arab .

Media belajar adalah bahan, pengantar atau teknologi sebagai alat pembantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sarana visual seperti gambar, video atau animasi diaplikasikan untuk menampilkan suatu gagasan atau ide yang terikat dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Beberapa penelitian lain juga menggunakan media permainan monopoli yang mampu mengembangkan

keterampilan siswa dalam meningkatkan penguasaan mufrodat. (Udin dan Bahak, 2024)

Untuk mencapai keberhasilan siswa dalam proses belajar maka harus menciptakan ketertarikan rasa suka pada pelajaran tersebut. Salah satu cara untuk membangkitkan minat tersebut adalah merancang materi yang menarik dan modern, baik dari bentuk media, buku dan performansi guru yang menarik saat mengajar. Seseorang yang berminat pada suatu kegiatan pasti akan melakukannya dengan istiqomah dan senang. Minat adalah salah satu pengaruh besar dalam kesuksesan anak didik dalam belajar. (Slameto, 2010)

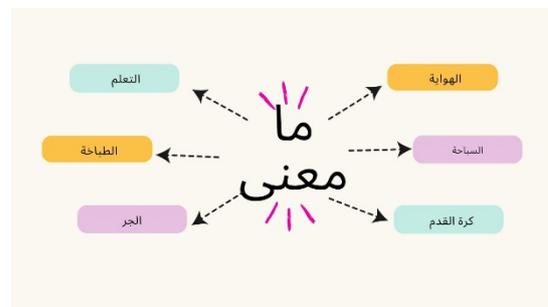
Hasil belajar siswa dalam hal keterampilan, sikap, kebiasaan, dan minat juga dipengaruhi oleh pembelajaran. Adanya media pembelajaran di pusat pembelajaran bahasa arab adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang baik karena belajar mencakup semua aspek belajar, bukan hanya penguasaan materi. (Prihandini, 2024)



Gambar 1. Media Permainan berbasis Power Point



Gambar 2. Matching Gambar dan Kata



Gambar 3. Evaluasi atau muroja'ah mufrodat

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media permainan matching gambar dan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo lebih efektif, menarik, menyenangkan, memudahkan siswa

dalam menghafal mufrodat dan menjadikan Guru yang terkesan saat proses belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran bahasa arab di kelas dapat menggunakan salah satu media yaitu dengan ada permainan mencocokkan gambar yang ada pada layar atau kertas dengan mufrodat yang benar, siswa dapat berkonsentrasi, berambisi dan menarik. Dan dapat diketahui bahwa pelajaran tidak harus selalu monoton pada buku paket saja, akan tetapi kreativitas seorang Guru juga sangatlah dibutuhkan dalam penyampaian ilmu Bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemenag. (2019) Surat Keputusan Kementerian Agama RI.
- Rahmawati, Y, A. (2024) "Lisaanuna ta'lim Al-lughoh Al-Arabiyah," Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, p. Vol 7 : No 2.
- Rosyidi, A, W. (2009) Media Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: UIN-Maliki Press.
- Mohsen, M, A. (2018) Kamus istilah linguistik dan sastra, qoidah mudzakiroot tahkoruj wad dirasah al akaddemikiyah.
- Dharil, A, B. (2006) Al Lughoh wal Uslub Dirosah, Damaskus: Edisi revisi kedua.
- Zulhannan. (2014) Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyrofi, S. (2021) Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Mansur, A, M, S, A. (1981) Sikulujiyah wasail at ta'limiyah wa wasailitadrisil lughoh al arabiyah, Qohiroh: Maktabah Lebanon.
- Rosyad, H. (2015) Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang, Semarang: Unnes.
- Susanti. (2007) "Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata Dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis," dalam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sukriani. (2020) "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) DDI Kampung Baru Parepare,".
- Syaifudin, M. (2022) "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Berbasis Power Point untuk pembelajaran Mufrodat di SMA At Tarbiyah Surabaya," AL Mu'arrib, jld. 2, no. 2, pp. 126-142.
- Saariah. (2024) "Worwall Media Game in Mastery of Arabic Vocabulary," Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, Indonesia Syarif Hidayatullah state islamic university Jakarta, Indonesia.
- Khuluq, A, I, Z., dan Fahyuni, E, F. (2024) "Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga di Sekolah Menengah Pertama

Sidoarjo,” Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo.

<https://doi.org/10.21070/ups.5040>

Moleong, L, J,. (2007) Metodologi
Penelitian Kualitatif, Bandung:
Remaja Rosdakarya.

Basrowi. (2008) Memahami Penelitian
Kualitatif, Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiono. (2011) Metode Penelitian
Kualitatif dan R&D, Bandung:
Alfabeta.

Musfiqon. (2012) Metodologi
Penelitian Pendidikan, Jakarta: PT
Prestasi Pustakarya.

Udin, I, T., dan Bahak ,M. (2024)
“Implementasi Media Pembelajaran
Monopoli terhadap pemahaman
mufrodad siswa kelas X MA
Bilingual Junwangi,” Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo.

<https://doi.org/10.21070/ups.4860>

Slameto. (2010) Belajar dan faktor-
faktor yang mempengaruhinya.,
Jakarta: PT Rineka Cipta.

Prihandini, A., & Fahyuni, E, F. (2024)
“Use of flanel board media to
improving student learning
outcomes in arabic language
learning,” Jurnal Pendidikan Bahasa
Arab, Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo, Indonesia.