

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS III
SDI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Hendrawan¹, Abdul Qahar Zainal², Martini³,
Muhammad⁴, Muh. Azhar⁵

^{1,2,3}Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹adywawan396@gmail.com, ²abdulqaharzainal@umi.ac.id,

³martini.halim@umi.ac.id, ⁴muhammad@umi.ac.id, ⁵azhar@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the use of educational game media by guessing word actions and composing sentences in improving students' vocabulary mastery and to determine the supporting and inhibiting factors in its implementation in grade III students of SDI Datok Sulaiman Palopo. The Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model was implemented in two cycles with 21 students as subjects using the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. The results showed a significant increase in students' listening skills, marked by an increase in the average score from 50.52% in the pre-cycle to 67.61% in the first cycle, and reaching 84.42% in the second cycle. The percentage of learning completion increased from 23.80% to 80.95%. Supporting factors include interesting learning media, student involvement, and teacher strategies, while inhibiting factors include the lack of use of Arabic outside the classroom and low student self-confidence.

Keywords: Educational Games Method, Vocabulary Mastery, Arabic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan edukatif dengan cara menebak aksi kata dan menyusun kalimat dalam meningkatkan penguasaan mufrodlat siswa serta mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penerapannya pada siswa kelas III SDI Datok Sulaiman Palopo. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 21 siswa menggunakan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak siswa, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 50,52% pada pra- siklus menjadi 67,61% pada siklus I, dan mencapai 84,42% pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 23,80% menjadi 80,95%. Faktor pendukung meliputi media pembelajaran yang menarik, keterlibatan siswa, dan strategi guru, sedangkan faktor penghambat meliputi kurangnya penggunaan bahasa Arab di luar kelas dan rendahnya kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: Metode Permainan Edukatif, Penguasaan Mufrodlat, Bahasa Arab.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sistematis dalam mengembangkan potensi siswa agar memiliki kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab yang diajarkan di tingkat sekolah dasar sebagai bagian dari penguatan kompetensi keagamaan dan komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufradat (kosakata) menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Secara teoritis, kosakata merupakan unsur dasar dalam pembelajaran bahasa. Menurut Tarigan (2015), kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Hal ini juga diperkuat oleh Nation (2001) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran mufradat harus dirancang secara optimal agar

dapat membantu siswa memahami bahasa Arab secara lebih mudah dan menyenangkan.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas III SDI Datok Sulaiman Palopo, ditemukan bahwa kemampuan penguasaan mufradat siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, serta minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan. Menurut Hamalik (2013), proses pembelajaran yang efektif harus mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode dan media yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran. Permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dengan tujuan pembelajaran. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung (Piaget dalam Sujiono, 2012). Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa mereka. Permainan edukatif seperti menebak kata, menyusun kalimat, dan aktivitas interaktif lainnya dapat membantu

siswa mengingat kosakata dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penerapan permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sardiman (2014) menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, siswa akan lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas III SDI Datok Sulaiman Palopo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran

bahasa Arab yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan mufradat siswa. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan secara siklus, di mana setiap siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di SDI Datok Sulaiman Palopo dengan subjek penelitian siswa kelas III sebanyak 21 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan mufradat siswa masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan yang dirancang untuk menerapkan permainan

edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran berupa permainan edukatif, serta menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan edukatif, seperti permainan menebak aksi kata dan menyusun kalimat, yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta efektivitas penerapan metode permainan edukatif. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan kendala yang dihadapi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian

berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan setiap siklus untuk mengevaluasi hasil yang telah dicapai. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya, sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru dan siswa, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan mufradat siswa pada setiap siklus.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa

pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penerapan permainan edukatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

a. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan *mufradat* bahasa Arab sebelum diberikan tindakan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata.

Proses pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Penilaian Pra Siklus

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	4	19%
2	Tidak Tuntas	17	80,95%
Rata-Rata			49,57%

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian pretest menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu nilai ≥ 75 . Dari 21 siswa, hanya 4 orang (19%) yang mencapai kategori tuntas, sementara 17 orang (80,95%) lainnya belum mencapai ketuntasan.

b. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran mufrodat. Selain itu, disiapkan media pembelajaran berupa kartu kata, lembar observasi, serta instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada 22 Januari 2026 selama 90 menit. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, dan absensi, kemudian peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan adalah mufrodat dengan tema peralatan sekolah melalui metode permainan edukatif. Siswa mencatat, mengulang, dan menghafal mufrodat secara bersama-sama. Kegiatan diakhiri dengan refleksi, latihan membuat kalimat, serta penutup.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 26 Januari 2026 selama 90 menit. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan absensi, kemudian dilakukan evaluasi melalui post-test lisan dan tulisan. Post-test lisan bertujuan menguji hafalan dan pelafalan mufrodat, sedangkan post-test tulisan untuk menilai kemampuan menulis dan pemahaman makna. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Tabel 2 Hasil Penilaian Siklus I

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	9	42,85%
2	Tidak Tuntas	12	57,14%
Rata-Rata			67,61%

Dari 21 siswa, hanya 9 orang yang dinyatakan tuntas dengan persentase 67,61% sementara 12 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase mencapai 57,14%. Artinya kemampuan menyusun kalimat dalam pembelajaran *mufrodat* siswa kelas III masih di kategori rendah dan diperlukan upaya untuk mengoptimalkan lagi pembelajaran pada siklus selanjutnya.

3) Observasi

Pada Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan Strategi Permainan

Edukatif dalam meningkatkan penguasaan mufodot siswa memperoleh persentase 89,28% yang termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang direncanakan. Adapun tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tercatat sebesar (70,83%).

Persentase ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa sudah mulai berada pada kategori baik. Dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan, terutama dalam hal menyimak, menyalin teks, dan memperhatikan koreksi guru.

4) Refleksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, seperti meningkatkan pemahaman materi melalui penguatan kosakata dan struktur kalimat, memberikan contoh dan latihan bertahap, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menyampaikan instruksi dengan lebih jelas agar tidak terjadi kebingungan.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Pelaksanaan Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I, yang meliputi penyiapan materi pembelajaran sesuai buku Bahasa Arab yang digunakan di sekolah, penyusunan RPP dengan materi “ف ص ل”, serta persiapan media dan alat pembelajaran seperti spidol, buku, speaker, dan alat tulis. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa daftar hadir, lembar observasi, dan dokumentasi, menyusun soal evaluasi, serta merancang pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada 11 Februari 2026 selama 90 menit. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, dan absensi, dilanjutkan dengan penguatan materi siklus I. Guru kemudian menyampaikan mufrodhot dan latihan menyusun kalimat melalui metode permainan edukatif, disertai penggunaan media gambar untuk meningkatkan pemahaman. Siswa mencatat, mengulang, dan menghafal mufrodhot, serta melakukan latihan dan refleksi sebelum penutup.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 19 Februari 2026 selama 90 menit. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan absensi, kemudian dilakukan evaluasi melalui post-test lisan dan tulisan. Post-test lisan bertujuan menguji hafalan dan pelafalan mufrodat, sedangkan post-test tulisan untuk menilai kerapian, ejaan, dan pemahaman makna. Pembelajaran diakhiri dengan penguatan materi serta penutup.

Tabel 3 Hasil Penilaian Siklus II

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	17	80,95%
2	Tidak Tuntas	4	19,04%
Rata-Rata			84,42%

Dari 21 siswa, 17 yang mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 80,95%, sementara 4 lainnya tidak tuntas dengan persentase 19,04%. Artinya kemampuan menyusun kalimat dalam pembelajaran *mufrodat* siswa kelas III meningkat pesat dan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penilain *pos-test* pembelajaran *mufrodat* siswa mengalami peningkatan secara keseluruhan.

3) Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II, kegiatan guru memperoleh

skor 27 dari 28 (96,42%) dengan predikat sangat baik, sedangkan siswa memperoleh skor 23 dari 24 (95,83%) dengan predikat baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan siklus I serta pembelajaran telah terlaksana sesuai perencanaan.

Secara keseluruhan, metode permainan edukatif memberikan dampak positif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan pemahaman dan kemampuan menjawab pertanyaan melalui skor pada setiap aspek, seperti menebak aksi kata dan menyusun kalimat dengan benar.

4) Refleksi

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dibandingkan siklus I, ditandai dengan suasana kelas yang lebih kondusif dan interaktif. Nilai rata-rata kelas mencapai 84,42% dengan ketuntasan belajar sebesar 80,95%, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas dan memerlukan remedial.

Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan efektif dan peserta didik menunjukkan

antusiasme serta pemahaman yang lebih baik terhadap mufrodat. Maka, metode permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Permainan Edukatif

1) Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan aspek yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Kelengkapan sarana dan prasarana

Tersedianya fasilitas seperti buku pelajaran, kamus, Al-Qur'an, serta media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami serta mengingat kosakata.

b) Kurikulum yang terstruktur

Selain Kurikulum disusun secara sistematis sesuai tingkat kemampuan peserta didik, sehingga materi yang

diberikan bertahap dari yang sederhana hingga kompleks dan mendukung peningkatan penguasaan mufrodat.

c) Materi ajar kontekstual dan variatif
Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta disertai berbagai latihan, seperti membaca, menulis, dan menyusun kalimat, sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak mudah bosan.

d) Metode pembelajaran interaktif

Penggunaan metode permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab. Faktor-faktor ini mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan perlu mendapatkan perhatian untuk perbaikan, di antaranya sebagai berikut:

a) Kurangnya lingkungan berbahasa arab (*bi'ah lughawiyah*)

Peserta didik hanya menggunakan bahasa Arab saat pembelajaran di kelas, sehingga kurang terbiasa menggunakannya

dalam kehidupan sehari-hari dan kosakata mudah dilupakan.

b) Minimnya program pendukung

Kurangnya kegiatan seperti percakapan harian atau ekstrakurikuler bahasa Arab menyebabkan pembiasaan penggunaan bahasa tidak berjalan secara optimal.

c) Kurangnya keterlibatan warga sekolah

Tidak semua guru dan tenaga kependidikan menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari, sehingga peserta didik kurang mendapatkan contoh penggunaan bahasa yang konsisten.

d) Rendahnya kepercayaan diri siswa

Sebagian peserta didik masih merasa malu atau kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab, sehingga menghambat mereka untuk berlatih secara aktif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan dari pra-siklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan

metode yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Melalui permainan edukatif, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga lebih mudah memahami dan mengingat mufradat. Selain itu, teori perkembangan kognitif Piaget juga menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah belajar melalui aktivitas konkret dan bermain.

Dari sisi interaksi sosial, hasil penelitian ini juga relevan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar. Dalam permainan edukatif, siswa berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, sehingga terjadi proses saling belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Dengan

meningkatnya motivasi, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, adanya faktor penghambat seperti rendahnya kepercayaan diri siswa dan kurangnya penggunaan bahasa Arab di luar kelas menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh lingkungan belajar dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan dari guru, sekolah, dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa, terutama jika didukung oleh media yang tepat, strategi pembelajaran yang baik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

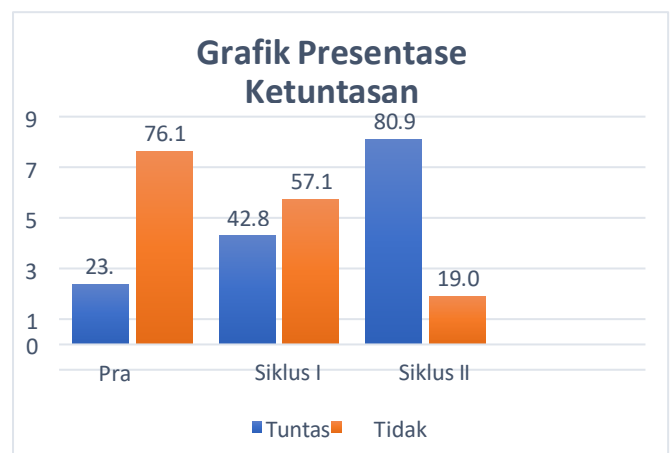
D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab secara

efektif mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas III SDI Datok Sulaiman Palopo.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	5	9	17
Tidak Tuntas	16	12	4
Persentase	23,80%	42,85%	80,95%
Rata-Rata	49,57%	67,61%	84,42%



Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 49,57% pada pra-siklus menjadi 67,61% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 84,42% pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 23,80% pada pra-siklus menjadi 42,85% pada siklus I, dan mencapai 80,95% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif efektif

dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik.

Penerapan permainan edukatif seperti menebak kata melalui gerakan dan menyusun kalimat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi, kepercayaan diri, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab.

Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran yang menarik, strategi pembelajaran yang variatif, serta keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, faktor penghambat meliputi rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kurangnya praktik penggunaan bahasa Arab di luar kelas.

Dengan demikian, permainan edukatif dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Langkah penelitian suatu pendekatan praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Iman. (2012). *Strategi belajar bahasa Arab (teori & praktik).* Malang: Misykat.
- Bisri, Musthofa, & Hamid, M. Abdul. (2012). *Metode & strategi pembelajaran bahasa Arab.* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press.
- Darmadi. (2011). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Darmawati. (2021). *Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas VIII MTsN Baranti Kabupaten Sidrap.*
- Effendi, Ahmad Fuad. (2005). *Metodologi pengajaran bahasa Arab (Cet. ke-3).* Yogyakarta: Nuansa.

- Hasna. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs DDI Tuppu Kabupaten Pinrang.
- Mujib, Fathul, & Rahmawati, Nailur. (2013). Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press.
- Mujib, Fathul. (2014). Rekonstruksi pendidikan bahasa Arab dari pendekatan konvensional ke integratif humanis. Yogyakarta: Pedagogia.
- Muhammad Farid, Abdul Wahab, & Ansar. (2022). Analisis belajar bahasa Arab siswa kelas IX di SMP IT Insan Cendikia Makassar. *Education and Learning Journal*, 3(1), 36–44.
- Nisak, Raisatun. (2012). Lebih dari 50 game kreatif untuk aktivitas belajar mengajar. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurul, Inayah, dkk. (2019). Peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) untuk memahami wacana bahasa Arab melalui media kartu bergambar.
- Purwanto, M. Ngalim. (2012). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rochmah, Syahritha. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Malang.
- Suwandi, & Basrowi. (2008). Prosedur penelitian tindakan kelas. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Silberman, Mel. (2009). Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Ulin Nuha. (2016). Ragam metodologi dan media pembelajaran bahasa Arab.
- Zubair, M. K. (2020). Pedoman penulisan karya ilmiah IAIN Parepare. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.