



## Efektivitas Permainan ABC Lima Dasar terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang

Umar Al Faruq

[umaralfaruq@mhs.unhasy.ac.id](mailto:umaralfaruq@mhs.unhasy.ac.id)

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Muat

[muat@unhasy.ac.id](mailto:muat@unhasy.ac.id)

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

**Abstract** This study was motivated by the absence of game-based learning in Arabic language instruction at MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang, particularly games designed to facilitate the memorization of Arabic vocabulary (mufrodat). Therefore, this research aims to examine the effectiveness of the ABC Lima Dasar game in improving the vocabulary memorization skills of eleventh-grade students. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. Data collection techniques included tests (pretest and posttest) and documentation. The findings revealed that the ABC Lima Dasar game created an active and enjoyable learning environment, increasing students' enthusiasm for the learning process. Quantitatively, posttest scores increased by 33.01% compared to pretest results. The paired sample t-test showed a significance value below 0.05, indicating that the game was effective in enhancing students' mastery of Arabic vocabulary.

**Keywords:** Arabic language, educational games, effectiveness, memorization, vocabulary

**Abstrak** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang, khususnya yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghafal mufrodat. Berdasarkan hal tersebut, Adapun tujuan dari penelitian ini guna mengetahui efektivitas penggunaan permainan ABC Lima Dasar dalam meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat siswa kelas XI. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain, pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data meliputi tes (pretest dan posttest) serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ABC Lima Dasar mampu membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menggembirakan, serta meningkatkan antusiasme siswa didalam mengikuti pembelajaran. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan nilai posttest sebesar 33,01% dibandingkan pretest. Hasil uji, paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang mengindikasikan bahwa permainan tersebut efektif dalam membantu siswa menghafal mufrodat Bahasa Arab.

**Kata kunci:** Bahasa Arab, efektivitas, hafalan, mufrodat, permainan edukatif

### LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses yang tidak sekadar mengajarkan tata bahasa atau kosakata, tetapi juga upaya membangun keterampilan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut. Dalam praktiknya, guru berperan aktif mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi siswa agar mampu memahami dan menggunakan Bahasa Arab secara baik. Idealnya, proses pembelajaran berlangsung secara menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, pada kenyataannya, hal tersebut belum sepenuhnya tercapai di banyak kelas.

Salah satu kendala utama yang sering dijumpai adalah kurangnya minat siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Banyak siswa merasa kesulitan karena tidak memahami arti kosakata yang dipelajari. Ditambah lagi, masih adanya anggapan Bahasa Arab itu adalah pelajaran yang cukup sulit dan hanya berkaitan dengan agama membuat siswa semakin enggan untuk mendalaminya. Di sisi lain, guru pun kadang belum memiliki banyak referensi atau metode yang inovatif untuk membuat kelas lebih hidup dan interaktif.

Dalam pembelajaran, metode menghafal mufrodad (kosakata) merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan. Jika siswa tidak menguasai kosakata dasar, maka akan sulit bagi mereka memahami teks maupun menyusun kalimat. Maka oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang dapat memudahkan siswa menghafal dengan suatu cara yang lebih menyenangkan dan tidak membebani.

Permainan ialah salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sejak dulu, permainan dikenal sebagai aktivitas yang digemari anak-anak maupun remaja. Dengan memanfaatkan sifat alami siswa yang senang bermain, guru bisa mengubah pembelajaran menjadi kegiatan yang lebih menarik. Salah satu permainan yang potensial untuk digunakan adalah permainan tradisional "ABC Lima Dasar". Permainan ini cukup sederhana namun bisa dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam memperkuat hafalan mufrodad.

Permainan ABC Lima Dasar mendorong siswa untuk berpikir cepat, mengingat dengan konsentrasi, dan menyebutkan kata berdasarkan huruf tertentu. Dalam prosesnya, siswa juga terlibat aktif dalam konteks kompetisi yang sehat. Selain meningkatkan daya ingat, permainan ini juga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Siswa tidak lagi merasa tertekan, melainkan justru lebih semangat karena pembelajaran dibalut dengan suasana bermain.

Selain itu, pendekatan seperti ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentu berdampak positif terhadap penguasaan kosakata, bahkan dapat memperkuat aspek-aspek kebahasaan lainnya seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, pada penelitian ini peneliti berfokus pada efektivitas permainan ABC Lima Dasar dalam memudahkan siswa menghafal mufrodad Bahasa Arab di kelas XI MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang nyata dalam memperkaya metode pembelajaran Bahasa Arab dan menjadi alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses

belajar mengajar. Hal ini didukung oleh penelitian Rizal et al.,(2024) yang menyatakan bahwa game berbasis pembelajaran seperti AaBaTa mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena memadukan unsur bermain dan belajar dalam satu platform interaktif.

## **KAJIAN TEORITIS**

Bahasa Arab merupakan salah satu dari bahasa didunia yang banyak dipelajari oleh penduduk Indonesia. Hal ini tentu menjadi kebutuhan yang penting, terutama bagi mereka yang bukan penutur asli bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan adanya proses pembelajaran bahasa Arab yang sistematis agar kemampuan berbahasa Arab dapat dikuasai dengan baik oleh para pelajar.

Secara umum, pembelajaran bahasa Arab dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka menambah pengetahuan serta keterampilan berbahasa Arab. Dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, guru tidak hanya menyampaikan materi, tapi juga memegang peran penting sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memotivasi siswa agar mereka bisa mencapai tujuan belajar secara maksima Chusna, (2019). Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berfokus pada teori semata, tetapi juga menekankan pada praktik berbahasa yang komunikatif agar mampu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses belajar bahasa Arab, penguasaan mufrodat atau kosakata menjadi aspek yang sangat fundamental. Mufrodat merupakan unsur penting yang menjadi dasar pembentukan kalimat, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, kemampuan berbahasa Arab seseorang akan sangat terbatas. (Mawardi et al., 2022) menegaskan bahwa kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting untuk dikuasai, karena berfungsi sebagai alat untuk menyusun kalimat dan menyampaikan makna.

Secara terminologis, mufrodat berasal dari bahasa Arab المفردات (al-mufradāt), bentuk jamak dari مفردة (mufradah), yang berarti kata atau lafaz yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan mengandung makna tertentu (Azis, 2023). Dengan demikian, mufrodat dapat dimaknai sebagai himpunan kata-kata dalam bahasa Arab yang memiliki arti dan digunakan untuk membangun pemahaman berbahasa.

Menghafal adalah salah satu cara belajar yang bertujuan untuk menyimpan informasi dalam ingatan, sehingga bisa dipanggil kembali ketika diperlukan, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Secara psikologis, menghafal merupakan proses mental dalam menyimpan informasi ke dalam ingatan jangka pendek atau jangka panjang(Sekarini, 2018). Indianto (2015) menambahkan bahwa proses menghafal tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga

dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti suasana hati, kondisi lingkungan, serta waktu yang tepat untuk belajar.

Agar proses menghafal menjadi lebih efektif, penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik pribadi masing-masing. Selain itu, pengulangan materi secara berkala juga menjadi kunci dalam memperkuat daya ingat seseorang.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam penguasaan mufrodat, adalah dengan menerapkan metode permainan. Secara umum, permainan merupakan aktivitas yang bersifat menyenangkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Dalam konteks pendidikan, permainan bukan sekadar bentuk hiburan, tetapi dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik (Asyrofi, 2014).

Keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain terbukti mampu meningkatkan minat belajar, terutama bagi siswa yang sebelumnya merasa jenuh atau kesulitan memahami materi pelajaran. Dengan metode ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif.

Permainan tradisional ABC Lima Dasar atau dikenal pula dengan nama ABC Lima Jari merupakan salah satu jenis permainan yang menggabungkan unsur berpikir cepat dan mengingat kosakata. Dalam permainan ini, siswa diminta menyebutkan kata berdasarkan huruf yang telah ditentukan, sehingga dapat mendorong siswa untuk menggali kembali perbendaharaan kosakata yang telah mereka miliki (Khadijah & Armanila, 2017).

Kosakata atau mufrodat memegang peranan utama dalam kemampuan berbahasa. Tanpa bekal kosakata yang cukup, akan sulit bagi seseorang untuk memahami ataupun menyampaikan pesan dalam Bahasa Arab secara utuh. Selain itu, permainan ABC Lima Dasar juga mendorong terciptanya suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperkaya kosakata mereka (Faizin, 2020; Supriatin, 2023)

Dengan pendekatan permainan seperti ini, diharapkan siswa lebih mudah dalam mengingat mufrodat serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Arab secara keseluruhan. Tidak hanya berdampak pada penguasaan kosakata, metode ini juga turut mendukung perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, mendengar, dan menulis.

### **Permainan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab**

Permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan ruang eksplorasi mandiri dan mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi hafalan. Fauziyah & Qomariyah, (2023)

membuktikan bahwa media tebak kata (permainan tradisional) mampu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa secara signifikan dalam waktu yang relatif singkat.

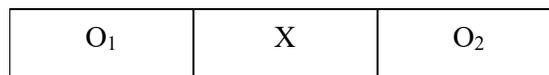
Selain itu, permainan tradisional pun dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan pedagogis yang menyenangkan. Kurniawati et al. (2022) melalui permainan Cublak-Cublak Suweng menemukan bahwa pendekatan lokal berbasis budaya tidak hanya memperkuat penguasaan kosakata, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara kolektif.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif yakni penelitian dengan menggunakan pendekatan pengujian terhadap teori-teori tertentu melalui penelitian hubungan antar variable. Variable ini diukur dalam kebiasaannya diukur dengan menggunakan test, angket, ataupun wawancara yang terstruktur dengan cermat sehingga data berupa angka-angka yang diperoleh dapat di analisis menggunakan perhitungan statistic (Rukminingsih et al., 2020)

Penelitian ini menggunakan rancangan *One.Group.Pretest-Posttest*, .di mana satu kelompok siswa terlebih dahulu mengikuti tes awal, lalu diberi perlakuan berupa permainan ABC Lima Dasar, dan kemudian menjalani tes akhir untuk melihat perubahan yang terjadi setelah intervensi. Desain serupa juga digunakan oleh Rizal et al., (2024) dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game Android, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah dua siklus pembelajaran.

Skema penelitian digambarkan dibawah ini:



Keterangan:

O<sub>1</sub> : *pre-test*

O<sub>2</sub> : *post-test*

X. : *treatment*

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam sebuah penelitian merujuk pada sekelompok individu atau objek yang memiliki ciri-ciri tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti untuk dikaji lebih lanjut, sehingga bisa ditarik kesimpulan yang mewakili keseluruhan kelompok tersebut (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Sampling jenuh merupakan Teknik dalam Penarikan sampel, karena semua anggota populasi jumlahnya relatif kecil Ketika dijadikan sampel yakni sebanyak 23 orang.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

dalam pengumpulan data, peneliti menerapkan dua teknik utama:

*Pertama*, Tes tertulis, berupa 25 soal pilihan ganda yang disusun untuk mengukur sejauh mana siswa mampu mengingat arti dari mufrodat yang diajarkan. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah treatment. *Kedua*, Dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data tambahan yang mendukung, seperti dokumen RPP, catatan pelaksanaan kegiatan, serta dokumentasi lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas ahli dan telah divalidasi oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah terkait. Hasil validasi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach*, dan menghasilkan nilai sebesar 0,635. yang jika mengacu pada tabel interpretasi reliabilitas termasuk dalam rentang koefisien 0.60–0.70 dengan interpretasi cukup reliabel. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen tergolong cukup atau moderat. Dari 25 soal yang disusun, sebanyak 17 soal dinyatakan memenuhi syarat reliabilitas dan digunakan untuk analisis akhir.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 22. Langkah pertama yang dilakukan yakni pengujian normalitas data menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Dalam penelitian ini data yang di dapat berdistribusi normal, maka selanjutnya digunakan *uji Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Adapun Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah  $H_a$  : Permainan ABC Lima Dasar efektif membantu siswa dalam menghafal mufrodat Bahasa Arab

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengumpulan Data, Waktu, dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang selama bulan Mei 2025. Subjek dari penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 23 orang. Proses pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap yang melibatkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

Pada tahap awal, peneliti menyusun instrumen berupa soal pilihan ganda yang digunakan dalam pretest dan posttest. Selain itu, peneliti juga menyiapkan bank mufrodat berdasarkan huruf hijaiyah dari *Alif* sampai *Syin*, masing-masing huruf mewakili tiga kosakata dengan awalan yang sama. Instrumen dan bank kosakata ini menjadi acuan selama pelaksanaan treatment.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan *treatment* berupa permainan ABC Lima Dasar. Setelah treatment selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana permainan tersebut berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menghafal mufrodat. Seluruh kegiatan dilaksanakan di dalam kelas sesuai pada jadwal pelajaran Bahasa Arab.

### Analisis Data

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen soal divalidasi oleh seorang guru Bahasa Arab kelas XI di sekolah tempat penelitian dilakukan. Berdasarkan penilaian beliau, seluruh 25 butir soal sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang berlaku dan layak digunakan untuk pretest maupun posttest. Validasi ini dilakukan sebelum instrumen disebarakan kepada siswa.

#### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah validasi, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui seberapa jauh soal-soal tersebut dapat dijadikan pengukuran. Pengujian menggunakan program SPSS versi 22.

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .635                   | 17         |

Dari hasil perhitungan pada table 1, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,635 dari 17 soal yang di ujikan. Nilai ini berada dalam kategori cukup reliabel, yang berarti instrumen

dapat digunakan meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan di masa mendatang. Pwerlu diketahui, peneliti mengujikan soal sebanyak 25 kepada siswi, akan tetapi ssetetlah di lakukan pengujian relaibilitas, soal yang memenuhi kriteria hanya 17 soal, jadi peneliti mengambil data nilai dari 17 soal tersebut.

3. Uji.Normalitas.

Pengujian normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah data dari *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena populasi yang di gunakan kurang dari 50 siswa.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| <b>Tests of Normality</b> |                                 |    |                   |              |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|                           | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| selisih                   | .142                            | 23 | .200 <sup>*</sup> | .961         | 23 | .491 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji diatas menunjukkan nilai signifikansi 0,491. Karena hasil pengujian lebih besar dari 0,05, maka bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Paired Sample T-Test

Karena data dinyatakan normal, analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji T Sampel Berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Dari hasil uji statistik, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena angka ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat signifikan.

**Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

| <b>Paired Samples Statistics</b> |         |    |                |                 |
|----------------------------------|---------|----|----------------|-----------------|
|                                  | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 PRETEST                   | 52.4348 | 23 | 12.14247       | 2.53188         |
| POSTTEST                         | 84.4043 | 23 | 12.23250       | 2.55065         |

| <b>Paired Samples Correlations</b> |    |             |      |
|------------------------------------|----|-------------|------|
|                                    | N  | Correlation | Sig. |
| Pair 1 PRETEST & POSTTEST          | 23 | .293        | .175 |

| <b>Paired Samples Test</b> |                    |                    |                |                 |   |           |         |                 |       |
|----------------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|-----------------|-------|
|                            |                    | Paired Differences |                |                 |   | t         | df      | Sig. (2-tailed) |       |
|                            |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |                 |       |
|                            |                    |                    |                |                 | Lower                                     |           |         |                 | Upper |
| Pair 1                     | PRETEST - POSTTEST | -31.96957          | 14.49346       | 3.02210         | -38.23701                                 | -25.70212 | -10.579 | .000            |       |

Rata-rata hasil *pretest* siswa yakni 52,43, sebaliknya nilai *posttest* siswa meningkat menjadi 84,40. Selisih rata-rata antara keduanya mencapai 31,97 poin, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan *treatment*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al., (2024) yang mencatat kenaikan skor dari 75 menjadi 89,85 setelah siswa mengakses game secara mandiri di rumah. Hal ini memperkuat asumsi bahwa permainan dapat menstimulasi daya hafal siswa dalam suasana yang tidak terbebani.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ABC Lima Dasar memberikan dampak yang nyata dan positif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang dalam menghafal kosakata Bahasa Arab. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) didalam penelitian ini dinyatakan terbukti dan diterima.

Temuan ini memperkuat pendapat Saiful Mustofa dalam Deviana & Azizah (2023). bahwa penguasaan kosakata (mufrodat) adalah pondasi utama dalam keterampilan berbahasa, dan dapat ditingkatkan melalui strategi menyenangkan seperti permainan bahasa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Chusna (2019), yang menyatakan bahwa permainan ABC Lima Dasar mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa secara bermakna dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu hasil penelitian ini sejalan dengan Yolanda. (2023), yang menerangkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan penggunaan permainan ABC Lima Dasar memberikan dampak yang signifikan dalam membantu siswa kelas XI MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang dalam menghafal mufrodat Bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan secara statistik. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap kosakata yang dipelajari. Dengan demikian, hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa permainan ABC Lima Dasar efektif dalam meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat siswa dapat diterima.

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, Hidayah et al., (2024) menyatakan bahwa metode susun kalimat dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan pemahaman

konsep gramatikal karena siswa diajak aktif mempraktikkan bahasa dalam konteks kalimat. Pendekatan ini menggarisbawahi pentingnya pengalaman belajar yang langsung dan bermakna.

Saran yang bisa peneliti dari hasil penelitian ini mencakup beberapa pihak. Bagi guru Bahasa Arab, diharapkan mampu lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan ABC Lima Dasar, guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam menghafal mufrodat. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan variasi permainan edukatif yang relevan serta memberikan penguatan secara berkala agar hafalan siswa lebih bertahan lama. Bagi pihak sekolah, diharapkan mampu mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif melalui permainan edukatif dan memfasilitasi guru dengan pelatihan media pembelajaran kreatif agar kualitas pembelajaran Bahasa Arab semakin meningkat. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis pada keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti maharah kalam atau maharah istima', dengan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti quasi-experiment dengan kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan komprehensif. Selain itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menyiapkan instrumen penelitian secara matang dan terstruktur sesuai dengan kaidah penyusunan instrumen penelitian yang berlaku, agar hasil penelitian yang diperoleh lebih terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan.

## DAFTAR REFERENSI

- Asyrofi, S. (2014). *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (T. Pransiska (ed.)). Aura Pustaka.
- Azis, M. (2023). Penguasaan Mufradat Peserta Didik Dalam Menggunakan Media Kartu di Kelas VII MTs Darud Da'wah Wal irsyad (DDI) Lero Kabupaten Pinrang. *Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*, 13(1), 104–116.
- Chusna, A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Porsiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 417–424.
- Deviana, A. D., & Azizah, Siti Nuruddaroini, M Ahim Sulthan Rusydi, Akhmad Khalidi, A. (2023). Penguasaan Mudradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab. *SERUMPUN : Journal of Education, Politic, and Social Humaniora*, 1(2).
- Faizin, K. (2020). Permainan ABC 5 DASAR Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 43–56.
- Fauziyah, T. N., & Qomariyah, L. (2023). فعالية استخدام وسيلة التخمين للكلمات على كفاءة المفردات العربية لطالبات معهد الوى صونيتا تشوكور جومبيلانج جاوى الشرقية. *Alfusha*, 4(1), 53–60. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/alfusha>
- Hidayah, H. N., Hasanah, U., & Naseha, S. D. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran

- Susun Kalimat Untuk Meningkatkan Pemahaman Huruf Jer Di Kelas Xi Ma Al-Asy`Ari. *Al-Katib: Journal of Arabic Linguistic Education*, 1(2), 117–123.
- Indianto, A. (2015). *Kiat-Kiat Mempertajam Daya Ingat Hafalan Pelajaran* (1st ed.). DIVA Press.
- Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kurniawati, N. I., Qomariyah, L., & Mahmoud, M. F. A.-A. (2022). The Use Traditional Game Cublak-Cublak Suweng to Improve Arabic Vocabulary Achievements. *Jurnal Al-Maqayis*, 9(2), 161. <https://doi.org/10.18592/jams.v9i2.5591>
- Mawardi, Mustafa, & Tamin, M. (2022). Metode Pembelajaran Mufradat dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab di Sekolah Menengah. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 5(1), 22–31.
- Rahmawati, M. F. R. C., Kristianto, H., Lazulfa, I., Salamah, E. R., Kristofer, T., & Ali, M. (2024). Aabata Berbasis Game Based Learning Sebagai Inovasi Peningkatan Bahasa Arab Generasi Alpha. *LPPM UNHASY Tebuireng Jombang*, 355–360.
- Rizal, M. F., Rahmawati, C., Kristianto, H., Lazulfa, I., Salamah, E. R., & Kistofe, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Mi Salafiyah Syafi'iyah Ar-Rahmah Nglaban Jombang. *Abidumas*, 1–12.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In E. Munastiwi & H. Ardi (Eds.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (cetakan 1, Vol. 53, Issue 9). Erhaka Utama.
- Sekarini, W. (2018). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.
- Supriatin, M. R. W. (2023). Aplikasi Abc 5 Dasar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kosakata Anak. *Jurnal Pseudocode*, 10, 12–20. [www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode](http://www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode)
- Yolanda, O. V. (2023). Pengaruh Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN 72 Rejang Lebong. *E-Theses IAIN Curup*.