

Pengaruh Permainan Menyambung Suku Kata dalam Melatih Daya Ingat terhadap Hafalan *Mufradat* melalui *Maharah qira'ah* Siswa Kelas 4 SD

Liza Fairouz

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, Indonesia

Email: lizafairouz08@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* (kosakata) dan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Metode konvensional seperti hafalan tanpa interaksi sering kali kurang efektif, menyebabkan siswa kesulitan dalam mengingat kosakata dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan menyambung suku kata dalam melatih daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat* melalui *maharah qira'ah* pada siswa kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Permainan menyambung suku kata dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang diuji coba pada siswa kelas 4 SD. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* dan keterampilan membaca mereka secara signifikan. Siswa lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami struktur kata dalam bahasa Arab dengan lebih baik. Kesimpulannya, permainan menyambung suku kata merupakan metode inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.

Kata kunci: Hafalan, Mufradat, Maharah Qira'ah, Bahasa Arab.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata (*mufradat*). Salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa Arab adalah keterampilan membaca (*maharah qira'ah*), yang sangat bergantung pada pemahaman dan hafalan *mufradat* (Dalimunthe & Rahmaini, 2023). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata secara efektif. Kesulitan ini sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak melibatkan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa.



Dalam dunia pendidikan, berbagai strategi telah dikembangkan untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam menghafal *mufradat*, salah satunya melalui permainan edukatif (Damanik & Nasution, 2024). Permainan dalam pembelajaran bahasa dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan adalah permainan menyambung suku kata, yang bertujuan untuk memperkuat hafalan *mufradat* secara interaktif.

Permainan menyambung suku kata adalah aktivitas belajar yang mengajak siswa menyusun kata dari suku kata yang tersedia. Metode ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami struktur kata dalam bahasa Arab, sehingga membantu mereka dalam membaca dan menghafal *mufradat* secara lebih efektif.

Daya ingat berperan penting dalam proses pembelajaran bahasa. Semakin baik daya ingat seorang siswa, semakin mudah ia dalam menghafal dan mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari (Bambang Hermanto & Anwar Rudi, 2022). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat merangsang daya ingat siswa agar mereka dapat menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Permainan menyambung suku kata dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan ini.

Maharah qira'ah atau keterampilan membaca dalam bahasa Arab merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa dalam memahami teks berbahasa Arab dengan lebih mudah (Wijaya & Hikmah, 2023). Dalam hal ini, penguasaan *mufradat* yang kuat sangat dibutuhkan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Oleh karena itu, meningkatkan hafalan *mufradat* melalui metode yang efektif akan berdampak positif pada keterampilan membaca siswa.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar adalah rendahnya minat siswa dalam menghafal *mufradat*. Metode pengajaran yang monoton sering kali membuat siswa

cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu mencari strategi yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam belajar bahasa Arab.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap daya ingat dan motivasi belajar siswa. Permainan dapat meningkatkan interaksi siswa dalam kelas, memperkuat pemahaman konsep, serta membantu siswa mengingat materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan permainan menyambung suku kata dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal *mufradat*.

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Dalam menerapkan permainan menyambung suku kata, guru perlu memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga perlu memberikan bimbingan agar siswa dapat memahami cara bermain dan memperoleh manfaat dari permainan tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa metode permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan daya ingat siswa. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh permainan menyambung suku kata terhadap hafalan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah penelitian yang masih terbatas tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berusaha menjawab beberapa pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana pengaruh permainan menyambung suku kata terhadap daya ingat siswa? (2) Sejauh mana permainan ini dapat membantu dalam menghafal *mufradat*? (3) Bagaimana hubungan antara hafalan *mufradat* yang kuat dengan keterampilan membaca siswa?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan menyambung suku kata dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat* bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan

untuk melihat bagaimana metode ini berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*) siswa kelas 4 sekolah dasar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan menyenangkan. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka dalam menghafal *mufradat* dengan lebih mudah dan meningkatkan kemampuan membaca mereka. Selain itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dalam bidang pembelajaran bahasa Arab.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penggunaan permainan menyambung suku kata dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa, memperkuat hafalan *mufradat*, serta mendukung keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Metode R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas permainan menyambung suku kata sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat* melalui keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Model ADDIE digunakan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara sistematis. Tahap Analysis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD. Tahap Design melibatkan perancangan permainan menyambung suku kata yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selanjutnya, tahap Development mencakup proses pembuatan dan validasi permainan sebelum diterapkan di kelas.

Pada tahap Implementation, permainan yang telah dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, dan efektivitasnya diukur

melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat*. Observasi dan wawancara juga dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap permainan ini. Terakhir, tahap Evaluation dilakukan untuk menilai keefektifan permainan serta memberikan perbaikan berdasarkan hasil analisis data (Wijaya et al., 2025). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

Pembahasan/hasil

A. Pembahasan

1. *Mufradat* (kosakata)

Mufradat atau kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab. Penguasaan *mufradat* yang baik akan mempermudah siswa dalam memahami, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab (Ridwan & Awaluddin, 2019). Dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar, *mufradat* menjadi dasar utama bagi siswa untuk membangun keterampilan bahasa yang lebih kompleks. Tanpa penguasaan *mufradat* yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks dan berkomunikasi dalam bahasa Arab, sehingga akan berdampak pada rendahnya keterampilan membaca (*maharah qira'ah*) mereka. Oleh karena itu, diperlukan metode yang efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam menghafal dan memahami *mufradat*.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, *mufradat* berfungsi sebagai elemen utama dalam membangun struktur kalimat yang benar. Siswa perlu memahami makna, penggunaan, dan cara pelafalan setiap kata agar dapat menggunakannya dengan tepat dalam berbagai konteks (Adam & Said, 2024). Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran *mufradat* adalah kecenderungan siswa untuk cepat melupakan kata-kata yang telah mereka pelajari. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya pengulangan dalam proses belajar, serta minimnya keterlibatan siswa dalam aktivitas yang mendorong daya ingat mereka secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan yang inovatif diperlukan dalam proses pengajaran *mufradat*. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif, seperti permainan menyambung suku kata. Permainan ini memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan kata-kata dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga membantu mereka dalam menghafal dan memahami *mufradat* dengan lebih efektif (Aini et al., 2024). Dengan melibatkan unsur interaksi dan kompetisi, permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat ingatan mereka terhadap *mufradat* yang dipelajari.

Selain itu, keterkaitan antara *mufradat* dan *maharah qira'ah* sangat erat. Semakin banyak *mufradat* yang dikuasai siswa, semakin mudah bagi mereka untuk memahami teks bacaan dalam bahasa Arab (Nisa et al., 2023). Sebaliknya, keterbatasan dalam penguasaan *mufradat* dapat menghambat kemampuan membaca dan memahami isi teks. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan *maharah qira'ah*, diperlukan strategi pembelajaran *mufradat* yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada penerapan kata dalam konteks kalimat dan teks bacaan yang bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, pemahaman dan penguasaan *mufradat* menjadi faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Penggunaan metode yang interaktif, seperti permainan menyambung suku kata, diharapkan dapat memberikan solusi bagi kesulitan siswa dalam menghafal dan memahami *mufradat*. Melalui pendekatan yang tepat, siswa dapat meningkatkan daya ingat mereka terhadap *mufradat*, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap kemampuan membaca mereka dalam bahasa Arab.

2. Permainan Menyambung Suku Kata

Permainan menyambung suku kata merupakan salah satu metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata (*mufradat*) dengan lebih efektif (Fatimah, 2023). Dalam permainan ini, siswa diberikan potongan suku kata yang harus disusun menjadi kata yang

bermakna dalam bahasa Arab. Metode ini membantu siswa mengenali pola kata, memperkuat ingatan mereka terhadap *mufradat*, serta meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional seperti menghafal secara pasif.

Salah satu keunggulan dari permainan menyambung suku kata adalah kemampuannya dalam merangsang kerja otak dalam mengingat dan mengasosiasikan kata. Dengan bermain, siswa secara tidak langsung mengulang kembali *mufradat* yang telah dipelajari, sehingga memperkuat daya ingat mereka. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, sehingga memungkinkan adanya kolaborasi dan interaksi antar siswa dalam memahami *mufradat*.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD, permainan menyambung suku kata dapat digunakan sebagai strategi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal *mufradat*. Dengan menyusun suku kata menjadi kata yang utuh, siswa dapat lebih mudah mengenali struktur kata dan pola pembentukan kosakata dalam bahasa Arab. Selain itu, permainan ini juga dapat dikombinasikan dengan aktivitas membaca sederhana, di mana siswa diminta untuk mencari kata dalam sebuah teks dan mengidentifikasi suku katanya. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar menghafal kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam kalimat dan teks bacaan.

Penggunaan permainan menyambung suku kata juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Dengan memahami susunan suku kata dalam sebuah kata, siswa dapat lebih mudah dalam membaca teks berbahasa Arab dengan lancar dan memahami maknanya. Kemampuan membaca yang baik akan mendukung pemahaman siswa terhadap isi bacaan, sehingga mereka tidak hanya mampu membaca secara mekanis, tetapi juga memahami konteks dari teks yang dibaca. Oleh karena itu, permainan ini dapat menjadi salah satu

strategi yang efektif dalam memperkuat hubungan antara penguasaan *mufradat* dan keterampilan membaca dalam bahasa Arab.

Dengan demikian, permainan menyambung suku kata merupakan metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat*, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan membaca mereka. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penerapan permainan ini dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

3. *Maharah qira'ah*

Maharah qira'ah atau keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengenali, melafalkan, dan memahami teks berbahasa Arab dengan baik (Huda et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *maharah qira'ah* menjadi fondasi utama bagi siswa untuk dapat memahami bahasa Arab secara lebih luas, baik dalam aspek komunikasi maupun pemahaman teks. Penguasaan keterampilan membaca yang baik akan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap isi bacaan, serta memperkuat kemampuan mereka dalam menghafal dan memahami *mufradat* (kosakata) (Imron & Fajriyah, 2021).

Kemampuan membaca dalam bahasa Arab tidak hanya sebatas melafalkan kata-kata, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap struktur bahasa dan makna dalam teks. Salah satu tantangan dalam *maharah qira'ah* bagi siswa kelas 4 SD adalah keterbatasan kosakata yang mereka kuasai. Ketika siswa tidak memiliki cukup *mufradat*, mereka akan kesulitan dalam memahami teks yang dibaca. Oleh karena itu, meningkatkan hafalan *mufradat* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran keterampilan membaca.

Dalam upaya meningkatkan *maharah qira'ah*, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan permainan menyambung suku kata. Melalui permainan ini, siswa belajar mengenali suku kata dalam bahasa Arab, menyusunnya menjadi kata yang bermakna, dan melatih kemampuan mereka dalam membaca kata secara utuh. Dengan cara ini, mereka tidak hanya menghafal *mufradat*, tetapi juga memahami bagaimana kata-kata tersebut terbentuk dan digunakan dalam teks bacaan.

Selain itu, *maharah qira'ah* juga berperan dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* yang telah dipelajari. Semakin sering siswa membaca kata-kata dalam bahasa Arab, semakin kuat ingatan mereka terhadap kosakata tersebut. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat mempercepat proses penguasaan *maharah qira'ah*, karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan. Hal ini juga membantu mereka dalam meningkatkan konsentrasi, kepercayaan diri, dan motivasi untuk belajar bahasa Arab.

Dengan demikian, keterampilan *maharah qira'ah* memiliki hubungan yang erat dengan penguasaan *mufradat* dan daya ingat siswa. Penerapan metode yang inovatif, seperti permainan menyambung suku kata, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa secara lebih efektif. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata, sehingga mereka dapat membaca teks berbahasa Arab dengan lebih lancar dan memahami isinya dengan lebih baik.

B. Hasil

1. Analisis (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa kelas 4 SD dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam menghafal *mufradat* dan meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Arab yang telah diajarkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa cepat merasa

bosan dan sulit mempertahankan hafalan mereka dalam jangka panjang. Selain itu, sebagian besar siswa masih mengalami kendala dalam membaca teks berbahasa Arab karena keterbatasan penguasaan *mufradat*.

Analisis kebutuhan juga dilakukan dengan melibatkan guru bahasa Arab, yang mengungkapkan bahwa metode konvensional seperti hafalan dan pengulangan cenderung kurang efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Guru membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam menghafal *mufradat* serta memahami struktur kata dalam bahasa Arab. Salah satu metode yang dianggap potensial adalah penggunaan permainan menyambung suku kata, yang dapat membantu siswa mengenali pola kata dan meningkatkan keterampilan membaca mereka secara bertahap.

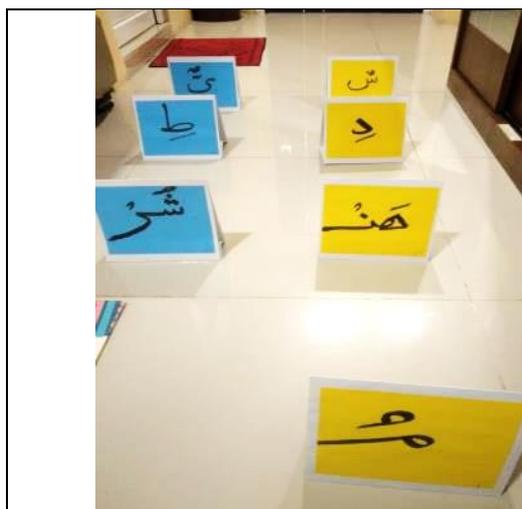
Berdasarkan hasil analisis ini, disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif, untuk membantu siswa menghafal *mufradat* dengan lebih efektif. Permainan menyambung suku kata dipilih karena dapat melatih daya ingat siswa secara aktif, meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur kata, serta memperkuat hubungan antara *mufradat* dan *maharah qira'ah*. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat kosakata, memahami bacaan dalam bahasa Arab, dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

2. Design (Desain)

Pada tahap Design (Desain), dikembangkan konsep permainan menyambung suku kata yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* serta mendukung keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Desain permainan ini disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas 4 SD, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini dirancang dalam bentuk kartu atau potongan suku kata yang harus disusun menjadi kata yang bermakna dalam bahasa Arab. Selain itu, dalam desain permainan ini juga ditambahkan unsur kompetisi dan tantangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan menyambung suku kata ini dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti pemilihan *mufradat* yang sesuai dengan kurikulum, kejelasan bentuk tulisan Arab, dan keterpaduan antara pengenalan suku kata dengan praktik membaca. Setiap kata dalam permainan dipilih berdasarkan tingkat kesulitan yang bertahap, dimulai dari kata-kata yang sederhana hingga kata-kata yang lebih kompleks. Selain itu, permainan ini dirancang agar dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, sehingga dapat meningkatkan interaksi antar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata yang dipelajari.

Sebagai bagian dari desain pembelajaran, permainan ini juga dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru agar implementasinya lebih efektif di dalam kelas. Guru diberikan instruksi mengenai cara memanfaatkan permainan ini sebagai alat bantu dalam menghafal *mufradat* dan melatih *maharah qira'ah* siswa. Selain itu, dalam desain evaluasi pembelajaran, direncanakan pemberian pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan daya ingat dan keterampilan membaca siswa setelah menggunakan metode ini. Dengan rancangan yang sistematis, permainan menyambung suku kata diharapkan dapat menjadi strategi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.



Gambar 1. Media menyambung suku kata



Gambar 2. Menyempurnakan kalimat

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap Development (Pengembangan), permainan menyambung suku kata yang telah dirancang mulai dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas 4 SD. Permainan ini dikembangkan dalam bentuk kartu berisi potongan suku kata dalam bahasa Arab yang harus disusun menjadi kata yang bermakna. Setiap kartu didesain dengan tulisan Arab yang jelas, serta dilengkapi dengan transliterasi dan arti kata untuk membantu siswa dalam memahami *mufradat*. Selain itu, permainan ini juga dibuat dalam versi lembar kerja interaktif yang memungkinkan siswa untuk menulis dan menyusun kata secara mandiri.

Proses pengembangan juga melibatkan uji coba awal (expert validation) oleh guru bahasa Arab dan ahli pembelajaran untuk memastikan bahwa permainan ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan tujuan pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan permainan, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan kata, memperbaiki desain kartu agar lebih menarik, dan menambahkan petunjuk permainan yang lebih jelas. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi, permainan ini kemudian diuji coba dalam skala kecil kepada beberapa siswa untuk melihat efektivitas dan respon mereka terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran.

Hasil dari tahap pengembangan menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar *mufradat* dan membantu mereka dalam mengenali serta memahami struktur kata dalam bahasa Arab. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam menghafal kosakata karena metode ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan *maharah qira'ah*, karena siswa tidak hanya menyusun kata, tetapi juga membaca dan melafalkannya dengan benar. Dengan hasil yang positif dari tahap pengembangan ini, permainan menyambung suku kata siap untuk diuji coba dalam pembelajaran skala lebih luas di kelas.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap Implementation (Implementasi), permainan menyambung suku kata diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD. Implementasi ini dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran, di mana siswa diperkenalkan terlebih dahulu dengan konsep permainan, aturan main, serta tujuan penggunaannya dalam meningkatkan hafalan *mufradat* dan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Sebelum permainan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menghafal kosakata bahasa Arab dan memahami teks bacaan sederhana. Setelah itu, siswa mulai memainkan permainan secara individu dan berkelompok, dengan bimbingan dari guru untuk memastikan bahwa mereka memahami setiap kata yang disusun.

Selama implementasi, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan permainan dan bagaimana permainan ini memengaruhi daya ingat serta keterampilan membaca mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar dibandingkan dengan metode konvensional seperti menghafal secara langsung. Proses menyusun suku kata menjadi kata utuh membantu mereka dalam memahami struktur kata dalam bahasa Arab dengan lebih baik. Selain itu, adanya unsur kompetitif dalam permainan meningkatkan motivasi siswa untuk menghafal lebih banyak *mufradat*, karena mereka ingin menyelesaikan tantangan dengan cepat dan benar.

Setelah sesi pembelajaran dengan permainan ini selesai, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan daya ingat dan *maharah qira'ah* siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam jumlah *mufradat* yang dihafal oleh siswa serta kelancaran mereka dalam membaca kata-kata dalam bahasa Arab. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata dengan lebih efektif. Berdasarkan hasil implementasi ini, permainan menyambung suku kata terbukti dapat menjadi metode pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap Evaluation (Evaluasi), dilakukan analisis terhadap efektivitas permainan menyambung suku kata dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* serta keterampilan membaca (*maharah qira'ah*). Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang telah diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan permainan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam jumlah kosakata yang dihafal oleh siswa serta kelancaran mereka dalam membaca kata-kata dalam bahasa Arab. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode permainan dapat membantu siswa dalam mengingat *mufradat* dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional seperti menghafal secara langsung.

Selain evaluasi kuantitatif melalui tes, dilakukan juga evaluasi kualitatif berdasarkan observasi selama pembelajaran serta umpan balik dari siswa dan guru. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar ketika permainan ini diterapkan. Guru juga menyatakan bahwa permainan menyambung suku kata memberikan variasi dalam metode pengajaran yang membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab. Namun, beberapa tantangan juga ditemukan, seperti adanya siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata dengan benar dan membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan lebih intensif bagi siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep suku kata.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa permainan menyambung suku kata efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap *mufradat* dan keterampilan membaca mereka. Namun, untuk hasil yang lebih optimal, disarankan agar permainan ini terus dikembangkan dan dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lainnya, seperti latihan membaca berbasis teks dan penguatan makna dalam konteks kalimat. Dengan perbaikan dan adaptasi yang berkelanjutan, permainan ini dapat menjadi salah satu metode inovatif yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan menyambung suku kata memiliki pengaruh positif dalam melatih daya ingat siswa terhadap hafalan *mufradat* serta meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*) dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD. Penggunaan permainan ini membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah menghafal kosakata dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam mengingat *mufradat* dan membaca kata-kata dalam bahasa Arab dengan lebih lancar. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa memahami struktur kata dengan lebih baik, sehingga mempermudah mereka dalam menyusun dan mengenali kata-kata dalam teks bacaan. Dengan demikian, permainan menyambung suku kata dapat dijadikan sebagai salah satu metode inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan daya ingat dan keterampilan membaca siswa di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adam, A., & Said, S. A. (2024). Nur, U. Z., Alhadar, S. M., Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 3(2), 70-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.51135/jukip.v3i2.71>
- Aini, F., Ramzi, M., & Rahayu, F. (2024). Meningkatkan Kemandirian pada Anak Usia Dini melalui Metode Montessori Usia 5-6 Tahun di TK Islam Baturrahman Tahun Pelajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 3(2), 72-79. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.505>
- Bambang Hermanto, & Anwar Rudi. (2022). Esensi Kaidah Tikrariyah Dalam Memahami Bahasa Arab. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 10(1), 61-76. <https://doi.org/10.52185/kariman.v10i1.215>
- Dalimunthe, N. K., & Rahmaini, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima'. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1378-1385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>
- Damanik, N. Z. S., & Nasution, S. (2024). Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Menghafal Mufrodad Bahasa Arab Siswa MAN Pematang Siantar. *Journal Islamic Pedagogia*, 4(2), 131-140.

<https://doi.org/10.31943/pedagogia.v4i2.117>

- Fatihah, N. F. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkat Dasar di MI Al-Khairiyah Jakarta Barat. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(2), 142–156. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v9i2.999>
- Huda, M. N., Nurrosyid, A. F., & Aji, A. B. (2024). Implementasi Metode Qira'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Hidayatul Mubtadiin Lirboyo Kediri. *Al-Fakkaar*, 5(1), 79–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.6041>
- Imron, A., & Fajriyah, D. F. (2021). Penggunaan Metode Bernyanyi dalam Menghafal Mufrodad (Kosakata) Bahasa Arab di MI. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 41–56. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.255>
- Nisa, R. H., Utami, D., & Ramadlan, F. H. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2942–2952. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11334>
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. F. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Raodhatul Athfal. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 56–67. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.252>
- Wijaya, M., & Hikmah, F. (2023). Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 858–864. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4880>
- Wijaya, M., Pratomo, B., Citta, A. B., & Efendi, S. (2025). *Metodologi Penelitian: Kombinasi Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methods*. PT. Media Penerbit Indonesia.