



Naskah diterima: 20-12-2022

Direvisi: 22-03-2023

Disetujui: 31-03-2023

PELAKSANAAN *GAME SCATTERGORIES* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Ulfa Mawaddah Ahmad Opier*¹, Muassomah², Rohana Ayu Fitri*³, Habibia Adama⁴

¹²³⁴ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang; Malang, Indonesia

Email: ulfa.opier@gmail.com ¹, muassomah@bsa.uin-malang.ac.id ²,
rohanaayufitri01@gmail.com³, habibiaadama78@gmail.com⁴

Abstract

Learning with games is an exciting thing that encourages student interest because learning becomes interactive and can increase student motivation and interest. One form of game for learning foreign languages is game scattergories. This scattergories game was implemented at Islamic Senior high school 1 Malang to learn Arabic vocabulary. This research is a descriptive qualitative method that describes the process of learning Arabic vocabulary by using scattergories game in Islamic Senior high school 1 Malang and the advantages and disadvantages of applying the game process. In this research, participant observation, in-depth interviews, and documentation are data collection techniques—observation regarding learning Arabic vocabulary with the scattergories game. In-depth interview were conducted by interviewing Arabic teacher and students of class X-G of Islamic senior high school 1 Malang. The analysis technique adopts the Miles and Huberman model: data reduction, presentation, and conclusion. The research showed that: 1) There were six stages in learning Arabic vocabulary with scattergories at Senior High school 1 Malang, namely opening the lesson, dividing into groups, preparing and discussing, implementing the game, determining the winner and closing the lesson. 2) Learning with scattergories can increase motivation and encourage students to learn; students can think quickly and become the focus of learning. However, during the process, the teacher must make careful preparations, which require a relatively long time. The application of this game is fun and provides positive benefits for students.

Keywords: *Learning Vocabularies, Learning Arabic language, Scattergories Game*

مستخلص البحث

يعد التعلم باستخدام الألعاب أمراً مثيراً للاهتمام التي يمكن أن تثير اهتمام الطلاب، لأن

التعلم يصبح تفاعلياً، ويمكن أن تزيد من دافعية الطلاب ومصالحهم. وأحد أشكال الألعاب لتعليم اللغات الأجنبية هو لعبة التشتت. وتم تنفيذ لعبة التشتت في المدرسة الثانوية الإسلامية الأولى مالانخ كوسيلة لتعليم المفردات العربية. ويعتبر هذا البحث منهجاً وصفيًا نوعيًا، ويصف هذا البحث عملية تعليم المفردات العربية باستخدام لعبة التشتت في المدرسة الثانوية الإسلامية الأولى مالانخ ومزايا وعيوب في تطبيق هذه اللعبة. وتقنية جمع البيانات المستخدمة هي ملاحظة المشاركين والمقابلة العميقة والوثائق. وملاحظة حول عملية تعليم المفردات باستخدام لعبة التشتت. وتم إجراء المقابلة العميقة من خلال مقابلة مع مدرس اللغة العربية وطلاب صف العاشر من المدرسة الثانوية الإسلامية الأولى مالانخ. وتعتمد تقنية التحليل البيانات من ميلس وهوبرمان، أي تقليل البيانات وعرض البيانات والتجميع. وأظهر البحث أن: (١) كانت هناك ٦ مراحل في عملية تعليم المفردات العربية بلعبة التشتت في المدرسة الثانوية الإسلامية الأولى مالانخ، وهي: بداية الدرس، المجموعة، إعداد ومناقشة تنفيذ اللعبة، وتحديد الفائز، والانتهاء من الدورة. (٢) يمكن أن يؤدي التعليم باستخدام العناصر المبعثرة إلى زيادة الدافعية وتشجيع الطلاب على التعلم؛ ويمكن للطلاب التفكير بسرعة، يصبح الطلاب محور الدراسة، ومع ذلك، في هذه العملية، يجب على المعلم أن يقوم باستعدادات دقيقة ويتطلب وقتاً طويلاً نسبياً. وتطبيق هذه اللعبة مثيرة جداً للاهتمام، وجلب فوائد إيجابية للطلاب.

الكلمات الرئيسية: تعليم المفردات، تعليم اللغة العربية، لعبة التشتت

Abstrak

Pembelajaran dengan game merupakan hal menarik yang merangsang minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi interaktif dan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Salah satu bentuk game untuk belajar Bahasa asing adalah game scattergories. Game scattergories ini diimplementasikan di MAN 1 Malang sebagai sarana untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan game scattergories di MAN 1 Malang serta kelebihan dan kekurangan dalam proses penerapannya. Observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Observasi mengenai proses berjalannya pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan game scattergories. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru bahasa Arab dan siswa kelas X-G MAN 1

Malang. Teknik analisis data mengadopsi model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitiannya adalah: 1) Terdapat 6 tahapan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan game scattergories di MAN 1 Malang, yaitu pembukaan pembelajaran, pembagian kelompok, persiapan dan diskusi, penerapan game, penentuan pemenang, dan penutupan pembelajaran. 2) Pembelajaran dengan game scattergories mampu meningkatkan motivasi dan mendorong siswa untuk belajar; siswa dapat berpikir secara cepat dan siswa menjadi focus dalam belajar. Namun selama prosesnya, guru harus melakukan persiapan yang matang dan membutuhkan waktu yang relative lama. Penerapan game scattergories ini menyenangkan dan memberikan manfaat positif bagi siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran kosakata, Pembelajaran bahasa Arab, game scattergories

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Arab karena merupakan pengetahuan dasar Bahasa¹. Pada hakikatnya, tanpa menguasai kosakata maka tidak ada yang mampu diungkapkan². Penguasaan kosakata akan memudahkan siswa dalam memperoleh kemahiran berkomunikasi³. Pembelajaran kosakata sendiri merupakan langkah awal pada pembelajaran bahasa asing, diantaranya bahasa Arab⁴. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata akan teraplikasikan dalam keterampilan berbahasa, baik menyimak, berbicara, membaca maupun menulis⁵. Dalam menguasai kosakata Bahasa Arab dibutuhkan proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi kelas⁶. Penggunaan metode yang tepat akan mewujudkan tujuan

¹ Supriadi and Haslinda, "Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa SMP," *Jurnal Literasi Digital* Volume 2 Nomor 1 (March 2022).

² Muh. Haris Zubaidillah and Hasan Hasan, "PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (April 14, 2019): 41, <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>.

³ Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII Mtsn 10 Sleman," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (January 14, 2020): 1, <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.

⁴ Herlina and Nindya Chandra, "English for Teacher Education Program," *Pertama (Yayasan Pendidikan Cindekia Muslim, 2021)*, 71.

⁵ widi Astuti, "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab," 2016, 15.

⁶ Abdullah Sarif and Firdausi Nurharini, "Efektivitas Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya," *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 01 (2022): 61-70.

pendidikan⁷, apalagi di era *society 5.0*, guru dituntut untuk menerapkan metode yang bervariasi guna merangsang keinginan siswa dalam belajar⁸.

Metode yang dapat digunakan oleh guru adalah pembelajaran dengan permainan edukatif. Permainan edukatif dalam proses pembelajaran Bahasa Arab akan merangsang peserta didik untuk menyukai proses pembelajaran yang dijalannya⁹. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak dan mengoptimalkan potensi siswa baik secara fisik, mental maupun intelektual¹⁰. Salah satu bentuk permainan edukatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab ialah game *scattergories*. Game *scattergories* digunakan oleh guru untuk mencari kata guna meningkatkan kecerdasan linguistic-verbal¹¹, dengan menggabungkan kecerdasan dan mengakses memori dengan cepat¹². *Scattergories* pada dasarnya mengharuskan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena berkaitan dengan kategori informasi, serta melatih pemikiran kreatif dan keterampilan ekspresi yang dikembangkan melalui prosesnya¹³.

Pada hakikatnya, game *scattergories* merupakan permainan edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing dan sejauh ini terdapat beberapa penelitian terkait game *scattergories* dengan tiga kategori, diantaranya. *Pertama*, penerapan game *scattergories* untuk meningkatkan

⁷ Arifudin Arifudin, "Pengembangan Kamus Al-Af'āl Dalam Meningkatkan Kemahiran Menulis Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Iain Pontianak," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 01 (June 29, 2020): 57-77, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i1.1255>.

⁸ Umi Hijriyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk MahĀrat Al IstimĀ' Kelas 8 Smp," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (October 1, 2022): 239, <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.

⁹ Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (June 27, 2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

¹⁰ Aslindah Andi, "Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif," *Pertama* (Parepare: CV Kaafah Learning Center, 2018), 102.

¹¹ Sri Rahayu Pudjiastuti, "Implementation Of The Mind Mapping Model With Scattergories Game In Improving Creativity And Learning Outcomes In National Education Materials," *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)* 2, no. 2 (September 29, 2018): 22-24, <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.912>.

¹² Samantha Ettus, "Panduan Pakar Untuk Menyelesaikan Segala Urusan Dengan Cepat 100 Cara Membuat Hidup Lebih Efisien" (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), 132.

¹³ Jeffrey P Hinebaugh, "A Board Game Education" (United State of America: Rowman & Littlefield Education, 2009), 178-79.

penguasaan kosa kata siswa. Penelitian Fadhilah Mutiah dkk (2021) dijelaskan bahwa terjadi pengaruh signifikan melalui penerapan game *scattergories* pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa di kelas V SMP Modern Tarbiyah Takalar tahun 2020/2021, dan dengan penerapan game *scattergories* maka pengetahuan siswa mengenai kosa kata akan meningkat dengan cara yang menyenangkan¹⁴. Hal ini sesuai dengan penelitian Wiraldi (2020), ia menjelaskan bahwa penerapan game *scattergories* telah meningkatkan kebidaharaan *Vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. Yang mana terjadi perubahan signifikan baik kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan game *scattergories* dalam pembelajaran Bahasa Inggris¹⁵.

Kedua, penerapan game *scattergories* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dalam penelitian Iftahul Fikriyah (2016) dijelaskan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan game *scattergories* telah meningkatkan kemampuan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV MI R.I Sukodono, dimana presentasi ketuntasan siswa yaitu 44% dengan *mean* 57 sebelum penerapan game *scattergories* dan menjadi 86% dengan *mean* 72 setelah penggunaan game *scattergories* dalam proses pembelajaran¹⁶. *Ketiga*, penerapan game *scattergories* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Kategori ketiga ini dibuktikan oleh penelitian Sri Rahayu (2018), ia menjelaskan, game *scattergories* berperan penting dalam peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa dalam materi perundang-undangan Nasional menjadi meningkat karena penerapan model Mind Mapping dengan game *scattergories*. Game ini telah mengembangkan kreativitas siswa karena proses pembelajarannya dilakukan secara menyenangkan sehingga merangsang siswa untuk aktif belajar dan berkreasi secara maksimal¹⁷, karena game

¹⁴ Fadhilah Mutiah Ahmad and Muhammad Tahir, "Mengajarkan Kosakata Dengan Menggunakan Game Scattergories Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," n.d., 6.

¹⁵ Dr Jufrjadi et al., "English Language Education Study Program Tarbiyah And Teacher Training Faculty State Islamic Institute Of Palopo," 2020, 139.

¹⁶ Ifatul Fikriyyah, "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Permainan Scattergories Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono" (Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2018).

¹⁷ Sri Rahayu Pudjiastuti, "IMPLEMENTATION OF THE MIND MAPPING MODEL WITH SCATTERGORIES GAME IN IMPROVING CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES IN

belajar memiliki beberapa aspek, yaitu kombinasi dari aspek kognitif, motivasi, afektif dan sosiokultural¹⁸.

Tulisan ini didasarkan pada argumen bahwa belajar dengan game dapat meningkatkan kesenangan dan semangat belajar siswa serta menarik minat siswa dalam menuntut ilmu¹⁹. Argumen lainnya menyatakan bahwa pembelajaran dengan game dapat memberikan manfaat positif bagi siswa, dimana dengan game dapat memecahkan masalah, melatih kemampuan motorik, melatih kemampuan spasial siswa²⁰, dan juga dapat melatih kemampuan penalaran siswa²¹.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif deskriptif. Peneliti akan mendeskripsikan penerapan game scattergories pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas X-G MAN 1 Malang beserta kelebihan dan kekurangannya. Penelitian kualitatif digunakan oleh peneliti guna memahami kondisi konteks dengan mengarahkan pendeskripsian secara detail mengenai kondisi sebenarnya yang terjadi pada lapangan studi²². Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas X-G dengan jumlah 25 siswa. Untuk proses pengumpulan datanya, peneliti menggunakan teknik observasi partisipan dengan mengobservasi secara langsung penerapan game *scattergories* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X-G MAN 1 Malang. Wawancara mendalam dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa kelas X-G mengenai

NATIONAL EDUCATION MATERIALS," *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)* 2, no. 2 (September 29, 2018): 22–24, <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.912>.

¹⁸ Yen-Ru Shi and Ju-Ling Shih, "Game Factors and Game-Based Learning Design Model," *International Journal of Computer Games Technology* 2015 (2015): 11–11.

¹⁹ Maxwell Hartt, Hadi Hosseini, and Mehrnaz Mostafapour, "Game on: Exploring the Effectiveness of Game-Based Learning," *Planning Practice & Research* 35, no. 5 (2020): 589–604.

²⁰ Dian Wahyu Putra Erri Wahyu Puspitarini A. Prasita Nugroho, "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1, no. 1 (March 29, 2016), <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>.

²¹ Alaya Diwimuri and Joko Soebagyo, "PERANCANGAN GAME EDUKASI 'THINKING MATH' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS," *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 7, no. 1 (July 5, 2022): 113–30, <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3916>.

²² Muhammad Rijal Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif" 21, no. 1 (2021): 22.

penerapan game *scattergories* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa file sekolah mengenai MAN 1 Malang dan proses pembelajaran bahasa Arab didalamnya.

Peneliti mengadopsi model analisis data Miles dan Huberman untuk analisis data yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan kesimpulan²³. 1) Peneliti mereduksi guna menemukan data yang sesuai dan bermakna yang berkenaan dengan permasalahan penelitian. Peneliti memfokuskan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. 2) Peneliti menyajikan data berupa gambar maupun figure yang digabungkan dengan naratif guna menggabungkan informasi agar dapat menggambarkan kejadian yang terjadi. 3) Peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan data hasil observasi maupun wawancara, serta keseluruhan data hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan game *scattergories* untuk siswa kelas X MAN 1 Malang

Game *scattergories* merupakan permainan edukatif yang diterapkan pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas X-G MAN 1 Malang. Permainan edukatif ini menjadi sesuatu kegiatan yang menyenangkan yang bersifat mendidik²⁴. Penerapan game juga mematahkan *statement* bahwa pembelajaran Bahasa Arab adalah pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa takut untuk belajar²⁵. Dengan permainan ini, maka akan muncul perasaan senang bagi peserta didik yang memiliki nilai positif bagi perkembangan mereka²⁶. Guru memilih game *scattergories* sebagai upayanya dalam menyajikan proses belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan²⁷. Game

²³ Nursapia Harahap, "Penelitian Kualitatif," 2020.

²⁴ M Rohwati, "PENGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KONSEP KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP," 2012, 7.

²⁵ Ahmad Arifin, "MODEL-MODEL PERMAINAN KARTU DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL QIRĀAH," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (October 5, 2021): 157, <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>.

²⁶ Distiliana M.Pd.I, "Konsep Pemikiran Burhanuddin Al Zarnuji Dan Game Star Dalam Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini," Pertama (Surabaya: CV Global Aksara Pres, 2021), 118.

²⁷ Jul Fikar, "EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VI PPS. STQ-ASK BATAM," n.d.

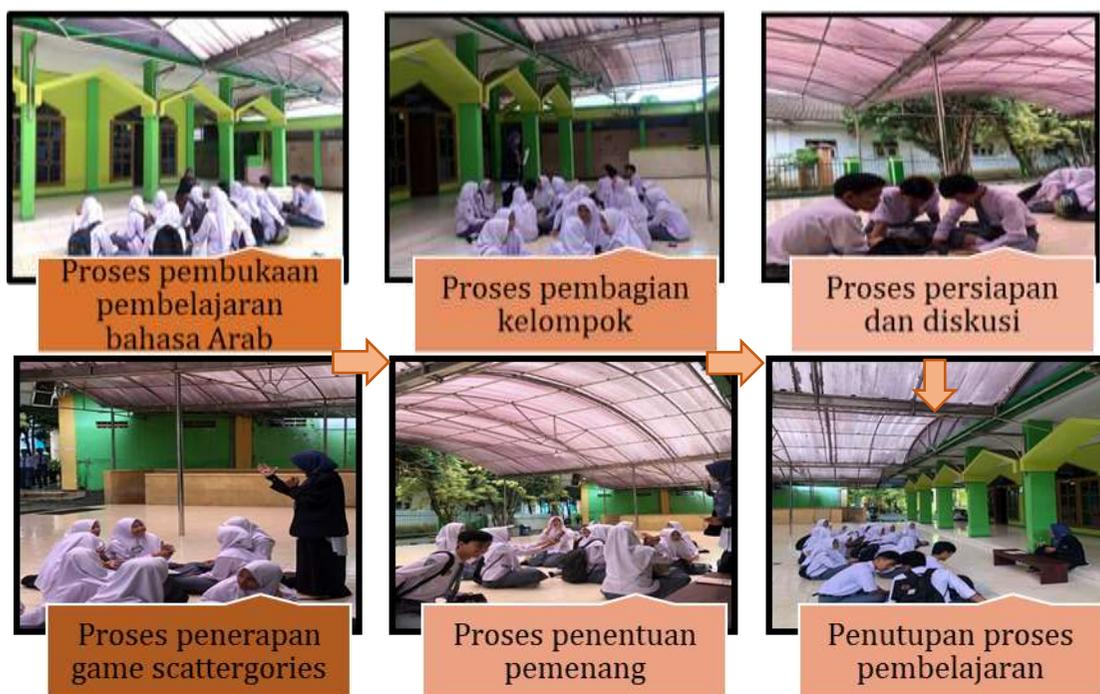
scattergories ini dilaksanakan pada 30 November 2022 dengan langkah-langkah berikut.

Figur 1.

Langkah-langkah penerapan game scattergories



Berikut ini adalah penerapan game scattergories dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X-G MAN 1 Malang berdasarkan langkah-langkah pada figure 1.



Gambar 1.

Proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan game

a. Proses pembukaan pembelajaran bahasa Arab

Dalam proses ini guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, membaca absen dan dilanjutkan dengan pengulangan materi sebelumnya. Dalam proses ini, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi sebelumnya guna menguji kemampuan mereka. Setelah proses Tanya jawab, guru menjelaskan mengenai *rules* permainan game scattergories yang akan dimainkan dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa diantara *rules* dalam game scattergories adalah sebagai berikut: 1) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok; 2) Guru akan memberikan kategori dan siswa harus menyebutkan kosakata sebanyak mungkin tentang kosakata tersebut; 3) Guru memberikan waktu 3 menit untuk siswa berdiskusi dan menyiapkan diri; 4) Game scattergories dimulai; 5) Kelompok yang mampu menyebutkan kosakata sebanyak mungkin, akan menjadi pemenangnya.

b. Proses pembagian kelompok

Dalam proses ini guru melakukan pembagian kelompok dengan membagi setiap siswa menjadi 4 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah pembagian kelompok, guru memberikan kategori pertama yang harus dituliskan kosakatanya oleh siswa yaitu المدرسة. Setiap siswa dalam kelompoknya harus mampu menulis dan menyebutkan kosakata sebanyak mungkin terkait dengan kategori tersebut dan tidak boleh mengulang kosakata yang telah disebutkan oleh teman sekelompoknya. Pemilihan kategori ini didasarkan pada tujuan pembelajaran

kosakata bahasa Arab di sekolah, yaitu harus mempertimbangkan materi kosakata yang banyak digunakan oleh peserta didik dalam kesehariannya²⁸.

c. Proses persiapan dan diskusi

Gambar 3 menunjukkan bahwa setiap kelompok sedang melakukan persiapan dan diskusi. Dalam diskusi ini, siswa sedang menulis kosakata dengan kategori pertama yaitu *المدرسة* pada kertas jawaban sebanyak mungkin dan tidak boleh mengulang kosakata yang sama. Setelah itu, siswa harus menyebutkan kosakata yang ditulisnya tersebut. Dalam proses ini, guru memberikan waktu selama 3 menit. Setelah itu, diskusi harus berakhir dan dilanjutkan dengan permainan utama. Proses diskusi akan membuat siswa berpartisipasi secara optimal²⁹.

d. Proses penerapan game scattergories

Pada proses ini guru sedang mendengar dan mengoreksi jawaban siswa di masing-masing kelompok. Masing-masing siswa menyebutkan kosakata yang berhubungan dengan *المدرسة* beserta artinya selama 2 menit berdasarkan apa yang ditulisnya dalam kertas jawaban. Setiap siswa bergiliran dalam menyebutkan kosakata sesuai dengan apa yang ditulisnya dalam kertas jawaban dan guru menghitung jumlah kosakata yang berhasil disebutkan oleh masing-masing siswa dalam kelompoknya. Dalam proses ini

²⁸ Dr Munir, "Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab," Pertama (Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 17.

²⁹ Netti Ermi, "Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Sosial pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Pekanbaru," *SOROT* 10, no. 2 (October 16, 2015): 155, <https://doi.org/10.31258/sorot.10.2.3212>.

akan terjadi interaksi antara siswa dan guru, sehingga permainan akan memberikan umpan balik (*feedback*)³⁰. Setelah proses game berlangsung, ditemukan hasil bahwa kelompok 1 mampu menyebutkan 20 kosakata beserta artinya, kelompok 2 mampu menyebutkan 35 kosakata beserta artinya, kelompok ketiga mampu menyebutkan 35 kosakata beserta artinya, dan kelompok keempat mampu menyebutkan 25 kosakata beserta artinya. Dari hasil ini ditemukan bahwa terdapat dua kelompok yang mampu menyampaikan kosakata tentang المدرسة dengan jumlah yang sama, yaitu kelompok 2 dan kelompok 3. Berdasarkan hasil ini, maka pemenangnya akan ditentukan melalui game scattergories yang kedua. Proses ini menjadikan game sebagai sarana guna meningkatkan daya produktivitas siswa³¹. Berikut adalah jawaban siswa mengenai kosakata dengan kategori المدرسة yang tertera pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 1.

Jawaban kelompok 1 mengenai kategori المدرسة

المفردات			
خريطة	الكرسي	ممسحة	الفصل
رفّ	المدرس	محرّبة	المنضدة
ادارة	قلم	رئيس المدرسة	المكتبة

³⁰ Asyrofi Syamsuddin and Toni Pransiska, "Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab," Pertama (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 15.

³¹ Dafin Nouval Arief and Rully Mujiastuti, "PERANCANGAN GAME GUNTING-BATU-KERTAS BERBASIS WEB," n.d.

المكتب	كشف الغياب	الحبر	مقصف
سبورة	ميدان	مسطرة	تلميذ

Tabel 2.

Jawaban kelompok 2 mengenai kategori المدرسة

المفردات			
تلميذة	خزانة	مقصف	ميدان
مدرّس	دفتر النتيجة	سبورة	قلم الرصاص
طباشر	كيميا	نافذة	درس
مكتبة	الرياضيات	معمل	اختبار
رفّ	كتاب	زي المدرسي	امتحان
خذاء	ورقة	مدير المدرسة	الحاسبة
تعليم	تعلم	تمرين	مناقشة
واجبات المنزل	طلاب	المالية	مراسم
قسم التعليم	موظف	حارس	

Tabel 3.

Jawaban kelompok 3 mengenai kategori المدرسة

المفردات			
تلميذة	مقعد	المدرسة الثانوية	المدرسة المتوسطة

سجلات	مدير	دفتر	كشف الحضور
لوحة	قرطاس	سبورة	جدول
قلم الرصاص	قلم الحبر	الرياضيات	التاريخ
ممسحة	محبرة	كشف الدرجات	نتيجة
كتاب التدريس	معجم	حارس	بواب
	ميدان	مسطرة	نافذة
	خرامة	دمعة	مقصف
	الدرس الإضافي	مقلمة	معمل اللغة

Tabel 4.

Jawaban kelompok 4 mengenai kategori المدرسة

المفردات			
دفتر مالى	ايصال	جرس	قاموس
حقيبة	المالية	ملف	الحاسبة
فصل	محاضر	طالب	مُنظمة
نتيجة	رئيس المدرسة	مكتب الأمن	مقصف
كُتبي	معمل اللغة	بطاقة التسديد	مكتبة
المدرسة المتوسطة	حزام	تجربة	شهادة
			خمار

e. Proses penentuan pemenang

Proses ini merupakan penentuan pemenang antara kelompok 2 dan kelompok 3. Dalam proses ini, guru akan memberikan kategori kedua yaitu *العائلة* dan siswa harus mampu menulis dan menyebutkan kosakata beserta artinya sebanyak mungkin. Saat penerapan game kedua ini, ditemukan hasil bahwasanya kelompok 2 mampu menyebutkan kosakata mengenai *العائلة* beserta artinya sebanyak 25 kosakata selama 2 menit, sedangkan kelompok 3 hanya mampu menyebutkan 18 kosakata. Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok 2 yang menjadi pemenang dalam game scattergories dan mendapatkan hadiah dari guru. Hadiah ini menjadi penyemangat siswa untuk belajar lebih giat lagi³². Berikut adalah jawaban siswa mengenai kosakata dengan kategori *العائلة* yang tertera dalam Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5.

Jawaban kelompok 2 mengenai kategori *العائلة*

المفردات			
الأخ الشقيق	الزوج	سليل	الصهرة
ربة البيت	الزوجة	الأخ للأم	الأم
وليد	البنت	ابن الأخ	الأب
صبي	الابن	بنت الأخ	زوج الأب
عجوز	الغلام	ابن الخال	الجد

³² Richa Puspitasari, "PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REWARD) TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR ANAK DI TK TUNAS MUDA KARAS KABUPATEN MAGETAN TA 2015/2016," 2015.

الولد الأصغر	الختن	الزوجة	الجدة
			بكر

Tabel 6.

Jawaban kelompok 3 mengenai kategori العائلة

المفردات			
شباب	العم	الأب	الأسرة
الأخ الكبير	مرضع	الأم	القرباة
الأخت الصغير	ربة البيت	الأخت	الجدة
الخال	الولد الأكبر	الأخ	الجد
		ابن الأخت	راب

f. Penutupan proses pembelajaran

Dalam proses ini, guru memberikan semangat kepada siswa untuk belajar Bahasa Arab dengan sungguh-sungguh di sekolah dan di rumah. Pembelajaran diakhiri dengan pembacaan do'a bersama dan salam. Proses menutup pembelajaran adalah satu keterampilan penyampaian materi di kelas, dimana guru akan menyampaikan motivasi yang akan membimbing pola pikir siswa³³.

Pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan game scattergories ini akan terus meningkatkan kemampuan siswa karena mereka dituntut untuk menghasilkan kosakata yang banyak. Dimana pada hakikatnya, kosakata yang dimiliki oleh peserta didik akan terus meningkat seiring dengan pengalaman yang didapat oleh mereka melalui intensitas pembelajaran yang ada³⁴. Permainan bahasa mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mampu

³³ Uluul Khakiim, I Nyoman Sudana Degeng, and Utami Widiati, "PELAKSANAAN MEMBUKA DAN MENUTUP PELAJARAN OLEH GURU KELAS 1 SEKOLAH DASAR," n.d.

³⁴ Dr. Herlina and Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd.M.Si, "Teaching English to Student of Elementary School," Pertama (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 72.

memotivasi siswa untuk mempraktekkan bahasa yang dipelajari dalam keterampilan berbahasa³⁵.

2. Kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan game *scattergories* untuk siswa kelas X MAN 1 Malang

Dalam penerapan game *scattergories* dalam pembelajaran kosa kata siswa kelas X-G di MAN 1 Malang ditemukan kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan game *scattergories* adalah mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan siswa baik aspek fisik, kognitif maupun emosionalnya. Selain itu, kelebihan dari game *scattergories* ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk belajar Bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama responden I, responden II dan responden V.

Saya merasa senang ketika belajar Bahasa Arab dengan game ini karena asik dan saya merasa semangat untuk belajar. Biasanya pembelajaran hanya dikelas, namun hari ini belajar dengan menggunakan permainan (30/11/2022).

Pembelajaran yang digabungkan dengan game ini dapat memotivasi siswa guna melakukan proses pembelajaran tersebut³⁶. Game *scattergories* ini menjadi salah satu game edukasi yang menjadi alternatif siswa agar mampu belajar dengan cara yang menyenangkan³⁷. Game *scattergories* juga menuntut siswa untuk berpikir secara cepat karena setiap anggota kelompok harus mampu menyebutkan kosakata secara cepat dan tepat. Hal ini secara tidak langsung mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir. Sebagaimana yang dikatakan oleh responden IV, responden VI dan responden X.

³⁵ Muassomah Muassomah, "Learning Qawaid Through Language Game Adlif Kalimatan for Students of Arabic Language and Literature at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *ALSINATUNA* 5, no. 1 (2019): 58–71.

³⁶ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" 5 (2016): 6.

³⁷ Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora, "Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21," *Pertama* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 10.

Permainan ini sangat menyenangkan bagi saya. Saya dan teman-teman harus berpikir cepat tentang kosakata madrasah. Saya harus berlomba dengan kelompok lain untuk menyebutkan kosakata dengan cepat dan tepat (30/11/2022).

Siswa secara sadar merasa bahwa game ini berpengaruh positif bagi diri mereka karena melatih kemampuan berpikir. Hasil ini sesuai dengan prespektif Ryan delon dalam Rafika Andari bahwa game adalah alat yang membantu peserta didik dalam meningkatkan pemikiran kritis mereka³⁸. Selain itu, game ini juga mampu membuat siswa menjadi fokus ketika proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh *rules* dalam game scattergories yang menuntut siswa untuk mendengarkan jawaban dari teman sekelompoknya agar tidak mengulangi kosakata yang sama. Sebagaimana yang disampaikan oleh responden III, responden IX dan responden VII.

Saya merasa senang belajar Bahasa Arab dengan permainan ini. Saya tidak merasa bosan ketika belajar. Saya harus focus mendengar jawaban teman-teman saya, jika tidak kelompok saya akan kalah karena saya menyebutkan jawaban yang sama sehingga tidak terhitung (30/11/2022).

Kelebihan dari penerapan game scattergories memang terfokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam belajar kosakata Bahasa Arab. Namun berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan game ini, diantaranya: 1) Membutuhkan persiapan yang matang dalam penerapan game scattergories untuk proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Guru harus melakukan persiapan yang matang sebelum mengaplikasikan game ini, karena akan mengakibatkan siswa kesulitan memahami *rules* permainan dan tidak akan mendorong siswa untuk belajar dengan baik. 2) Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk penerapan game scattergories dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Selama prosesnya, guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan *rules*

³⁸ Rafika Andari, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (May 10, 2020): 135, <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.

game scattergories dan mengatur pembagian kelompok siswa, sehingga proses pembelajarannya menghabiskan waktu yang relatif lama. Pembagian kelompok memang menjadi salah satu polemik dalam permainan bahasa, karena dengan jumlah siswa yang banyak maka guru membutuhkan waktu yang relatif lama dalam mengaturnya³⁹. Selain itu dalam memperoleh kosakata Bahasa Arab dibutuhkan kemampuan dan kecepatan siswa dalam mengingat⁴⁰.

SIMPULAN

Pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan game scattergories merupakan model pembelajaran terbaru yang diterapkan di MAN 1 Malang. Selama prosesnya, siswa memberikan respon positif sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hasil wawancara menggambarkan bahwa game scattergories memberikan pengaruh positif bagi siswa, diantaranya meningkatkan motivasi dan mendorong mereka untuk belajar, siswa dapat berpikir secara cepat, serta membuat siswa menjadi focus dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa penerapan game ini membutuhkan kesiapan yang matang dan waktu yang relatif lama untuk dimainkan. Penelitian ini akan memberi manfaat bagi dunia pendidikan, secara teoritis dan praktik. Secara teoritis, penelitian ini menambah wawasan serta informasi mengenai pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan game scattergories. Secara praktik, penelitian ini menjadi panduan bagi guru dalam menggunakan game scattergories dalam proses pembelajaran dan menjadi referensi bagi sekolah maupun peneliti lainnya. Bagi siswa diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar bahasa Arab.

³⁹ Muhammad Irsyad, "Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab," n.d.

⁴⁰ Muhammad Jumarliansyah et al., "ATSĀR KAFĀAH QIRĀAT AL QUR'AN WA ITQĀN AL MUFRADĀT LADA AL THULLĀB 'ALA MAHĀRAT AL QIRĀAH," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (October 9, 2021): 191, <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.561>.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Fadhilah Mutiah, and Muhammad Tahir. "Mengajarkan Kosakata Dengan Menggunakan Game Scattergories Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," n.d., 6.
- Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (May 10, 2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Andi, Aslindah. "Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif," Pertama., 102. Parepare: CV Kaafah Learning Center, 2018.
- Arief, Dafin Nouval, and Rully Mujiastuti. "PERANCANGAN GAME GUNTING-BATU-KERTAS BERBASIS WEB," n.d.
- Arifin, Ahmad. "Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (October 5, 2021): 157. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>.
- Arifudin, Arifudin. "Pengembangan Kamus Al-Af'āl Dalam Meningkatkan Kemahiran Menulis Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab lain Pontianak." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 01 (June 29, 2020): 57–77. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i1.1255>.
- Astuti, Widi. "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab," 2016, 15.
- Distiliana "Konsep Pemikiran Burhanuddin Al Zarnuji Dan Game Star Dalam Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini," Pertama., 118. Surabaya: CV Global Aksara Pres, 2021.
- Diwimuri, Alaya, and Joko Soebagyo. "Perancangan Game Edukasi 'Thinking Math' Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 7, no. 1 (July 5, 2022): 113–30. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3916>.
- Herlina, and Nidya Chandra Muji Utami, "Teaching English to Student of Elementary School," Pertama., 72. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Munir. Munir. "Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab," Pertama., 17. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2016.
- Ermi, Netti. "Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Sosial pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Pekanbaru." *SOROT* 10, no. 2 (October 16, 2015): 155. <https://doi.org/10.31258/sorot.10.2.3212>.
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho,. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak

- Usia Dini." *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1, no. 1 (March 29, 2016). <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>.
- Ettus, Samantha. "Panduan Pakar Untuk Menyelesaikan Segala Urusan Dengan Cepat 100 Cara Membuat Hidup Lebih Efisien," 132. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami desain metode penelitian kualitatif" 21, no. 1 (2021): 22.
- Fikar, Jul. "Efektivitas Penerapan Metode Make A Match Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vi Pps. Stq-Ask Batam," n.d.
- Fikriyyah, Ifatul. "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Permainan Scattergories Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2018.
- Harahap, Nursapia. "Penelitian Kualitatif," 2020.
- Hartt, Maxwell, Hadi Hosseini, and Mehrnaz Mostafapour. "Game on: Exploring the Effectiveness of Game-Based Learning." *Planning Practice & Research* 35, no. 5 (2020): 589–604.
- Herlina, and Nindya Chandra. "English for Teacher Education Program," Pertama., 71. Yayasan Pendidikan Cindekia Muslim, 2021.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi Koderi, Erlina Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk MahĀrat Al IstimĀ' Kelas 8 Smp." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (October 1, 2022): 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.
- Hinebaugh, Jeffrey P. "A Board Game Education," 178–79. United State of America: Rowman & Littlefield Education, 2009.
- Irsyad, Muhammad. "Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab," n.d.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (January 14, 2020): 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.
- Jufriadi, Dr, Muhammad Iksan, S Pd, and M Pd. "English Language Education Study Program Tarbiyah And Teacher Training Faculty State Islamic Institute Of Palopo," 2020, 139.
- Jumarliansyah, Muhammad, Mila Hasanah, Ridha Darmawaty, and Faisal Mubarak. "ATSĀR KAFĀAH QIRĀAT AL QUR'AN WA ITQĀN AL MUFRADĀT LADA AL THULLĀB 'ALA MAHĀRAT AL QIRĀAH." *Al*

- Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (October 9, 2021): 191. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.561>.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" 5 (2016): 6.
- Khakiim, Uluul, I Nyoman Sudana Degeng, and Utami Widiati. "Pelaksanaan Membuka Dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar," n.d.
- Muassomah, Muassomah. "Learning Qawaid Through Language Game Adlif Kalimatan for Students of Arabic Language and Literature at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang." *ALSINATUNA* 5, no. 1 (2019): 58–71.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. "Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21," Pertama., 10. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Pudjiastuti, Sri Rahayu. "Implementation Of The Mind Mapping Model With Scattergories Game In Improving Creativity And Learning Outcomes In National Education Materials." *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)* 2, no. 2 (September 29, 2018): 22–24. <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.912>.
- . "Implementation Of The Mind Mapping Model With Scattergories Game In Improving Creativity And Learning Outcomes In National Education Materials." *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)* 2, no. 2 (September 29, 2018): 22–24. <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.912>.
- Puspitasari, Richa. "Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak Di Tk Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan Ta 2015/2016," 2015.
- Rohwati, M. "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup," 2012, 7.
- Sarif, Abdullah, and Firdausi Nurharini. "Efektivitas Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya." *MUMTAZA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 01 (2022): 61–70.
- Shi, Yen-Ru, and Ju-Ling Shih. "Game Factors and Game-Based Learning Design Model." *International Journal of Computer Games Technology* 2015 (2015): 11–11.
- Supriadi and Haslinda. "Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa SMP." *Jurnal Literasi Digital* Volume 2 Nomor 1 (March 2022).
- Syamsuddin, Asyrofi, and Toni Pransiska. "Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab," Pertama., 15. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.

Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (June 27, 2019): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

Zubaidillah, Muh. Haris, and Hasan Hasan. "PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (April 14, 2019): 41. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>.