

PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN POHON PINTAR

¹Farid Rosidi, ²Abdul Ghafur

^{1,2} STAI Ali bin Abi Thalib, Surabaya

1Faridrosidi2001@gmail.com, 2Ghafurabdul02@gmail.com

Tanggal Submit: 20 Mei 2023 Tanggal diterima: 06 Nov 2023 Tanggal Terbit: 01 Desember 2023

Abstrak: Leksikon merupakan salah satu unsur terpenting dalam suatu bahasa termasuk bahasa Arab, di samping kaidah tata bahasa/ilmu nahwu (sintaks), ilmu shorof (morfologi) dan ilmu asywat (fonetik). Kosakata bahasa Arab memiliki banyak fungsi, fungsi dan pengaruh dalam mempelajari bahasa di dalamnya, dan belajar bahasa Arab juga berarti mempelajari bahasa asing/kedua bagi siswa Indonesia. Pada penelitian ini melakukan penelitian Kepustakaan atau Library Search tentang pembelajaran kosa kata bahasa Arab melalui media permainan Pohon Pintar. Salah satu media pembelajaran bahasa Arab dalam pembelajaran kosa kata bagi siswa adalah penggunaan media permainan pohon pintar. Media permainan pohon pintar dapat diterapkan pada materi bahasa Arab, antara lain materi kosa kata berdasarkan jenis dan bentuk kosa kata, misalnya siswa memetakan kosa kata yang mereka peroleh dari guru dan buku referensi berupa pola daun, buah dan bunga, sehingga keseluruhan Materi dapat dimasukkan dalam media smart tree. Ini akan memotivasi siswa dengan mengatakan bahwa semakin banyak kosakata yang mereka ketahui, semakin tebal dan besar pohon kecerdasan yang mereka miliki.

Kata kunci: Bahasa Arab, Kosakata, Media

Abstract: The lexicon is one of the most important elements in a language including Arabic, in addition to grammar rules/nahwu science (syntax), shorof science (morphology) and asywat science (phonetics). The Arabic vocabulary has many functions, functions and influences in learning the language in it, and learning Arabic also means learning a foreign/second language for Indonesian students. In this study conducted library research on learning Arabic vocabulary through the Smart Tree game media. One of the Arabic language learning media in learning vocabulary for students is the use of the smart tree game media. The smart tree game media can be applied to Arabic material, including vocabulary material based on the type and form of vocabulary, for example students map the vocabulary they get from the teacher and reference books in the form of leaf, fruit and flower patterns, so that the entire material can be included in the media smart tree. This will motivate students by saying that the more vocabulary they know, the thicker and bigger their tree of intelligence will be.

Keywords: *Language Arabic, Vocabulary, Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat, khususnya teknologi informasi yang semakin pesat. Dimana setiap peristiwa yang terjadi dan setiap berita yang disajikan dalam waktu yang tidak lama akan tersalur

serta tersampaikan ke seluruh dunia. Perkembangan dan kemajuan apapun yang terjadi di dunia ini tidak bisa dipungkiri bahwa bahasa cukup berperan penting dalam perkembangannya.

Dengan demikian sudah menjadi keharusan bagi semua kalangan untuk mempelajari bahasa. Bahasa merupakan unsur kebudayaan yang lahir dari kebutuhan dasar manusia dalam meningkatkan peradabannya. Bahasa berperan sebagai alat komunikasi antar manusia juga berfungsi sebagai alat berpikir, mengungkapkan perasaan sekaligus lambang agama dan pemersatu umat khususnya bahasa arab.¹

Kosa kata merupakan salah satu unsur terpenting dalam bahasa termasuk bahasa Arab bersama dengan kaidah tata bahasa/ilmu nahwu (sintaks), ilmu sharaf (morfologi) dan ilmu ashwat (fonologi). Setiap bahasa termasuk bahasa Arab memiliki kosa kata yang memiliki peran, fungsi dan pengaruh yang sangat besar dalam mempelajari bahasa tersebut, dan belajar bahasa Arab bagi siswa Indonesia juga berarti belajar bahasa asing/Bahasa kedua, sehingga mempelajari/memperluas kosa kata merupakan prasyarat dan kebutuhan. Hal inilah yang menjadi dasar bagi seseorang untuk menguasai bahasa kedua. Dengan penguasaan kosa kata bahasa yang baik, siswa akan memperoleh pengetahuan tambahan yang berguna saat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan yang terpenting siswa akan dapat memahami kata-kata sederhana dan melafalkan kosa kata bahasa Arab dengan benar.

Namun, dalam praktik di lembaga pendidikan khususnya yang berkaitan dengan kajian bahasa Arab, terdapat berbagai permasalahan sehingga penguasaan kosa kata (mufradât) bahasa Arab (mufradât) siswa kurang memuaskan. Belum ada indikator yang berhubungan dengan penguasaan kosa kata siswa secara optimal, termasuk produksi aktif (berbicara-menulis) dan penguasaan kosa kata penerimaan pasif (membaca-menyimak). Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosa kata bahasa Arab (mufradât) siswa, yaitu: pertama, fakta bahwa bahasa Arab adalah bahasa kedua yang dipelajari siswa di sekolah; kedua, kemonotonan guru menggunakan metode pembelajaran (tradisional). Faktor ketiga adalah jenis media yang digunakan lebih sedikit sehingga pembelajaran sering bersifat lisan karena guru menjelaskan materi tanpa adanya media sekunder yang dapat menarik minat siswa, faktor keempat adalah guru cenderung menjadi pusat pembelajaran (Teacher Centered), siswa hanya mendengarkan materi. Metode

¹ Oemar Hamalik, "Media Pendidikan," (Bandung: PT.Citra Andily Bakti, 1989), 19.

ceramah dan tanya jawab serta menggunakan buku teks sebagai lembar kerja (LK) masih sering digunakan saat penyampaian materi sehingga siswa cepat bosan.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan berinovasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, dan kehendak siswa, sehingga mendorong siswa untuk menciptakan proses pembelajaran. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efisien dan efektif, serta proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan dengan cara menyajikan informasi secara alami dan dimanipulasi melalui suara, gambar, gerak, dan warna.

Begitu juga ketika mengajar bahasa Arab seringkali sarat dengan materi pelajaran yang sangat kompleks dan begitu juga dengan menghafal kosa kata. Dalam hal demikian, guru bahasa Arab profesional dituntut untuk menguasai penggunaan media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran guru perlu memahami dan menguasai media pembelajaran pendidikan agar tujuan pembelajaran dapat berhasil dan efektif, seperti halnya dalam pemilihan media sebagai alat pembelajaran.²

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pembelajar bahasa Arab dalam memahami kosa kata siswa adalah penggunaan media permainan pohon pintar. Media smart tree game dapat diterapkan pada materi bahasa arab, diantaranya materi kosa kata yang dibagi berdasarkan jenis dan bentuk kosa kata, misalnya siswa memetakan kosa kata yang mereka dapatkan dari guru dan buku referensi ke dalam bentuk daun, buah dan bunga sehingga keseluruhan materi dapat disertakan dengan Smart Tree Media. Ini akan memotivasi siswa, semakin banyak kosakata yang mereka ketahui, semakin tebal dan besar pohon kecerdasan yang mereka miliki.

Berdasarkan pendahuluan yang diuraikan diatas penulis akan menjelaskan tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui media pohon pintar. Dan untuk mempermudah pembahasan ini maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Apa yang dimaksud dengan penguasaan kosakata bahasa Arab?

² Busyairi Madjidi, "Metodologi Pengajaran Bahasa" (Yogyakarta: Sumbangsih Offset, 1994), 21.

2. Apa yang dimaksud dengan media permainan pohon pintar?
3. Bagaimana penerapan media permainan pohon pintar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kepustakaan atau Library Search tentang pembelajaran kosa kata bahasa Arab melalui media permainan Pohon Pintar, bahwa dapat mengambil beberapa pendekatan teoritis yang relevan seperti teori pembelajaran, teori multimedia, dan teori game-based learning. Selain itu, juga dapat mengeksplorasi penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab.

A. PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Penguasaan berarti kemampuan dan kesanggupan (untuk berbuat sesuatu) atau perbuatan menguasai. Sedangkan kosakata adalah satuan terkecil yang ikut menentukan kekuatan bahasa. Bahasa Arab menurut penelitian para ahli dikenal kaya akan kosakata, terutama pada konsep-konsep yang berkenaan dengan kebudayaan dan kehidupan mereka sehari-hari.³

Menurut Muhammad Ali Khuli dalam bukunya *assalîb tadâris al-lughah al-arabiyyah* menyatakan bahwa penguasaan atau pengetahuan kosakata (*mufradât*) mempunyai faedah yang sangat penting sekali, karena penguasaan kosakata bermanfaat bagi orang yang ingin menulis atau mengarang bahkan belajar tentang bahasa Arab.⁴ Penguasaan bahasa bertujuan agar manusia dapat berkomunikasi dengan baik, maka seorang pembelajar harus menguasai kosakata, karena akan banyak membantu siswa didik dalam belajar bahasa asing (bahasa Arab) terutama dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*mahâratul istima'*), membaca (*mahâratul qira'ah*), berbicara (*mahâratul kalâm*) dan menulis (*mahâratul kitâbah*).

Adapun penguasaan bahasa menurut Mansuer Pateda dapat dilakukan secara aktif dan pasif. Penguasaan bahasa secara aktif adalah kemampuan untuk

³ Acep Hermawan, "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" (Bandung: Rosdakarya, 2011), 64.

⁴ M. Ali Khulli, "Assaliiba Tadaris Al-Lughoh Al-Arabiyyah" (Jakarta: Al-Adeeb Library, 1994), 89.

mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan menggunakan bahasa yang baik melalui lisan dan tulis. Seseorang berbahasa secara aktif yaitu seseorang mampu mengungkapkan gagasan dan pikiran kepada orang lain, serta mampu memahami dan mengerti bahasa orang lain baik secara lisan maupun tulisan.⁵

Manusia mengungkapkan berbagai macam peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kata-kata yang tersusun dalam kalimat, untuk itu penguasaan kosakata adalah suatu hal yang utama untuk dipelajari sebagai syarat untuk siswa yang ingin mahir dalam berbahasa. Karena kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa.⁶

Adapun yang dimaksud dengan kosakata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti perbendaharaan kata, atau dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *al- mufradât* (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu, dengan kata lain definisi kosakata bahasa Arab adalah perbendaharaan kata yang diketahui dan dimiliki sekelompok orang/etnis dalam bahasa Arab⁷. Sedangkan Soemargono mendefinisikan pengertian kosakata sebagai sejumlah kata yang disukai pemakainya.⁸

Djiwandono menjelaskan lebih lanjut bahwa penguasaan kosakata dibagi menjadi dua, yaitu penguasaan kosakata aktif- produktif dan pasif- reseptif, dimana penguasaan kosakata aktif-produktif (ekspresif) digunakan untuk keperluan berbicara dan menulis,

sedangkan penguasaan kosakata reseptif digunakan untuk keperluan menyimak dan membaca.⁹

Ada beberapa pembagian kosakata dalam konteks kemahiran bahasa antara lain yaitu:

1. Kosakata untuk memahami (*understanding vocabulary*) baik bahasa lisan ataupun teks

⁵ Mansuet Padeta, "Linguistik Sebagai Pengantar" (Bandung: Angkasa, 1994), 63.

⁶ Henry Guntur Tarigan, "Pengajaran Kosakata" (Bandung: Angkasa, 1982), 2.

⁷ Harimurti Kridalaksana, "Kamus Linguistik" (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993), 127.

⁸ Soemargono, "Kamus Prancis Indonesia" (Jakarta: Gramedia, 1991), 103.

⁹ Soenardi Djiwandono, "Tes Bahasa dalam Pengajaran" (Bandung: ITB, 1996), 43.

2. Kosa aka untuk berbicara (*speaking vocabulary*), dalam berbicara perlu menggunakankosakata yang tepat baik dalam pembicaraan yang bersifat informasi ataupun yang bersifat formal

3. Kosa kata untuk menulis (*writing vocabulary*), penulisanpun membutuhkan kosakata yang tepat agar pembacanya tidak salah dalam megartikan dan memahaminya.

Adapun tujuan dari pembelajaran *mufradât* yaitu:

1. Menambah pembedaharaan kosakata baru, dengan mempelajari mufrodât paling tida kita mempunyai tabungan pembendaharaan kosakata baru yang bisa digunakan ketika kita membutuhkannya untuk menyusun kalimat yang sempurna

2. Melatih melafalkan dengan baik dan benar, dengan belajar kosakata kita akan tahu cara melafalkannya secara baik dan benar dari segi makhorijul huruf dan panjang pendeknya sekiranya dapat dimengerti oleh yang mendengar

3. Memahami kosakata baru baik secara denotasi maupun konotasi, jauh dari itu kita dapat memahami arti kata yang sebelumnya tidak pernah kita tahu, baik arti secara denotasi atau konotasinya, sehingga kita tidak tertipu dengan adanya satu kata banyakarti atau sebaliknya

4. Mampu merangkainya menjadi satu bahasa lisan atau tulisan pada taraf yang lebih matang adalah kita mampu mengaplikasikannya dalam sebuah bahasa lisan atau tulisan dengan pemilihan kata yang tepat dan tersusun sehingga tercipta bahasa yang mudah dipahami dan mudah dimengerti.

Menurut Keraf terdapat 3 tahap penguasaan kosakata yang terjadi pada seseorang yaitu sebagai berikut.

1. Masa kanak- kanak, pada masa ini anak hanya memerlukan istilah untuk menyebutkan kata- kata secara terlepas. Semakin dewasa, anak ingin mengetahui semua yang dilihat dan dirasakannya atau didengarnya setiap hari. Maka dari itu, peran orang tua dan orang- orang yang di sekitarnya sangat penting dalam perluasan kata- kata dasarnya.
2. . Masa remaja, pada masa ini telah terjadi proses belajar, karena anak mulai belajar untuk menguasai bahasa dan memperluas kosakatanya secara sadar.
3. . Masa dewasa, pada masa ini penguasaan kosakata semakin mantap karena seseorang semakin banyak terlibat dalam komunikasi dengan banyak orang.

B. MEDIA PERMAINAN POHON PINTAR

Sudah menjadi rahasia umum bahwa pelajaran bahasa Arab kurang diminati siswa. Tak heran jika siswa kurang aktif dan kurang motivasi dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi sikap pasif dan menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran¹⁰. Media pembelajaran merupakan semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan adalah dengan media permainan. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran dengan permainan karena berdasarkan pendapat para ahli dan diperkuat dengan beberapa penelitian menyatakan bahwa permainan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

Istilah permainan menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktifitas atau kegiatan bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan, maupun mengembalikan imajinasi pada anak¹¹.

Menurut Yulianti, bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya dilakukan oleh anak-anak. Melalui suatu permainan, diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan¹². Selanjutnya Sadiman, mengatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dengan demikian, melalui permainan dapat disisipkan materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar¹³.

Permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk

¹⁰ Arief Sadiman, "Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya," Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada 2002, 16.

¹¹ Fathul Mujib Nailur rahmawati, "Metode Permainan- Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab" (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 26.

¹² Rani Yulianti, "Permainan yang Meningkatkan kecerdasan Anak Modern dan Tradisional" (Jakarta: Laskar Aksara, 2011), 7.

¹³ Sadiman, "Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya," 75.

belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.¹⁴

Riyana menjelaskan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya¹⁵.

Kontribusi media belajar lewat bermain di sekolah-sekolah adalah salah satu upaya mengembalikan kesan kalau belajar tidak menjemukan, menakutkan, sulit dan membosankan, tetapi menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan, efektif, mudah, dan bermanfaat bagi siapa pun juga¹⁶.

Media pohon pintar kosakata merupakan media yang cocok untuk siswa yang ingin bermain dengan warna dan berkreasi sesuai materi pelajaran. Siswa dengan segala kreatifitasnya, dengan dipandu oleh guru, merancang dan membuat media pohon pintar kosakata sebagai langkah untuk membangun keaktifan siswa sekaligus mengolah informasi yang ada sebelum nantinya bisa juga dipresentasikan di depan kelas untuk tingkat kelas yang lebih tinggi setara Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA) atau Perguruan Tinggi.

Pohon pintar menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Pohon pintar juga menjadi media pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dengan adanya media pembelajaran

¹⁴ Yusuf Umi Auliya, "Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga" (Jakarta: Visimedia, 2011), 17.

¹⁵ Rayandra Asyhar, "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran" (Jakarta: Referensi, 2012), 29.

¹⁶ Nailur rahmawati, "Metode Permainan- Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab," 26.

pohon pintar akan terdapat pembelajaran yang interaktif akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Pohon pintar didesain sesuai dengan pohon yang nyata.

Dengan adanya gambar, warna dan berbagai bentuk akan meningkatkan kemampuan memahami mengenai materi tersebut. Kegiatan ini akan merangsang siswa untuk berfikir dan menggerakkan anggota tubuh sehingga segala aspek dari tubuh akan bergerak. Hal ini akan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi karena siswa dituntut untuk bergerak dan berfikir untuk menciptakan suatu pohon yang terdapat materi tersebut

Pengertian pohon adalah: tumbuhan yang berbatang keras dan besar. Dan bahagian yang permukaan atau yang dianggap pangkal, dasar. Sedangkan pengertian pintar yaitu: pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan mahir mengerjakan sesuatu.²⁴ Dari keterangan di atas dapat disimpulkan permainan mengenal angka melalui pohon pintar yaitu suatu alat permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan, kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.

C. MEDIA PERMAINAN POHON PINTAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA

Media Pohon Pintar termasuk media visual tiga dimensi. Daryanto mengatakan media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.¹⁷

Pengajaran kosakata bahasa Arab melalui permainan pohon pintar membutuhkan bermacam – macam bahan dan alat seperti dibawah ini :

1. Bahan: Kertas manila putih, hijau, merah , spidol/ krayon, seloti/ lem, gunting, kosakata bahasa Arab

¹⁷ Daryanto Daryanto, “Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran” (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 686, 691.

2. Adapun cara dan langkah- langkah yang dilakukan dalam membuat pohon pintar yaitu:

- a) Menyiapkan bahan.
- b) Menggambar batang pohon beserta cabang dan ranting- rantingnya pada kertas manila putih dengan menggunakan spidol atau krayon.
- c) Tempel kertas manila yang sudah bergambar pohon di dinding kelas.
- d) Gunting kertas manila warna hijau membentuk daun sedangkan manila warna merah digunting membentuk buah, kemudian rekatkan selotip atau lem di bagian belakang kertas daun dan buah.
- e) Kosakata ditulis siswa sendiri ketika akan mulai permainan.

Penyajian atau pelaksanaan dari permainan melalui pohon pintar dilaksanakan secara kelompok dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas. Adapun cara penyajian dari permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menyediakan alat peraga atau media yang digunakan.
2. Guru memperkenalkan permainan dengan pohon pintar kepada anak dengan menggunakan metode tanya jawab.
3. Guru menjelaskan cara memainkan alat permainan tersebut kepada anak dengan cara memperagakannya serta menetapkan aturan bermain, adapun cara memainkannya adalah : siswa akan dipersilahkan melihat dan mendengar kosa kata terlebih dahulu dari guru, kemudian setelah jangka waktu yang ditetapkan siswa akan dipersilahkan mengambil kertas pola daun dan buah berdasarkan pembagiannya (misalnya daun untuk kata isim dan buah untuk kata fi'il)
4. Guru menetapkan aturan bermain kepada anak agar anak dapat bermain dengan tertib sesuai aturan yang telah disepakati bersama.
5. Guru mempersilahkan siswa untuk mendengarkan dan menulis mufradât pada kertas pola setelah diberikan soal oleh guru, secara bergiliran (contoh; guru menyuruh siswa menuliskan kata “buku” ke dalam bahasa Arab)
6. Guru memberikan motivasi atau bimbingan serta penghargaan kepada anak dalam melaksanakan permainan.

Contoh permainan pohon pintar :



KESIMPULAN

Kosa kata sebagai fondasi dasar berbahasa Arab sangat berguna dimiliki siswa untuk menyampaikan inspirasi serta gagasannya baik secara lisan maupun secara tertulis. Untuk menunjang tercapainya keterampilan tersebut, dibutuhkan media sebagai penyambung guna mendorong dan juga dapat meningkatkan keterampilan siswa baik secara kualitatif ataupun kuantitatif dalam memahami jumlah mufradât.

Media game tumbuhan pintar selaku ikhtiar buat mendesak dan memacu energi kreatifitas serta semangat guru dan siswa dalam pendidikan bahasa Arab sehingga terjalin interaksi yang produktif antara keduanya paling utama dalam proses belajar mengajar. Dengan pendidikan yang interkasif lewat media game tumbuhan pintar, siswa mempunyai keberanian dalam berbahasa Arab.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran bahasa Arab yang bisa mendesak partisipan didik supaya berlagak positif terhadap bahasa Arab hendak tercapai. Ketercapain tujuan ini memerlukan kerja keras serta kerja tuntas dari seseorang guru dalam aktivitas belajar supaya media berperan dengan baik serta berfungsi dan pas guna cocok kebutuhan aktivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Hermawan,. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab," 64. Bandung: Rosdakarya, 2011.
- Asyhar, Rayandra. "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran," 29. Jakarta: Referensi, 2012.
- Busyairi Madjidi. "Metodologi Pengajaran Bahasa," 1. Yogyakarta: Sumbangsih Offset, 1994.
- Daryanto, Daryanto. "Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran," 29. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Guntur Tarigan, Henry. "Pengajaran Kosakata." Bandung: Angkasa, 19892.
- Kridalaksana, Harimurti. "Kamus Linguistik," 127. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- M. Ali Khulli. "Assaliiba Tadaris Al-Lughoh Al-Arabiyah," 89. Jakarta: Al-Adeeb Library, 1994.
- Nailur rahmawati, Fathul Mujib. "Metode Permainan- Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab," 26. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

- Oemar Hamalik. "Media Pendidikan," 1. Bandung: PT.Citra Andily Bakti, 1989.
- Padeta, mansuer. "Linguistik Sebagai Pengantar," 63. Bandung: Angkasa, 1994.
- Sadiman, Arief. "Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya," Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada 2002.
- Soemargono. "Kamus Prancis Indonesia," 103. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Soenardi Djiwandono. "Tes Bahasa dalam Pengajaran," 43. Bandung: ITB, 1996.
- Umi Auliya, Yusuf. "Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga." Jakarta: Visimedia, 2011.
- Yulianty, Rani. "Permainan yang Meningkatkan kecerdasan Anak Modern dan Tradisional," 7. Jakarta: Laskar Aksara, 2011.