

Implementasi Board Race Game untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro Mojokerto

Oleh:

Nur Aisyah Fatmawati

Najih Anwar

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2026



Pendahuluan

- Dalam pembelajaran bahasa Arab, mencakup unsur-unsur bahasa yang harus dikuasai yang terdiri dari ashwat (bunyi), mufradat (kosakata), dan tarakib (struktur kalimat bahasa arab. Secara fundamental penguasaan mufradat memiliki dampak yang signifikan dalam penguasaan maharah lughoh karena ia merupakan dasar segala ungkapan dalam Bahasa Arab dan sebagai prasyarat untuk memahami keempat keterampilan bahasa. Namun, penguasaan mufrodad di SMP Muhammadiyah 5 Ngoro yang rendah menunjukkan perlu adanya inovasi pembelajaran yang tepat dan efektif untuk meningkatkan penguasaan mufrodad siswa. Dalam penelitian ini mengkaji terkait implementasi Board Race Game untuk meningkatkan penguasaan mufrodad dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana penerapan Board Race Game dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab?
- Apakah penerapan media tersebut dapat meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro?

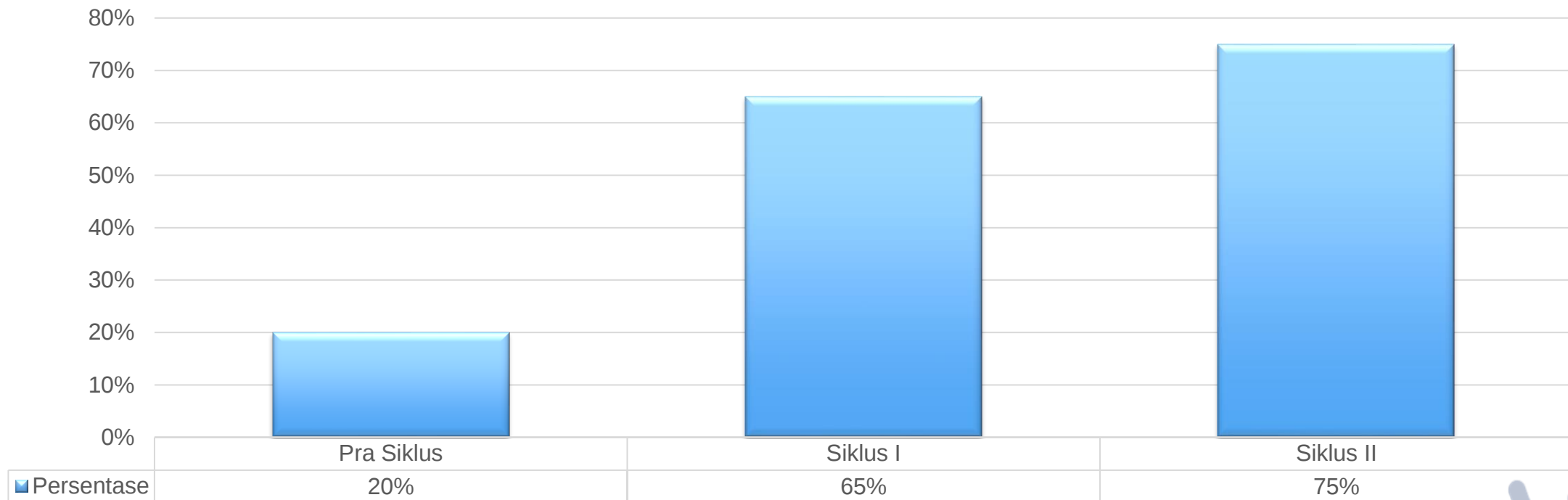
Metode

- Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).
- Subjek penelitian yakni kelas VIII yang berjumlah 19 siswa.
- Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes (pre-test dan post-test), observasi dan angket respon.
- Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil

Diagram Perbandingan Peningkatan

Persentase Klasikal Ketuntasan Belajar



Pembahasan

Berdasarkan pada diagram sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap, dari awal hingga akhir siklus. Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan permainan Board Race Game mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, terutama terkait penguasaan dalam mufradat nya. Penerapan Board race Game ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, melainkan juga mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Board Race Game dalam pembelajaran Bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memperkuat penguasaan mufrodat pada materi isim tafdhil. Efektivitas ini tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga melalui perubahan kualitas proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif dan partisipatif. Melalui aktivitas permainan yang menuntut kecepatan berpikir, ketepatan dalam menjawab, serta kerja sama antar siswa, siswa terdorong untuk lebih aktif mengingat, memahami, dan menggunakan mufrodat yang telah dipelajari. Hal ini memperkuat bahwa proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif dan aktivitas fisik secara bersamaan mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Referensi

- U. H. Hidayatulloh, M. A. Afiffudin, and H. Huda, "Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dengan Metode Mimicry Memorization: Studi Kasus MIN 4 Jombang," *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 188–201, Jan. 2025, doi: 10.62491/NJPI.2025.V5I1-15.
- R. Rosanda and N. Anwar, "Pengaruh Kegiatan Muhadatsah Usbu'lyyah Terhadap Penguasaan Mufrodat di Pondok Pesantren An-Nur Sidoarjo," Feb. 2024.
- A. bin I. Al Fauzan, M. A. T. Husain, and M. A. K. M. Fadl, *Al Arabiyah Baina Yadaik*, vol. 1. PT Future Media Gate, 2001.
- N. Hidayah, M. Hattab, I. Muthoharoh, Muslim, and N. Qomari, "Penyusunan Butir Soal Unsur Bahasa Arab (Bunyi, kosakata, Struktur Kalimat) untuk Siswa MTs," *Risal. Jurnak Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 10, no. 3, Sep. 2024.
- Y. Abdali, "Hānī Ismā'īl Ramaḍān, Ma'āyir 'Anāṣir al-Lughah al-'Arabiyyah li an-Nāṭiqīn bi Ghayrihā," *Kitabiyat İlahiyat Araştırmaları İnceleme-Eleştiri Derg.*, vol. 2, no. 1, pp. 92–123, Jun. 2024, Accessed: Dec. 21, 2025. [Online]. Available: <https://dergipark.org.tr/en/pub/kitabiyatilahiyat/article/1487266>
- H. A. Thohiroh and M. B. U. B. Arifin, "Efektivitas Program Mufrodat Wajib dalam Meningkatkan Maharah Kalam di Pondok Pesantren Muhammadiyah An-Nur Sidoarjo," Aug. 2024
- F. Muttaqima and K. Hikmah, "Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas XI SMA Muhammaadiyah 2 Sidoarjo," Jun. 2023.

Referensi

- N. N. Safitri and N. Anwar, "Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Game Edukasi Matching Airs: Studi Analisis di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan," Aug. 2025.
- N. Sadarwati, "Pengembangan Media Power Point Vidio sebagai Media Guru dalam Mengajar," *Pengertian J. Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 429–436, 2023.
- H. Hamidah, M. Abidin, and D. Hilmi, "The Effectiveness of Using Kahoot as an Evaluation Media for Vocabulary Learning at LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare," *El Banat J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 15, no. 1, Jun. 2025.
- A. Mardiyah and A. R. Sofa, "Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab dalam Pembelajaran Kontemporer," *Din. Pembelajaran J. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 364–373, May 2025, doi: 10.62383/DILAN.V2I2.1605.
- I. F. Ramadhan and K. Hikmah, "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab dalam Peningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin," May 2025.
- V. S. Sitepu, "Developing Contextual Teaching (CTL) Based On Board Race Game To Improve Students Vocabulary Achievement," *IOSR J. Reseach Method Educ.*, Apr. 2021.
- W. R. Pratiwi and M. A. Nur, "The Use of Board race Game in Improving Students' Vocabulary Mastery at Second Grade of Tsanawiyah Babul Khaer Bulukumba," *KLASIKAL J. Educ. Lang. Teach. dan Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 75–86, Dec. 2019, doi: 10.52208/klasikal.v1i3.45

Referensi

- S. Tampubolon, A. K. Hutagalung, H. Silitonga, and D. T. Manullang, "The Effect Of Applying Board Race Game On Students' Vocabulary Achievement At Seventh Grade Of SMP Swasta Bersama Berastagi," *Innov. J. Soc. Sci. Research*, vol. 3, no. 2, Jun. 2023.
- A. Zaenal, N. Qalbi, and M. A. Setiadi, "The Effectiveness of Board race Method to Improve Students Vocabulary Mastery," *J. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 197–210, Dec. 2020, Accessed: Dec. 03, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/jkip/article/view/361>
- M. R. Pahleviannur et al., *Penelitian Tindakan Kelas*, 1st ed., vol. 1. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- M. A. Rojabi, *Pengantar Penelitian Kuantitatif*. Bogor: Afdan Rojabi Publisher, 2025.
- P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," *Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 4, p. 19, Jul. 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- S. Wahyuni, "Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giat ladder Snake dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab," *Al-Mada J. Agama Sos. dan Budaya*, vol. 6, no. 1, Nov. 2023.
- J. Rizky Fadhilah, R. Azwar, Y. Syaida Oktira, and U. Nahdlatul Ulama Sumatera barat, "Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 23599–23607, Jul. 2025, doi: 10.31004/JPTAM.V9I2.30403.
- M. R. Munifi, "The Impact of Using Board Race Game on Vocabulary Mastery for Young Learners at SMPN 1 Batulayar," *State Islamic Universitu Mataram*, 2024

