

Penerapan Strategi Berbasis Permainan Lego sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah

The Application of Lego Game-Based Strategy as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery in Islamic Elementary Students

Natasya Dwi Nursari, Nurhidayati*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: nurhidayati.fs@um.ac.id

Paper received: 12-12-2022; revised: 01-02-2023; accepted: 27-02-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan strategi bermain berbasis media lego dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah digunakan strategi bermain berbasis media lego di kelas 4 MI Nurul Huda Semarang. Penelitian dilakukan di MI Nurul Huda Semarang Trenggalek dengan subjek siswa kelas 4 yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, *pre-test*, dan *post-test*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, soal *pre-test*, dan soal *post-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain berbasis media lego mencakup kegiatan perencanaan untuk menyiapkan bahan dan tempat bermain lego, kegiatan bermain yaitu siswa bermain menyusun lego, kegiatan penutup yaitu membahas kembali kegiatan pembelajaran, dan kegiatan evaluasi siswa mengerjakan *post-test* di setiap siklusnya. Setelah diterapkannya strategi bermain berbasis media lego, setiap siklusnya mendapatkan hasil yang signifikan, yaitu pada *pre-test* mendapatkan hasil 25 persen, pada *post-test* Siklus I mendapatkan hasil 56 persen, sedangkan pada *post-test* siklus II mendapatkan hasil 85 persen. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan strategi bermain berbasis media lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4 MI.

Kata kunci: strategi bermain; lego; kosakata

Abstract

This study aims to describe the use of lego media-based play strategies and increase in Arabic vocabulary mastery after using lego media-based play strategies in grade 4 MI Nurul Huda Semarang. The research was conducted at MI Nurul Huda Semarang, Trenggalek, with 27 students of grade 4 as the subjects. This research was a Class Action Research with two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods used are observation, interviews, pre-test, and post-test. The research instruments were observation guidelines, interview guidelines, pre-test, and post-test questions. The results of this study indicate that the application of lego media-based play strategies includes planning activities to prepare materials and place to play Lego, playing activities, namely students playing assembling legos, closing activities, namely discussing learning activities again, and evaluation activities of students working on the post-test. After implementing the playing strategy based on Lego media, each cycle gets significant results namely, the pretest gets 25 percent results, while the post-test cycle I gets 56 percent results, and the second cycle gets 85 percent results. Thus, it can be said that the application of lego media-based play strategies can improve the Arabic vocabulary mastery of grade 4 students in MI.

Keywords: playing strategy; lego; vocabulary

1. Pendahuluan

Bahasa Arab termasuk bahasa asing yang digunakan untuk berkomunikasi di Indonesia. Dalam pemerolehan bahasa, bahasa asing sebaiknya dikenalkan lebih awal atau saat usia dini. Hal ini karena saat masih usia dini, anak dapat mempelajari bahasa lebih baik daripada orang dewasa (Nurhidayati & Ridwan, 2014). Akan tetapi, bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang terkadang kurang diminati karena kebanyakan orang tidak mengetahui fungsi ke depannya (Wekke, 2015). Selain itu, bahasa Arab juga termasuk salah satu pelajaran yang dianggap tidak mudah dan membosankan (Amirudin & Fatmawati, 2018). Hal ini tidak akan terjadi jika pengajar mampu menyampaikan materi dengan baik, menyenangkan, serta mudah dipahami siswa.

Sebagai pemerolehan bahasa asing, pembelajaran bahasa Arab tak lepas dari kosakata atau mufradat yang perlu diketahui bagi pemelajar bahasa Arab. Kosakata bahasa Arab menjadi dasar yang harus dikuasai seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Arab (Fajriah, 2015). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kosakata adalah perbendaharaan kata atau yang dalam bahasa Inggris berarti *vocabulary* dan dalam bahasa Arab disebut *al-mufradat*. Berdasarkan uraian tersebut, arti dari kosakata bahasa Arab adalah perbendaharaan kata yang diketahui oleh sekelompok orang dalam bahasa Arab. Dalam hal ini, terkadang siswa atau pemelajar mengalami kesulitan dalam menghafal ataupun memahami kosakata bahasa Arab (Fahrurrozi, 2014). Oleh karena itu, keterampilan mengajar seorang guru diperlukan agar siswa bisa dengan mudah memahami kosakata yang baru didapatkannya. Selain itu, diperlukan pula strategi belajar baru yang dapat mengatasi lemahnya sistem pembelajaran yang sudah ada.

Kelemahan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini adalah bahwa siswa hanya dituntut untuk menghafalkan materi tanpa memahaminya (Nuraeni, 2014). Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing tidak bisa hanya berpacu pada kurikulum saja, tetapi juga perlu memperhatikan model pembelajarannya (Nurhidayati & Ridwan, 2014). Untuk mengatasi lemahnya proses pembelajaran, guru dapat mengembangkan strategi yang bisa membuat siswa lebih aktif di kelas, lebih kreatif, dan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan ialah strategi yang bisa membuat siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan senang belajar (Uliyah & Isnawati, 2019). Pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk anak, harus disesuaikan dengan karakteristik anak, baik dari segi psikologis maupun sosiologis. Anak-anak masih sulit untuk menerima informasi yang abstrak dan lebih suka sesuatu yang nyata. Selain itu, dalam aspek sosiologis, anak lebih senang belajar jika pembelajarannya menyenangkan, tidak membosankan, dan juga dilakukan dalam bentuk permainan. Strategi tersebut sesuai dengan pendapat Nurhidayati & Ridwan (2014) bahwa dalam belajar, anak membutuhkan suasana yang menyenangkan serta dengan perasaan yang bahagia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan strategi bermain dalam pembelajaran bahasa Arab. Strategi bermain yang digunakan peneliti adalah bermain dengan menyusun lego untuk menghasilkan bentuk sesuai dengan kosakata yang tersusun. Lego adalah permainan konstruktif yang berupa kepingan plastik dan berbentuk balok. Lego dapat disusun atau dibentuk sesuai dengan keinginan pemain. Dalam menyusun lego, pemain akan belajar untuk berpikir, memecahkan masalah, berpendapat dengan rekan, dan juga mengasah keterampilan dalam menyusun lego hingga dapat menghasilkan bentuk yang diinginkan (Jalil, 2019). Dalam hal ini, lego termasuk permainan teka-teki dengan menyusun

bangunan atau menyusun suatu bentuk. Untuk bermain, anak harus mengikuti aturan dari lego yang digunakan sehingga permainan ini dapat melatih keterampilan dan ketepatan anak dalam berpikir (Yus, 2013). Kepingan balok ini bisa disusun sesuai dengan bentuk yang diinginkan, misalkan menyusun lego dengan tema hewan, alat transportasi, angka, dan masih banyak lagi sesuai dengan imajinasi. Menyusun lego bisa meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak (Kartini & Susilawati, 2018). Di samping itu, permainan lego ini juga dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam mengenal kosakata bahasa Arab.

Sebelumnya, peneliti telah melakukan wawancara singkat dengan guru bahasa Arab di MI Nurul Huda Semarang. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa kelas 4 mempunyai kendala dalam mengenal kosakata bahasa Arab, di antaranya siswa belum dapat mencocokkan kosakata dengan maknanya, siswa belum dapat melafalkan kosakata dengan tepat, siswa belum dapat mengaplikasikan kosakata ke dalam kalimat, dan siswa belum dapat menuliskan apa yang didengarnya. Pada pembelajaran bahasa Arab, MI Nurul Huda Semarang Trenggalek menggunakan strategi ceramah dan menghafal yang hanya mengacu pada buku ajar. Oleh sebab itu, siswa merasa jenuh dan kurang menyukai mata pelajaran bahasa Arab.

Strategi bermain dalam pembelajaran bahasa Arab sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Zabun (2020) dengan hasil penelitian bahwa strategi bermain peran bisa lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Selanjutnya, Norhidayah (2016) juga pernah membahas hal serupa dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa strategi bermain melalui sarana ular tangga bisa meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatnya kegiatan siswa mencapai 95% saat observasi. Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2015) dengan hasil pengembangan berupa media permainan kuis interaktif. Pengembangan tersebut efektif dan mempunyai kualitas yang sangat baik dalam pembelajaran mufradat dengan persentase 87,5%. Ada pula penelitian Rosyidah (2020) yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman mufradat siswa. Selain itu, Rahmandani & Syamsiyati (2020) juga pernah meneliti tentang penggunaan lego dalam kegiatan belajar di RA yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media lego tersebut sangat efektif dan efisien. Penggunaan media lego tersebut dapat membantu berkembangnya kemampuan motorik halus anak karena melatih koordinasi mata dan tangan untuk menggerakkan benda. Dari penelitian-penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi bermain merupakan strategi yang efektif untuk pembelajaran bahasa Arab dan penggunaan media lego dapat membantu kegiatan pembelajaran pada anak. Pemilihan strategi bermain berbasis media lego ini dilakukan karena MI Nurul Huda Semarang Trenggalek sebelumnya hanya menggunakan strategi ceramah dan menghafal dengan media buku ajar. Sekolah tersebut belum pernah menggunakan strategi dan media pembelajaran selain dari buku ajar. Oleh karena itu, peneliti memilih penerapan strategi bermain berbasis media lego dalam pembelajaran bahasa Arab guna melakukan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek.

Strategi bermain berbasis media lego adalah sebuah strategi bermain yang menggunakan lego sebagai media pembelajarannya. Dalam hal ini, siswa akan bermain menggunakan lego bersama teman kelompoknya dengan cara menyusun lego sesuai dengan bentuk kosakata bahasa Arab. Langkah awal dalam penerapan strategi bermain berbasis media lego ini adalah kegiatan pra-bermain, yaitu persiapan siswa dalam kegiatan bermain dan mempersiapkan

bahan untuk bermain. Pada tahap ini, guru akan menjelaskan permainan lego yang akan dimainkan, tujuan, dan peraturan dalam bermain. Lalu, langkah berikutnya adalah siswa bermain bersama kelompoknya dengan menyusun lego sampai menemukan kosakata dan gambar sebagai makna kosakata. Langkah selanjutnya adalah kegiatan penutup untuk membahas kembali permainan menyusun lego yang sudah dilakukan siswa. Kemudian, langkah terakhir adalah evaluasi dengan memberikan soal tes setelah pembelajaran selesai.

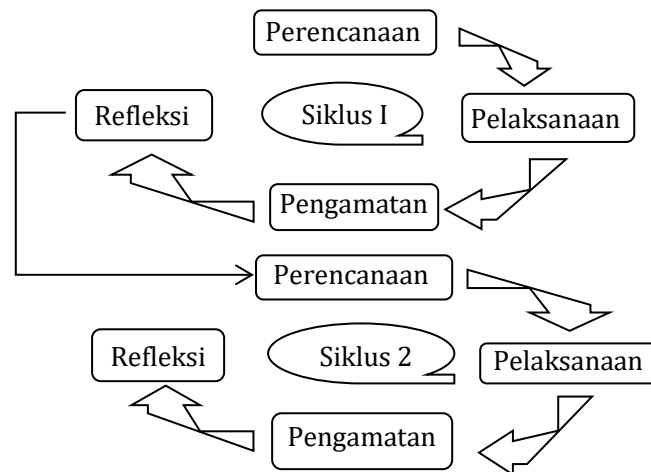
Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan strategi bermain berbasis media lego dan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah digunakan strategi bermain berbasis media lego pada siswa MI Nurul Huda Semarang Trenggalek kelas 4. Adapun manfaat penelitian ini bagi guru dapat menjadi pertimbangan inovasi pada sebuah pembelajaran bahasa Arab untuk anak. Kemudian, manfaat bagi peneliti lain adalah dapat memberikan celah permasalahan, sehingga peneliti lain dapat melengkapi penelitian ini dengan penelitian atau temuan yang lain. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai referensi tambahan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan di ruang kelas ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Saputra (2021), Penelitian Tindak Kelas mempunyai tujuan untuk memperbaiki atau untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian Tindak Kelas dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan sehingga diperlukan 4 pertemuan pembelajaran untuk menyelesaikan penelitian. Adapun tahapan PTK tertera pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahap-tahap PTK

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Observasi Awal	Kegiatan yang dilakukan adalah pengumpulan informasi mengenai situasi pembelajaran bahasa Arab di sekolah MI Nurul Huda Semarang Trenggalek.
Penyusunan Perencanaan	Perencanaan yang dilakukan adalah pembuatan RPP dengan menggunakan strategi bermain berbasis media lego, pembuatan soal untuk <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> . Penyusunan perencanaan juga menjadi tahap awal pada strategi bermain yaitu, guru menjelaskan permainan lego yang akan dimainkan, tujuan bermain lego, peraturan dalam bermain lego, dan menyiapkan bahan dan tempat untuk bermain lego.
Pelaksanaan Tindakan	Implementasinya adalah memulai pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat, Kemudian memasuki langkah kedua dari strategi bermain yaitu, mulai bermain menyusun lego bersama teman kelompoknya dengan cara berdiskusi, setelah selesai bermain menyusun lego dengan benar kemudian kegiatan penutup yaitu membahas kembali permainan lego yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya langkah terakhir adalah evaluasi dengan memberikan soal tes setiap siklusnya.
Observasi	Pengamatan dilakukan selama kegiatan bermain dalam pembelajaran dengan cara mengamati aktivitas siswa
Refleksi	Refleksi dilakukan setelah siklus berakhir, yaitu dengan mencari kekurangan saat proses pembelajaran, kemudian kekurangan yang ada diperbaiki pada siklus berikutnya, sehingga bisa menghasilkan hasil yang lebih baik.



Gambar 1. Siklus PTK

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Nurul Huda Semarang Trenggalek. Penelitian dimulai pada bulan Juli 2022 sampai dengan Agustus 2022. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa MI Nurul Huda Semarang kelas 4 yang berjumlah 27 anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua data, yaitu data kualitatif berupa aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dan data kuantitatif berupa nilai siswa. Nilai siswa dapat dilihat setelah mengerjakan tes.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa soal evaluasi, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Sementara itu, observasi, wawancara, dan tes dilakukan untuk pengumpulan data. Observasi dilakukan oleh peneliti ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lembar pedoman observasi. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan memberikan pertanyaan dan meminta pendapat kepada guru bahasa Arab dan siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek berkaitan dengan kegiatan pembelajaran bahasa Arab sebelum dan sesudah diterapkannya strategi bermain berbasis media lego ini.

Tes evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil nilai belajar siswa yang diperoleh setelah mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*. Soal-soal tersebut sebelumnya telah diajukan oleh peneliti dan divalidasi oleh pembimbing dan guru bahasa Arab. Soal *pre-test* diberikan sebelum diterapkan strategi bermain berbasis media lego, sedangkan soal *post-test* diberikan di setiap siklusnya. Indikator keberhasilan penelitian ini apabila ada peningkatan nilai tes siswa secara klasikal, yaitu siswa yang tuntas mencapai 85% dengan nilai lebih tinggi atau sama dengan 70 sesuai KKM sekolah. Untuk menentukan ketuntasan nilai siswa, peneliti menghitungnya dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum m}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum m$ = Total jumlah siswa yang mengalami peningkatan
- $\sum n$ = Total jumlah siswa

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penggunaan Strategi bermain Berbasis Media Lego

Siklus I

(1) Perencanaan

Pembelajaran pada Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diberikan, merencanakan lembar pengamatan (observasi) kegiatan guru dan siswa ketika pembelajaran, serta merencanakan soal evaluasi untuk mengetahui hasil tes siswa setelah diterapkannya strategi bermain berbasis lego. Tahap perencanaan ini juga meliputi tahap awal strategi bermain, yaitu guru menjelaskan permainan lego yang akan dimainkan, tujuan bermain lego, peraturan dalam bermain lego, serta menyiapkan bahan dan tempat untuk bermain lego.

Permainan lego yang dimainkan terdiri dari beberapa kepingan balok yang dapat disusun sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Akan tetapi, lego yang akan dimainkan tersebut sudah diberi kosakata bahasa Arab sehingga siswa harus menyusun bentuk sesuai dengan kosakata tertentu. Tujuan bermain lego ini adalah untuk melakukan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab supaya siswa dapat dengan mudah memahami makna kosakata dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan. Peraturan dalam bermain lego ini adalah siswa harus menyusun lego sesuai dengan bentuk kosakata bahasa Arab dengan baik dan benar secara berkelompok. Bahan yang digunakan yakni lego yang sudah diberi kosakata. Tempat pelaksanaannya adalah di dalam ruang kelas dan siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

(2) Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan, selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat. Tahap ini dimulai pada pertemuan pertama yang dihadiri oleh 27 siswa. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah *al-unwanu*. Submateri yang diajarkan adalah 6 kosakata dan pengaplikasiannya pada sebuah kalimat. Alokasi waktu pembelajaran yakni 2×40 menit. Pada pertemuan pertama ini, siswa mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu sebelum strategi bermain berbasis media lego diterapkan.

Setelah dilakukan *pre-test*, selanjutnya tahap kedua dalam strategi bermain adalah pelaksanaan kegiatan bermain. Pada tahap ini, guru membuat kelompok yang terdiri dari 4-5 anak yang akan menjadi enam kelompok. Setelah itu, siswa menempati tempat yang sudah disediakan bersama kelompoknya masing-masing, tempat bermain tetap di dalam kelas. Kemudian, dalam upaya pemahaman kosakata, siswa berdiskusi dengan kelompok dalam bermain menyusun lego untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dengan kosakata yang tersusun. Siswa dituntut untuk lebih aktif serta berpikir kreatif, inovatif, dan kritis dalam menyusun lego. Setiap kelompok dapat membuktikan kebenaran antara hasil susunan lego dengan materi yang terdapat pada buku ajar. Dengan begitu, siswa dapat menentukan arti kosakata. Setiap kelompok dapat berdiskusi untuk membuat kalimat sesuai dengan bentuk dan kosakata yang didapatkan ketika bermain menyusun lego.

Selama proses pembelajaran bermain lego berlangsung, guru dan peneliti melakukan pengawasan terhadap siswa di setiap kelompok untuk melihat seberapa aktif kegiatan siswa dalam kelompok. Setelah menyusun lego selesai, setiap kelompok dapat menyebutkan hasil susunan lego yang telah diselesaikan dengan lantang beserta maknanya. Kemudian, langkah

selanjutnya dari strategi bermain yaitu kegiatan penutup. Untuk menutup kegiatan, guru membahas kembali bersama siswa mengenai permainan menyusun lego yang menghasilkan bentuk kosakata beserta maknanya. Guru juga memberikan motivasi belajar pada siswa dan bersama-sama menyimpulkan tentang pembelajaran *al-unwanu*.

Pertemuan kedua minggu berikutnya dihadiri oleh 27 siswa dengan kegiatan melanjutkan materi 6 kosakata dari tema *al-unwanu*. Alokasi waktu pertemuan ini adalah 2×40 menit. Adapun kegiatan di pertemuan kedua sama dengan kegiatan di pertemuan pertama, hanya berbeda pada submateri saja. Pada pertemuan kedua, peneliti membagikan soal tes sebagai tahap evaluasi untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa. *Post-test* Siklus I dilakukan setelah pembelajaran selesai.

(3) Pengamatan

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan, selanjutnya adalah tahap pengamatan atau observasi. Tahap ini dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa sedang berlangsung. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang telah disusun. Setiap akhir siklus, diadakan *post-test* untuk melihat perkembangan yang dicapai dalam peningkatan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas 4.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa di pertemuan kedua, siswa mengalami peningkatan dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan persentase pertemuan pertama adalah 55% dan persentase pada pertemuan kedua adalah 70%. Akan tetapi, 70% yang didapat masih dalam kategori cukup, sehingga diperlukan peningkatan lagi pada kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran supaya bisa mencapai kategori baik atau sangat baik. Selanjutnya, untuk hasil observasi nilai siswa siklus I yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Nilai Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Hasil nilai paling tinggi	80
2.	Hasil nilai paling rendah	20
3.	Total jumlah siswa tuntas	56%
4.	Nilai rata-rata siswa	63

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai paling tinggi yang diperoleh siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai paling rendah adalah 20. Dengan demikian, jumlah siswa yang tuntas adalah 56% dengan nilai rata-rata 63. Jumlah siswa yang tuntas mencapai taraf penilaian klasikal, yaitu 85%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

(4) Refleksi

Adapun menurut observasi yang dilakukan saat pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dan guru pengampu, ada kekurangan atau kelemahan yang perlu diperbaiki. Kekurangan tersebut yakni kurangnya persiapan guru dalam memberikan pembelajaran dan materi pada siswa, ketika pembagian kelompok siswa gaduh karena tidak mau berkelompok dengan siswa tertentu, banyak siswa yang diam dan tidak aktif pada saat menyimpulkan materi bersama-sama karena sebelumnya siswa jarang diajak untuk menyimpulkan materi, serta dalam diskusi penyusunan kalimat sesuai kosakata yang siswa dapat cenderung menggunakan

contoh yang sudah diberikan oleh guru. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti akan melakukan perbaikan prosedur pada siklus kedua.

Siklus II

(1) Perencanaan

Setelah Siklus I dilaksanakan, siklus kedua akan dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan atau kelemahan di Siklus I. Perencanaan Siklus II di antaranya menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan perbaikan-perbaikan sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan; membuat pedoman observasi Siklus II; membuat soal evaluasi; melakukan pendekatan terhadap siswa yang tidak mau bergabung dengan siswa tertentu; membagi kelompok sebelum pembelajaran dimulai supaya siswa tidak gaduh ketika pembagian kelompok; dalam diskusi, siswa dilarang menggunakan contoh yang sudah guru berikan, melainkan dilatih dengan kalimat acak untuk disusun menjadi kalimat yang tepat; serta sebelum menyimpulkan bersama guru, siswa dapat berdiskusi dengan kelompok mengenai kesimpulan yang didapat saat pembelajaran berlangsung. Seperti halnya Siklus I, pada tahap perencanaan ini merupakan langkah awal strategi bermain, yaitu guru menjelaskan kembali permainan lego yang akan dimainkan, tujuan bermain lego, peraturan dalam bermain lego, serta menyiapkan bahan dan tempat untuk bermain lego.

Permainan lego yang dimainkan adalah beberapa kepingan balok yang dapat disusun sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Akan tetapi, lego yang akan dimainkan sudah diberi kosakata sehingga siswa harus menyusun bentuk sesuai dengan kosakata. Tujuan bermain lego adalah untuk melakukan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa supaya siswa dapat dengan mudah memahami makna kosakata dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan. Peraturan dalam bermain lego adalah siswa harus menyusun lego sesuai dengan bentuk kosakata bahasa Arab dengan baik dan benar secara berkelompok. Bahan yang digunakan adalah lego yang sudah diberi kosakata. Permainan dilakukan di dalam ruang kelas dan siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

(2) Pelaksanaan

Sama halnya dengan Siklus I, setelah tahap perencanaan, akan dilanjutkan tahap pelaksanaan dalam proses pembelajaran dengan 2 kali pertemuan dan alokasi waktu 2×40 menit setiap pertemuannya. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun kembali. Dimulai dengan pertemuan pertama yang dihadiri oleh 27 siswa dan materi pembelajaran adalah *al-unwanu*. Submateri yang diajarkan adalah 6 kosakata dan pengaplikasiannya pada sebuah kalimat. Alokasi waktu pembelajaran adalah 2×40 menit.

Langkah selanjutnya adalah kegiatan bermain. Guru sudah membentuk 6 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompok sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini dilakukan supaya saat pembelajaran siswa tidak gaduh dalam kelas dan tidak ada banyak waktu yang terbuang. Dalam upaya pemahaman kosakata, siswa berdiskusi dengan kelompok saat bermain menyusun lego untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dengan kosakata yang tersusun. Siswa dituntut untuk lebih aktif serta berpikir kreatif, inovatif, dan kritis dalam menyusun lego.

Setiap kelompok dapat membuktikan kebenaran antara hasil bermain dengan materi yang sesuai pada buku ajar. Dengan begitu, siswa dapat menentukan arti kosakata. Setiap

kelompok diarahkan untuk berdiskusi dan membuat kalimat sesuai dengan bentuk serta kosakata yang didapatkan ketika penyusunan lego. Dalam penyusunan kalimat ini, guru sudah menyiapkan kalimat acak yang akan disusun oleh kelompok. Hal ini dilakukan untuk menghindari siswa menggunakan contoh yang sudah dicontohkan oleh guru. Selain itu, siswa juga berdiskusi mengenai kesimpulan yang didapatkan pada saat belajar supaya ketika menyimpulkan bersama-sama, semua siswa turut aktif dalam menyampaikan pendapat kesimpulan yang didapatkan.

Selama proses pembelajaran bermain lego berlangsung, guru dan peneliti melakukan pengawasan terhadap siswa di setiap kelompok. Pengawasan ini dilakukan untuk melihat seberapa aktif siswa dalam kegiatan kelompok. Setelah kegiatan menyusun lego selesai, setiap kelompok dapat menyebutkan hasil susunan lego yang telah diselesaikan dengan lantang beserta maknanya. Kemudian, langkah selanjutnya dari strategi bermain yaitu kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, guru membahas kembali bersama siswa mengenai permainan menyusun lego yang menghasilkan bentuk kosakata beserta maknanya. Selanjutnya, guru dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan bahasa yang lebih santai supaya dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Terakhir, siswa dan guru menyimpulkan tentang pembelajaran *al-unwanu*.

Pertemuan kedua minggu berikutnya dihadiri oleh 27 siswa dan dilaksanakan dengan melanjutkan materi 6 kosakata dari tema *al-unwanu*. Alokasi waktu pembelajaran adalah 2×40 menit. Kegiatan pada pertemuan kedua sama dengan kegiatan di pertemuan pertama, hanya berbeda pada substansinya. Pada pertemuan kedua akan dibagikan soal tes sebagai tahap evaluasi untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa, *post-test* Siklus II dilakukan setelah pembelajaran selesai.

(3) Pengamatan

Observasi dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang sudah tersusun. Di setiap akhir siklus diadakan *post-test* untuk mengamati perkembangan peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas 4.

Hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa di pertemuan pertama dan kedua siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Persentase di pertemuan pertama adalah 84% dan persentase pada pertemuan kedua adalah 100%. Hasil persentase tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas siswa sudah berada dalam kategori sangat baik. Kemudian, setelah dilakukan *post-test* pada Siklus II, akan diperoleh hasil observasi nilai siswa pada siklus II yang dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil observasi nilai siswa Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Hasil nilai paling tinggi	90
2.	Hasil nilai paling rendah	20
3.	Total jumlah siswa tuntas	85%
4.	Nilai rata-rata siswa	76

Berdasarkan tabel tersebut, dapat terlihat bahwa nilai paling tinggi yang diperoleh siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang pada Siklus II adalah 90, sedangkan nilai paling rendah adalah 20, maka jumlah siswa yang tuntas adalah 85% dengan nilai rata-rata 76. Ini menunjukkan bahwa nilai siswa yang tuntas sudah mencapai batas ketuntasan klasikal, yakni 85% sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

(4) Refleksi

Hasil penelitian pada siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain berbasis media lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang dibandingkan dengan siklus pertama. Dengan demikian, terdapat beberapa hal yang diperoleh dalam refleksi siklus kedua, yaitu siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat mengucapkan kosakata dengan baik dan benar, siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan dan menyusun lego dengan tepat, siswa dapat menentukan arti kosakata dengan tepat melalui media pembelajaran berupa lego, siswa mampu menggunakan kosakata yang dipelajari dalam kegiatan menulis yang bertema “*al-unwanu*” dengan baik dan benar, siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab, serta adanya peningkatan hasil nilai belajar siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan klasikal sehingga tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

3.2. Peningkatan Penguasaan Kosakata setelah Digunakan Strategi Bermain Berbasis Media Lego pada Pembelajaran Bahasa Arab

(1) Sebelum diterapkannya strategi bermain berbasis media lego

Sebelum menerapkan strategi bermain berbasis lego pada siswa kelas 4, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan. Soal *pre-test* yang diberikan adalah 10 soal yang meliputi 5 soal pilihan ganda dan 5 soal mencocokkan gambar dengan kosakatanya. Dari hasil *pre-test* yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 7 dari 27 siswa yang tuntas sehingga yang tidak tuntas ada 20 siswa. Jumlah nilai rata-rata semua siswa pada *pre-test* ini adalah 56 dan persentase hasil ketuntasan klasikal hanya 25% sehingga belum bisa mencapai batas ketuntasan klasikal, yaitu 85%. Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya peneliti mulai melakukan tahap pembelajaran Siklus I. Tahap tersebut bertujuan untuk melakukan peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan strategi bermain berbasis media lego pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas 4.

(2) Setelah diterapkannya strategi bermain berbasis media lego

Pada setiap akhir siklus, siswa diberikan soal *post-test* untuk melihat pemahaman siswa, dan didapatkan hasil bahwa strategi bermain berbasis media lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata, dengan nilai rata-rata dan ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 4. Peningkatan *pre-test*, *post-test* Siklus I, dan *post-test* Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Hasil		
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i> I	<i>post-test</i> II
1.	Hasil nilai paling tinggi	80	80	90
2.	Hasil nilai paling rendah	20	20	20
3.	Total jumlah siswa tuntas	25%	56%	85%
4.	Nilai rata-rata siswa	56	63	76

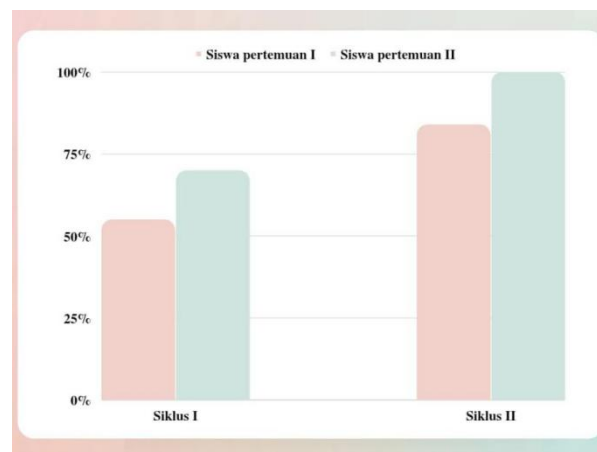
Berdasarkan tabel, peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* I dan *post-test* II terlihat melalui jumlah siswa yang tuntas. Dari total 27 siswa, pada *pre-test* jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa. Kemudian, pada *post-test* I, siswa yang tuntas adalah 12 siswa, dan pada *post-test* II jumlah siswa yang tuntas adalah 23 siswa. Dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* I ada 5 orang dan bertambah lagi sebanyak 11 siswa di siklus kedua. Nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* adalah 56, sedangkan pada saat *post-test* I adalah 63 dan pada saat *post-test* II adalah 76. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat. Pada saat *pre-test* mendapatkan 25%, sedangkan pada saat *post-*

test I mendapatkan 56%, dan pada post-test II mendapatkan hasil 85%. Peningkatan yang didapat antara *pre-test* dan *post-test* adalah 31%, kemudian meningkat lagi sebanyak 29% pada siklus II.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Arab kelas 4, siswa sudah mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Selain itu, siswa sudah dapat memahami bacaan teks bahasa Arab yang ada di buku ajar, dapat mengucapkan kosakata beserta maknanya dengan baik dan benar, serta dapat menuliskan kosakata dengan baik dan benar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas 4 mengalami peningkatan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada siklus pertama dan dari *post-test* pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa kelas 4 telah mencapai batas kemampuan klasikal sebesar 85% atau dapat dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa meningkat sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4 juga sudah meningkat. Dengan demikian, penelitian dianggap cukup sampai Siklus II.

3.3. Penggunaan Strategi Bermain Berbasis Media Lego

Aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Arab mengalami peningkatan saat menggunakan strategi bermain berbasis lego, hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbaikan dalam proses pembelajaran dengan strategi bermain berbasis lego ini. Kegiatan siswa berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran pada Siklus I di pertemuan pertama adalah 55% dan sedikit meningkat di pertemuan kedua, yaitu 70%. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum bisa dikatakan berhasil, jadi dilanjutkan pada Siklus II. Peningkatan yang sedikit demi sedikit ini menunjukkan bahwa siswa masih beradaptasi dengan strategi baru yang diterapkan. Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi siklus I yang dilanjutkan ke Siklus II untuk memperbaiki masalah yang terjadi pada Siklus I. Kemudian, peneliti menemukan hasil kegiatan siswa pada Siklus II pertemuan pertama adalah 84% dan mengalami peningkatan di pertemuan kedua, yaitu 100%.



Gambar 2. Hasil observasi kegiatan siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa penggunaan strategi bermain berbasis media lego ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan serta tidak membosankan. Hal ini mendukung ungkapan Uliyah & Isnawati (2019) bahwa pemilihan strategi bermain pada anak dapat menghilangkan kebosanan dan juga menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, strategi bermain juga dapat meningkatkan motivasi

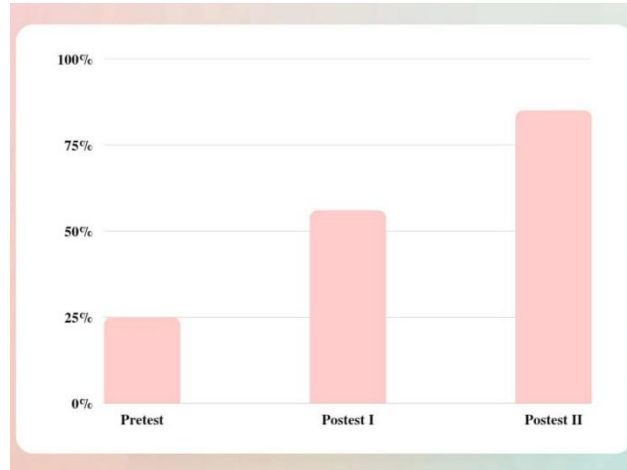
belajar siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Kesimpulan tersebut senada dengan yang diungkapkan Ali (2019) bahwa penggunaan strategi bermain dapat membuat suasana menjadi gembira dan kegembiraan tersebut dapat membangkitkan minat siswa, keterlibatan dalam proses belajar, serta dapat terciptanya pemahaman pada materi. Dengan diterapkannya strategi bermain, siswa dapat mengingat kosakata dengan lebih mudah serta dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa Arab. Hartini (2017) juga mengungkapkan bahwa dengan strategi bermain, siswa dapat mengingat materi dengan lebih mudah karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan, serta dengan strategi bermain dapat memberikan semangat kepada siswa saat pembelajaran bahasa Arab.

Guru juga dapat memberikan rangsangan berupa media-media yang konkret pada siswanya (Hartini, 2017). Dengan adanya media dalam pembelajaran, maka siswa dapat menerima materi yang diberikan dengan mudah, seperti halnya yang telah diungkapkan oleh Nuha (2018) bahwa dengan adanya media dalam kegiatan pembelajaran, materi yang diberikan oleh guru dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Media yang digunakan dalam strategi ini juga dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar yaitu dengan media lego. Menurut Abdullah, Hastuti, & Karmila (2016), media lego merupakan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan memberikan kesan yang baik. Hal ini karena dengan media lego, siswa bisa langsung praktik. Dengan menggunakan media lego dalam pembelajaran, siswa dapat berperan aktif dan dapat menambah pengalaman belajar nyata pada siswa. Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Hadi (2021) bahwa media lego bisa menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat lebih termotivasi, lebih interaktif, dan tentunya menambah pengalaman siswa ketika belajar. Media lego dalam pembelajaran juga dapat melatih siswa dalam merangsang pikiran untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal ini juga diungkapkan Malinda, Murtono, & Zuliana. (2017) yang menyatakan bahwa permainan lego merupakan media edukasi yang dapat merangsang daya pikir anak untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu bahasa Arab, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa strategi bermain berbasis media lego dalam mempelajari kosakata bahasa Arab ini sangat membantu untuk memotivasi belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media lego ini juga dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, siswa hanya mendengarkan dan tidak aktif di kelas sehingga suasana kelas menjadi membosankan. Akan tetapi, setelah diterapkannya strategi bermain berbasis media lego pada pembelajaran kosakata bahasa Arab ini, kelas menjadi lebih terlihat hidup. Hal ini mendukung penelitian Kusyairi, Syam, & Aslinda (2019) yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran akan sangat efektif dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa MI Nurul Huda Semarang Trenggalek kelas 4 menyatakan bahwa dengan diterapkannya strategi bermain berbasis media lego pada pembelajaran kosakata bahasa Arab ini, mereka bisa belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan karena mereka menggunakan media visual dan nyata. Media lego adalah salah satu media yang disajikan secara langsung dan visual. Visual dapat menunjukkan benda secara nyata, memberikan contoh-contoh nyata, dan dapat mengidentifikasikannya. Dalam pembelajaran media visual dan nyata, penggunaannya lebih efektif karena siswa dapat bereksperimen (Mila & Mas'udah, 2017).

3.4. Peningkatan Penguasaan Kosakata

Setelah menerapkan strategi bermain berbasis media lego pada pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan pada Siklus I dan II, peneliti telah mendapatkan hasil yang signifikan sebagai berikut.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Strategi bermain berbasis media lego ini selain berpengaruh pada suasana belajar yang menyenangkan juga berpengaruh pada peningkatan penguasaan kosakata. Hal ini terlihat dari hasil nilai belajar siswa setelah mengerjakan soal tes. Hasil pada Gambar 3 menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah strategi bermain berbasis media lego ini diterapkan. Hal ini mendukung penelitian Wibowo & Suhandi (2013) yang menyatakan bahwa strategi bermain dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dengan perbedaan hasil tes yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan strategi bermain.

Penerapan strategi bermain berbasis lego untuk mempelajari kosakata bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4. Kesimpulan ini dibuktikan dengan siswa yang mampu mengerjakan beberapa indikator soal, mampu memahami kosakata berdasarkan gambar yang dilihatnya, mampu mencocokkan gambar dengan kosakata, dapat menentukan makna dengan mendengar kosakata yang disebutkan, dapat memahami makna kosakata sehingga dapat mengurutkan kalimat acak dengan benar, dan dapat mengaplikasikan kosakata menjadi kalimat. Selain itu, nilai hasil belajar siswa pada Gambar 3 pada saat *pre-test* sebelum diterapkannya strategi ini hasil yang didapatkan adalah 25%, saat diterapkan strategi ini pada tahap siklus I hasil yang didapatkan sedikit meningkat menjadi 56%, dan setelah dilakukan perbaikan sesuai refleksi Siklus I mendapatkan hasil yang meningkat menjadi 85% pada Siklus II.

Pada penelitian ini, strategi bermain berbasis media lego menggunakan lego yang beragam warna dan akan membentuk suatu bentuk yang sesuai dengan kosakata. Untuk menghasilkan suatu bentuk yang sesuai kosakata tersebut, siswa dituntut untuk berpikir kreatif dan imajinatif, siswa juga dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan legonya. Oleh karena itu, strategi bermain dengan media lego ini dapat melatih kecerdasan siswa sehingga siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakatanya. Hal ini didukung oleh pernyataan dalam penelitian Fandisy (2022) yang mengatakan bahwa lego dapat melatih

kecerdasan siswa, baik kecerdasan intelektual, matematis, sosial, maupun kecerdasan emosional.

Media lego bisa membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab dengan mudah, seperti yang diungkapkan Holifah & Ma'ruf (2019) di dalam penelitiannya bahwa lego dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Maka dari itu, lego sangat membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab karena kosakata bahasa Arab juga terdiri dari susunan huruf-huruf hijaiyah. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek, siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata serta dapat mengaplikasikannya menjadi sebuah kalimat dan juga nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada saat dilakukan ulangan harian. Siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek juga menyatakan bahwa mereka bisa memahami kosakata bahasa Arab dengan mudah setelah diterapkannya strategi bermain berbasis media lego sehingga ketika mengerjakan soal yang ada di lembar kerja siswa (LKS) maupun dari guru, mereka bisa menjawabnya.

Strategi bermain berbasis media lego merupakan salah satu strategi dan media yang efektif untuk pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Arab. Siswa yang sudah termotivasi untuk belajar dapat berpengaruh pada nilai hasil tes mereka. Berdasarkan data observasi, hasil penilaian siswa, dan catatan wawancara, penerapan strategi bermain berbasis lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek. Meskipun ketuntasan hasil belajar siswa tidak mencapai 100%, tetapi terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diterapkannya strategi bermain berbasis media lego dengan setelah penerapan. Ketuntasan hasil belajar siswa juga berada dalam kategori baik karena sudah mencapai 85% pada Siklus II.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan dua hal. Pertama, penerapan strategi bermain berbasis media lego pada pembelajaran kosakata bahasa Arab mencakup kegiatan perencanaan, kegiatan bermain, kegiatan penutup, dan kegiatan evaluasi. Kegiatan perencanaan strategi bermain berbasis media lego ini meliputi menjelaskan permainan lego, tujuan, peraturan bermain lego, dan juga menyiapkan bahan dan tempat bermain lego. Kegiatan bermain adalah tahap siswa mulai bermain menyusun lego. Kegiatan penutup membahas kembali kegiatan pembelajaran. Kegiatan evaluasi adalah siswa mengerjakan soal *post-test* di setiap siklusnya untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa. Kedua, penerapan strategi bermain berbasis media lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil kegiatan aktivitas siswa. Hasil pada Siklus I di pertemuan pertama adalah 55% dan pertemuan kedua adalah 70%. Kemudian, aktivitas siswa Siklus II di pertemuan pertama adalah 84% dan meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua. Meningkatnya hasil evaluasi siswa pada *pre-test* hanya 25%, kemudian meningkat pada *post-test* Siklus I menjadi 56% dan terus meningkat pada Siklus II menjadi 85%. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penerapan strategi bermain berbasis media lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 4 MI Nurul Huda Semarang Trenggalek semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka selanjutnya dapat disusulkan saran yang diharapkan bisa bermanfaat untuk guru dan peneliti selanjutnya. Saran peneliti untuk guru adalah agar dapat memanfaatkan strategi bermain berbasis media lego untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab atau maharah lain. Selain itu, bagi peneliti sendiri diharapkan dapat menjadikan motivasi dalam melakukan pembelajaran

dengan menerapkan strategi, metode, dan media pembelajaran ketika menjadi guru nantinya. Selanjutnya, bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa disarankan untuk menggunakan subjek dan tempat yang berbeda, supaya dapat menghasilkan hasil yang berbeda. Peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi jika melakukan penelitian serupa.

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2016). *Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Ali, J. (2019). Permainan sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Stain Pekalongan*.
- Amiruddin, A., & Fatmawati, F. (2018). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII SMP UNISMUH Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 27-39.
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1(2), 161-180.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107-126.
- Fandisyah, A. S. (2022). Penggunaan Lego dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pembagian pada Murid Cerebral Palsy Kelas Dasar III di SLB Negeri 2 Makassar.
- Hadi, F. R. (2021). Penggunaan Media Lego Bricks untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 73-82.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Holifah, N., & Ma'ruf, A. (2019). Pengaruh Penerapan Media Lego Hijaiah dari Limbah Tutup Botol untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiah di RA Miftahul Huda Kertosari Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 79-94.
- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf pada Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.
- Kusyairi, U., Syam, A. F., Aslinda, A., Saleh, H., Yulianti, S., & Maswatillah, M. (2019). Pemanfaatan Sarana dan Prasarana dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(2), 111-120.
- Malinda, Z. A., Murtono, M., & Zuliana, E. (2017). Problem Based Learning Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Milla, D. Mas'udah. (2017). Pengaruh Bermain Lego terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya. *PAUD Teratai*, 6(2), 1-4.
- Norhidayah, N. (2016). فعالية استخدام استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية (Teams Games Tournament) بوسيلة لعب الثعابين والاسلام في تعليم المفردات لطلبة الصف الحادي عشر بمدرسة الإستقامة الثانوية الأهلية بكابيران ريان بنجر ماسين. (Ular Tangga)
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 7(2), 256-277.
- Nuraeni, N. (2014). Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143-153.
- Nurhidayati, N., & Ridwan, N. A. (2014). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak. (Doctoral dissertation) *تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال*. Rahman, N. F. (2015). (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Rahmandany, E. N., & Syamsiyati, R. N. (2020). *Implementasi Media Lego Konstruktif dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Kelompok B Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Tahun 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta).

Rosyidah, N. Z. S. (2020). *تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Saputra, N. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.*

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31-43.

Wekke, I. S. (2015). *Model Pembelajaran Bahasa Arab. Deepublish.*

Wibowo, F. C., & Suhandi, A. (2013). Penerapan Model Science Creative Learning (Scl) Fisika Berbasis bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).

Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153-158.

عيسى سعد الزبون. (2020). اتجاهات طلبة المرحلة الاساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجيات لعب الادوار في مادة اللغة العربية. *مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*, 58(58), 293-281.