ARGOPURO Bahasa

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu

Vol 11 No 4 Tahun 2025
Online ISSN: 2988-6309

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN KOKAMI DALAM PENGUASAAN *MUFRODÂT* KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD AL-ZAYTUN TAHUN 2025

Akmal Al Azam, Moch. Hasyim Fanirin, Moh. Mas'ud Arifin
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
akmalalazam4@gmail.com, Hasyim@iai-alzaytun.ac.id, masud@iai-alzaytun.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of the KOKAMI (Box and Mysterious Cards) learning media in improving Arabic vocabulary (mufrodât) mastery among fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. The research adopts a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and documentation to analyze the effectiveness of this educational game in fostering student engagement and vocabulary retention. The findings indicate that KOKAMI, as a game-based learning medium, successfully enhances student motivation, participation, and comprehension in Arabic lessons. The classroom atmosphere becomes more dynamic, interactive, and enjoyable, reducing student boredom and encouraging collaboration. Moreover, students' responses toward this medium are highly positive, as they find the learning process more interesting and easier to understand. Overall, the KOKAMI game proves effective in making the learning of Arabic vocabulary more meaningful, active, and fun, thus serving as a promising innovation in Arabic language pedagogy for elementary-level education.

***Keywords**: Arabic language learning, vocabulary mastery, KOKAMI game, interactive learning, motivation;*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan penguasaan mufrodât bahasa Arab pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuannya adalah untuk menganalisis efektivitas media permainan edukatif ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan mereka dalam memahami dan mengingat kosa kata bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan KOKAMI secara efektif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa

Article History
Received: Oktober 2025
Reviewed: Oktober 2025
Published: Oktober 2025
Plagirism Checker: No 235.223.443
Prefix DOI : 10.8734/Argopuro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Argopuro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

dalam pembelajaran bahasa Arab. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu mengurangi kejenuhan belajar. Siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media ini karena dianggap menarik dan membantu mereka memahami mufrodât dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, penerapan media permainan KOKAMI terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang bermakna, aktif, dan menyenangkan, serta dapat dijadikan inovasi pembelajaran bagi pendidikan dasar.
***Kata kunci**: pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufrodât, permainan KOKAMI, pembelajaran interaktif, motivasi belajar;*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan linguistik, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir, sosial, dan budaya peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh Rozi et al. (2021), pembelajaran bahasa adalah rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis melalui pendekatan, metode, dan strategi yang terencana untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam konteks ini, bahasa berfungsi sebagai medium utama dalam membangun komunikasi, menanamkan nilai, dan menyalurkan pengetahuan. Oleh karena itu, pengajaran bahasa menempati posisi strategis dalam pengembangan kompetensi akademik maupun karakter peserta didik.

Bahasa Arab menempati posisi yang unik di antara bahasa-bahasa dunia. Selain sebagai salah satu bahasa internasional yang digunakan di berbagai bidang kehidupan seperti politik, ekonomi, pendidikan, dan sosial, bahasa Arab juga memiliki status religius yang tinggi bagi umat Islam. Yuslina dalam Mohamed et al. (2020) menyebutkan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa yang berkembang pesat di dunia modern dan menjadi bahasa resmi di lebih dari 20 negara. Lebih dari itu, bahasa Arab memiliki keistimewaan teologis karena digunakan sebagai bahasa wahyu dalam Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT: *"Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya"* (Q.S. Yusuf: 2) (Kementerian Agama, 2025). Tafsir Jalalain (1986) menjelaskan bahwa penggunaan bahasa Arab dalam wahyu dimaksudkan agar manusia dapat memahami pesan-pesan Ilahi secara benar dan mendalam. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab bukan hanya bersifat akademis, tetapi juga spiritual, karena menjadi jalan untuk memahami sumber hukum Islam.

Pentingnya bahasa Arab juga ditekankan oleh para ulama klasik. Imam Syafi'i menegaskan bahwa mempelajari bahasa Arab adalah kewajiban bagi setiap Muslim sejauh kemampuannya karena bahasa ini merupakan alat untuk memahami ajaran agama secara autentik. Pernyataan Imam Syafi'i tersebut menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Arab memiliki dimensi ibadah, intelektual, dan kultural. Dalam konteks pendidikan modern, hal ini menjadi dasar filosofis bagi pembelajaran bahasa Arab di lembaga-lembaga Islam, termasuk

Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berperan membentuk dasar kemampuan linguistik dan spiritual siswa sejak dini.

Salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa Arab adalah *mufrodât* (kosakata). Fu'adah (2021) menegaskan bahwa penguasaan kosakata menjadi pondasi utama dalam kemampuan berbahasa karena kosa kata merupakan elemen dasar dalam membangun makna. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, berkomunikasi, maupun menulis dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran *mufrodât* memerlukan metode dan media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tingkat sekolah dasar, anak-anak masih berada pada tahap operasional konkret, di mana aktivitas belajar yang bersifat visual, kinestetik, dan menyenangkan akan lebih mudah diterima dan diingat (Nurdilla et al., 2024).

Dalam hal ini, kreativitas guru menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan inspiratif. Rozaini dalam Baharudin (2023) menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Dwiyanti dalam Marwan dan Rohayati (2025) menambahkan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana yang efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini karena melalui bermain anak dapat belajar dengan cara yang alami dan menyenangkan. Berdasarkan pandangan tersebut, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu inovasi yang potensial untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pendekatan *game-based learning* adalah media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius). Media ini merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan edukasi. Menurut Haeruman et al. (2022), media permainan yang dimodifikasi dengan tujuan pendidikan dapat mengubah kegiatan bermain menjadi proses belajar yang bermakna. Reer et al. (2025) juga mengemukakan bahwa permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam. Media KOKAMI dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran bahasa Arab untuk menumbuhkan minat belajar, melatih kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, implementasi media KOKAMI memiliki relevansi yang tinggi. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di lingkungan Ma'had Al-Zaytun, ditemukan bahwa siswa kelas V sudah mulai mengenal bahasa Arab, namun kemampuan mereka masih terbatas, terutama dalam aspek penguasaan *mufrodât*. Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa meskipun telah dilakukan berbagai upaya peningkatan, seperti latihan menghafal dan membaca teks Arab, hasilnya belum maksimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali arti kata, melafalkan, serta menulis kosa kata dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar masih memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Penerapan media permainan KOKAMI diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala tersebut. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memperkuat ingatan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, suasana kompetitif yang diciptakan dalam permainan dapat

memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan bersemangat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata dalam konteks belajar yang bermakna.

Penelitian ini difokuskan pada implementasi media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam pembelajaran *mufrodât* bahasa Arab bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media KOKAMI diterapkan, bagaimana respon siswa terhadapnya, serta sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar, sekaligus menjadi rujukan bagi para pendidik dalam mengintegrasikan unsur permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah metode pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga mendukung upaya menciptakan generasi muda yang cinta ilmu, berkarakter Islami, dan mampu menguasai bahasa Arab sebagai bahasa agama dan peradaban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam penguasaan *mufrodât* bahasa Arab di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena secara holistik berdasarkan konteks yang alami, dengan menekankan pada makna, persepsi, dan pengalaman langsung dari partisipan. Sebagaimana diungkapkan Waruwu (2023), penelitian kualitatif berupaya memaknai fenomena sosial melalui interpretasi yang mendalam terhadap data empiris. Dalam konteks ini, metode deskriptif digunakan untuk menguraikan kondisi nyata di lapangan secara objektif tanpa manipulasi data, sebagaimana dijelaskan oleh Syahrizal dan Jailani (2023), bahwa penelitian deskriptif berfungsi menggambarkan hubungan, aktivitas, dan proses yang terjadi dalam situasi sosial tertentu secara akurat dan faktual.

Kehadiran peneliti di lapangan merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif. Peneliti berperan langsung dalam setiap tahap penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun memiliki arti penting karena peneliti berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian, yaitu guru dan siswa, untuk mengamati bagaimana media permainan KOKAMI diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti berfungsi sebagai *key instrument* yang memastikan bahwa setiap proses penelitian berlangsung secara valid, autentik, dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, yang berlokasi di Desa Mekarjaya, Kecamatan Gantar, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas yang mudah, serta relevansi institusi tersebut dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V MI Ma'had Al-Zaytun yang terdiri dari delapan kelas. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 24 siswa dari kelas V B-01

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu
Vol 11 No 4 Tahun 2025
Online ISSN: 2988-6309

sebagai subjek penelitian, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menggunakan media permainan KOKAMI dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari lapangan melalui wawancara dengan guru bahasa Arab dan beberapa siswa kelas V MI Ma'had Al-Zaytun. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran *mufrodât*. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari sumber-sumber pendukung seperti dokumen sekolah, profil lembaga, arsip akademik, serta literatur yang relevan dengan tema penelitian. Menurut Hariyani dan Huwae (2024), kombinasi data primer dan sekunder memberikan gambaran yang lebih komprehensif serta memperkuat validitas hasil penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung implementasi media permainan KOKAMI di kelas, termasuk interaksi guru dan siswa, respon siswa terhadap pembelajaran, serta dinamika kelas selama kegiatan berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan mencatat aktivitas pembelajaran menggunakan *field notes*, serta didukung dokumentasi berupa foto dan video pembelajaran. Selanjutnya, wawancara digunakan untuk memperoleh data mendalam mengenai tanggapan dan pengalaman partisipan terhadap penerapan media KOKAMI. Wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti menyesuaikan pertanyaan dengan situasi dan respon informan agar data yang diperoleh lebih reflektif. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti pendukung berupa catatan, arsip, laporan kegiatan, dan dokumen sekolah yang relevan, sebagaimana dijelaskan oleh Alhamid dan Anufia (2019) bahwa dokumentasi berfungsi melengkapi data lapangan sekaligus mengonfirmasi keabsahan informasi yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verification) (Safrudin et al., 2023). Tahap pertama, reduksi data, dilakukan dengan memilah data mentah yang relevan terhadap fokus penelitian dan membuang informasi yang tidak terkait dengan tujuan penelitian. Proses ini berlangsung secara simultan selama pengumpulan data dan analisis untuk memastikan fokus penelitian tetap konsisten. Tahap kedua, penyajian data, dilakukan dengan menyusun data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis agar mempermudah proses interpretasi. Tahap terakhir, penarikan kesimpulan, dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan untuk menemukan pola, hubungan, dan makna yang berkaitan dengan efektivitas media permainan KOKAMI dalam meningkatkan penguasaan *mufrodât* bahasa Arab. Kesimpulan bersifat sementara dan dapat diverifikasi kembali dengan temuan baru untuk menjamin ketepatan interpretasi.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu proses pemeriksaan silang terhadap data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu (Sutriani & Octaviani, 2019). Triangulasi sumber dilakukan dengan memeriksa kesesuaian informasi antara guru, siswa, dan dokumen pendukung. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi data. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengecekan data pada waktu yang berbeda untuk menilai stabilitas dan keajegan hasil penelitian. Melalui pendekatan triangulasi ini, peneliti berupaya menjaga kredibilitas, reliabilitas, dan validitas data yang diperoleh.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu
Vol 11 No 4 Tahun 2025
Online ISSN: 2988-6309

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis (Fiantika, 2022). Tahap persiapan meliputi kegiatan mengkaji teori dan penelitian terdahulu mengenai pembelajaran bahasa Arab dan media permainan edukatif sebagai dasar konseptual penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun untuk menggambarkan secara empiris penerapan media KOKAMI. Selanjutnya, tahap analisis dilakukan dengan mengintegrasikan temuan lapangan dan teori yang relevan untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan melalui rangkaian observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas V-B-01 Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, Indramayu, pada 20–27 September 2024. Observasi dilakukan secara partisipatif dan non-partisipatif untuk menangkap perilaku, interaksi, dan dinamika kelas selama pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan dengan guru bahasa Arab (Ustadzah Aura Khasanah Putri, S.Pd.) serta 24 siswa sebagai informan utama; ketua kelas juga diwawancarai sebagai sumber triangulasi. Dokumentasi meliputi profil lembaga, foto/video kegiatan, dan arsip madrasah yang relevan.

Konteks lembaga menunjukkan dukungan ekosistem belajar yang kuat: MI Ma'had Al-Zaytun terakreditasi A, memiliki infrastruktur belajar memadai (gedung pembelajaran, laboratorium, perpustakaan, dan sarana olahraga), serta kultur kedisiplinan yang tampak dari rutinitas pra-pembelajaran (kebersihan kelas, ketertiban baris, dan penguatan karakter). Dari sisi kebahasaan, lingkungan sekolah mendorong penggunaan bahasa Arab–Inggris fungsional melalui penandaan kosa kata di ruang publik (lab, ruang guru, klinik, kamar kecil), dan praktik izin/permintaan dalam bahasa asing; ini menjadi "zona bahasa" yang menstimulasi paparan kosakata (*mufrodât*) sehari-hari.

Kondisi awal pembelajaran yang terekam dari observasi dan wawancara memperlihatkan variasi motivasi siswa. Model pengajaran dominan konvensional–berpusat pada guru, dengan pola menjelaskan–menyalin–mengulang. Sebagian siswa tampak fokus, tetapi sebagian lain menunjukkan partisipasi rendah, berbincang dengan teman sebangku, atau pasif saat sesi hafalan kosakata. Guru mengakui peran sentralnya bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai motivator, manajer kelas, dan teladan bahasa; ia menekankan pentingnya persiapan pedagogik (RPP, silabus, strategi) sekaligus kesiapan mental menghadapi keragaman karakter siswa (antusias, mengantuk, enggan menulis), sehingga diperlukan pendekatan yang lebih variatif dan menyenangkan agar keterlibatan meningkat.

Pada fase intervensi kelas, media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) diterapkan sebagai inovasi pedagogis untuk sesi *mufrodât*. Alur pelaksanaan: guru menyampaikan materi ringkas (pemanasan kosakata), lalu siswa dibagi kelompok 5–6 orang. Perwakilan tiap kelompok mengambil kartu dari kotak misterius berisi perintah/soal terkait *mufrodât*; pertanyaan dibacakan, kelompok berdiskusi, menjawab, dan mendapat skor jika benar. Siklus berulang hingga seluruh kartu digunakan; skor direkap, kelompok dengan skor tertinggi menjadi pemenang. Karena keterbatasan tata letak kelas, posisi duduk tetap menghadap papan tulis; kotak berukuran ±15×20×14 cm dan 57 kartu berukuran 5×9 cm

digunakan tanpa laminasi ataupun amplop modifikasi teknis ini menyesuaikan keterjangkauan dan efisiensi pelaksanaan.

Temuan observasi memperlihatkan perubahan nyata: suasana menjadi lebih interaktif; diskusi intrakelompok hidup; siswa saling menjelaskan arti kata, mengecek pelafalan, dan menyusun jawaban. Respons guru pasca-implementasi menegaskan adanya efek penguatan memori "mengingat kembali kosakata yang terlupa" karena kerja sama tim memungkinkan *peer-scaffolding* ("ada yang tahu, ada yang belum; jadi sama-sama tahu"). Di sisi siswa, wawancara singkat menunjukkan persepsi positif: pembelajaran terasa "seru seperti tebak-tebakan", "tidak membosankan", dan "jadi makin gampang" memahami *mufrodât*. Dokumentasi foto/video mengonfirmasi kenaikan partisipasi, *on-task behavior*, serta peningkatan frekuensi siswa mengajukan pertanyaan/menjawab secara sukarela.

Secara keseluruhan, indikator proses (keterlibatan, interaksi, kepercayaan diri berbahasa) dan indikator hasil awal (ketepatan menjawab *mufrodât*, pelafalan, speed recall sederhana) menunjukkan tren peningkatan selama sesi KOKAMI. Peneliti mencatat bahwa keberhasilan implementasi sangat bergantung pada manajemen kelas guru dan konsistensi aturan permainan (giliran, waktu jawab, dan poin). Meskipun KOKAMI baru pertama kali digunakan oleh guru di kelas V-B-01, adaptasi berlangsung mulus dan diterima baik oleh siswa. Guru berharap media kreatif seperti KOKAMI digunakan berkala agar pelajaran bahasa Arab tidak dipersepsikan "menyeramkan/terlalu serius" dan tetap melekat dalam ingatan siswa.

Pembahasan

Temuan di atas mengindikasikan bahwa game-based learning melalui KOKAMI efektif sebagai pemantik motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran *mufrodât*. Mekanismenya berjalan melalui beberapa jalur: (i) aktivasi emosi positif (rasa ingin tahu, kompetisi sehat) yang menurunkan kebosanan hafalan; (ii) kooperasi yang memfasilitasi *peer explanation* dan *error correction*; (iii) praktik berulang dalam konteks bermakna (mendengar–mengucap–menjawab), sehingga memperkuat *encoding* dan *retrieval* kosakata. Hasil ini konsisten dengan gagasan bahwa permainan edukatif yang dimodifikasi secara pedagogis mampu mengubah aktivitas bermain menjadi pengalaman belajar yang bermakna (Haeruman et al., 2022) dan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan efektivitas belajar (Reer et al., 2025). Pada sisi guru, tuntutan kreativitas dan inovasi sebagai elemen utama proses belajar kembali terbukti relevan (Baharudin, 2023).

Dari perspektif psikopedagogik, KOKAMI menyelaraskan tuntutan perkembangan siswa MI yang berada pada tahap operasional konkret: kartu-perintah dan teka-teki *mufrodât* memberi representasi sederhana, visual, dan kinestetik yang mudah diproses memori anak. Pembelajaran beralih dari teacher-centered ke learner-active, selaras dengan prinsip konstruktivisme: pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman otentik. Peningkatan *on-task behavior* dan *willingness to communicate* yang teramati menegaskan bahwa strategi yang menyenangkan dan menantang menumbuhkan *self-efficacy* dan *task value* siswa dua prasyarat tumbuhnya minat berkelanjutan dalam belajar bahasa (bandingkan argumen motivasional pada literatur pembelajaran yang kamu kutip di pendahuluan).

Secara kontekstual, intervensi KOKAMI di MI Ma'had Al-Zaytun bertumpu pada modal ekosistem yang telah ada: zona bahasa, penggunaan kosakata di ruang publik, dan dorongan menggunakan bahasa asing pada situasi fungsional. KOKAMI menambahkan komponen pengalaman kompetisi kelompok, aturan main, dan umpan balik segera yang memperkuat

jembatan dari paparan pasif menjadi praktik aktif. Dengan demikian, intervensi ini tidak berdiri sendiri, melainkan melengkapi kebijakan kebahasaan sekolah.

Meski demikian, beberapa catatan kritis perlu diajukan. Pertama, temuan bersifat prosesual dan berbasis potret satuan waktu; tanpa pengukuran pra-pasca terstandar (mis. *vocabulary checklist* atau *timed recall*), klaim "peningkatan hasil" sebaiknya dibingkai sebagai indikasi kuat, bukan kesimpulan kausal. Kedua, karena modifikasi teknis (posisi duduk tetap menghadap papan, kartu tidak dilaminasi, dll.) dilakukan demi efisiensi, uji coba lanjut dapat membandingkan varian implementasi (mis. *round-robin*, *speed-round*, atau *think-pair-share* sebelum mengambil kartu) untuk melihat pengaruhnya pada keterlibatan dan retensi. Ketiga, untuk memperkuat validitas eksternal, replikasi lintas kelas dan lintas guru dianjurkan agar tidak terjadi *teacher effect* yang berlebihan temuan awal menunjukkan peran manajemen kelas guru sangat menentukan. Keempat, evaluasi keberlanjutan (follow-up 2–4 minggu) penting untuk menguji ketahanan memori kosakata di luar momen permainan.

Secara praktis, pembelajaran *mufrodât* melalui KOKAMI membuka paket strategi yang dapat diadopsi: (1) Spiral vocabulary kartu disusun dari tingkat familiar → baru → kontras minimal (sinonim/antonim) untuk memperkuat diskriminasi makna; (2) Multimodal cue padankan kata dengan gambar/gestur sederhana untuk memperkaya *encoding*; (3) Immediate corrective feedback berikan model pelafalan dan contoh kalimat singkat setiap jawaban; (4) Rotasi peran *reader*, *explainer*, *time-keeper*, *scorer* untuk melatih tanggung jawab dan pemerataan partisipasi; (5) Exit ticket 1–2 kosakata baru per siswa di akhir sesi sebagai asesmen formatif ringan. Rangkaian ini menjaga kelas tetap aktif, terstruktur, dan inklusif, sambil memastikan sasaran linguistik tercapai.

Pada akhirnya, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa implementasi media permainan KOKAMI merupakan inovasi layak dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar *mufrodât* pada siswa MI. Intervensi menggerakkan motivasi, memperkaya interaksi, dan menumbuhkan kepercayaan diri berbahasa. Dengan *fine-tuning* pada desain tugas, asesmen formatif, dan jadwal pengulangan, KOKAMI berpotensi menjadi bagian integral dari paket strategi literasi bahasa Arab di pendidikan dasar sebuah langkah konkret menuju pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak (Haeruman et al., 2022; Reer et al., 2025; Baharudin, 2023; N Alwiyah, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam penguasaan *mufrodât* siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini berhasil diterapkan secara efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran bahasa Arab.

Media permainan KOKAMI memadukan unsur permainan, kompetisi, dan kolaborasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas mengambil kartu, membaca soal, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan secara berkelompok, siswa lebih terlibat secara kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong mereka untuk memahami serta mengingat *mufrodât* dengan lebih baik karena terjadi pengulangan dan penguatan makna dalam konteks yang menarik dan bermakna.

Selain itu, respon siswa terhadap penerapan KOKAMI sangat positif. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan memberikan pengalaman baru yang

menyenangkan. Rasa kompetitif yang sehat dan kerja sama antarsiswa turut meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif di dalam kelas. Banyak siswa juga berharap agar media ini terus digunakan pada pertemuan berikutnya, karena tidak hanya membantu dalam mengingat kosakata tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Arab. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media permainan KOKAMI efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*mufrodât*) siswa tingkat dasar, sekaligus memperkuat motivasi, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi mereka dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

REFERENSI

Adnyana, P. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.

Baharudin, A. (2023). *Peran Guru dalam Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132.

Fiantika, F. R. (2022). *Langkah-Langkah Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fu'adah, N. (2021). *Pentingnya Penguasaan Mufrodât dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar*. Jurnal *Al-Lughah*, 9(1), 45–56.

Haeruman, D., Mulyana, R., & Nurhidayah, I. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 178–190.

Hariyani, S., & Huwae, F. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2025). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Marwan, M., & Rohayati, N. (2025). Bermain sebagai Media Pembelajaran Kreatif di PAUD: Pendekatan Holistik. *Jurnal Golden Age Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 32–45.

Mohamed, A., Yuslina, S., & Rahim, M. (2020). Arabic as a Global Language: Development and Challenges in the Modern Era. *Journal of Language Studies*, 15(3), 201–215.

N Alwiyah. (2021). Efektivitas Media Permainan KOKAMI dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al-Ma'rifah*, 7(2), 88–97.

Novita, L., Wahyuni, R., & Putri, D. (2024). Tipe Kepribadian Holland dan Pemilihan Karir Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Edukasi Indonesia*, 12(4), 210–225.

Nurdilla, F., Salsabila, R., & Hanifa, D. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak Usia Dini: Pendekatan dan Strategi. *Jurnal Pendidikan Islam Anak*, 9(1), 33–49.

Reer, M., Krause, M., & Quandt, T. (2025). The Educational Value of Games: A Cross-Cultural Review. *Journal of Media Education Research*, 14(1), 15–29.

Rozi, S., Rahman, I., & Wahab, A. (2021). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Edukasi dan Literasi Bahasa*, 5(2), 101–115.

Safitri, M., Lestari, D., & Hidayah, S. (2021). Persepsi dan Motivasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(2), 87–97.

Safrudin, A., Kurniawan, D., & Nugroho, S. (2023). Analisis Data Kualitatif dengan Model Miles dan Huberman. *Jurnal Penelitian Sosial Humaniora*, 8(3), 221–234.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu
Vol 11 No 4 Tahun 2025
Online ISSN: 2988-6309

Samsu. (2023). *Metode Penelitian Deskriptif: Prinsip dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial*. Surabaya: Laksana Ilmu.

Sutriani, A., & Octaviani, R. (2019). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif: Kajian Teoretis dan Praktis. *Jurnal Ilmiah Penelitian Sosial dan Humaniora*, 7(1), 45–55.

Syahrizal, T., & Jailani, N. (2023). *Metode Penelitian Deskriptif dalam Pendidikan Islam*. Aceh: Ar-Raniry Press.

Waruwu, A. (2023). *Pendekatan Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Ying, W., Sitompul, L., & Fauziah, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab Indonesia*, 4(2), 156–169.

Yuliani, N. (2020). *Panduan Praktis Media Permainan KOKAMI untuk Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: CV. Insan Cendekia.