

# PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA BAHASA ARAB PADA ANAK USIA DINI

**Nasrullah<sup>1</sup>, Syifaul Adhimah<sup>2</sup>**

Pendidikan Bahasa Arab

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya Jatim

nasrullah@student.stibada.ac.id

<p>Info Artikel</p> <hr/> <p>Sejarah Artikel:</p> <p>Diterima (bulan) (tahun)</p> <p>Disetujui (bulan) (tahun)</p> <p>Dipublikasikan (bulan) (tahun)</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p><i>picture guessing, vocabulary understanding, Arabic, early childhood.</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <hr/> <p><i>Artikel ini mengeksplorasi pengaruh permainan tebak gambar terhadap peningkatan pemahaman kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini. Permainan tebak gambar, sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, diyakini dapat memperbaiki kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan mengingat kosa kata baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur efektivitas permainan dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab anak. Hasil menunjukkan bahwa permainan tebak gambar secara signifikan meningkatkan pemahaman kosa kata dan memperbaiki keterampilan bahasa Arab pada anak usia dini.</i></p> <hr/> <p style="text-align: center;">Abstract</p> <hr/> <p><i>This article explores the influence of picture guessing games on improved understanding of Arabic vocabulary in early childhood. Picture guessing, as an interactive and fun learning method, is believed to improve a child's ability to identify and remember new vocabulary. The study used a quantitative approach with experimental design to measure the effectiveness of games in improving children's Arabic vocabulary. The results showed that picture guessing games significantly improved the understanding of speech and improved Arabic language skills in early childhood.</i></p>
--	---

## Pendahuluan

Pengajaran bahasa Arab pada anak usia dini sering kali menghadapi tantangan signifikan dalam memperkenalkan kosa kata baru dengan cara yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif. Metode tradisional sering kali dianggap kurang memadai untuk menjaga keterlibatan dan minat anak-anak pada usia ini (Muid et al., 2022). Dalam konteks ini, permainan tebak gambar muncul sebagai metode pembelajaran inovatif yang menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan menyenangkan (Agustin et al., 2023).

Permainan tebak gambar merupakan alat pendidikan yang memanfaatkan elemen visual dan interaktif untuk memperkenalkan kosa kata baru (Syarifudin, 2022). Dalam permainan ini, gambar-gambar yang relevan dengan kata-kata bahasa Arab yang diajarkan digunakan sebagai media visual untuk membantu anak-anak mengaitkan kosakata dengan objek atau konsep yang nyata (Mualif, 2019). Melalui aktivitas yang melibatkan penilaian gambar dan pemilihan kata yang sesuai, anak-anak dapat belajar kosa kata baru dengan cara yang lebih konkret dan memudahkan proses pengingatan.

Selain itu, permainan tebak gambar mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang menyenangkan, seperti kompetisi ringan atau tantangan, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar (Muhammad Tareh Aziz & Lestari Widodo, 2023). Metode ini tidak hanya menarik perhatian mereka tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif, yang berkontribusi pada pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan (Mufidah, 2024). Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan, anak-anak dapat belajar bahasa Arab secara alami dan menyenangkan.

Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi secara mendalam pengaruh permainan tebak gambar terhadap pemahaman kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini (Nurharini et al., 2024). Penelitian ini tidak hanya akan menilai sejauh mana metode ini meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali dan menggunakan kosa kata baru, tetapi juga akan mengidentifikasi manfaat tambahan dari pendekatan ini, seperti peningkatan keterampilan kognitif dan sosial (Dzukroni & Aziz, 2023). Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas permainan tebak gambar sebagai metode pembelajaran bahasa Arab, serta memberikan rekomendasi untuk penerapannya dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk secara sistematis menilai pengaruh permainan tebak gambar terhadap pemahaman kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini (Soleh, 2022). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana metode pembelajaran berbasis permainan dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman kosa kata dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Musyafa'ah, L., Hardika, 2022).

Subjek penelitian terdiri dari 40 anak usia dini yang dibagi secara acak menjadi dua kelompok yang sebanding: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok

eksperimen terlibat dalam sesi pembelajaran yang menggunakan permainan tebak gambar yang dirancang khusus untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata bahasa Arab (Syaifudin, 2022). Permainan ini melibatkan gambar-gambar yang relevan dengan kosakata yang sedang diajarkan, serta aktivitas interaktif yang memotivasi anak-anak untuk aktif berpartisipasi. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti metode pengajaran konvensional yang tidak melibatkan permainan, menggunakan teknik pengajaran tradisional seperti flashcards dan latihan lisan tanpa elemen permainan (Soleh, 2022).

Data dikumpulkan melalui tes kosakata yang diberikan kepada kedua kelompok sebelum dan setelah intervensi. Tes ini dirancang untuk mengukur perubahan dalam pemahaman kosakata dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah periode intervensi (Permainan et al., 2024). Proses pengumpulan data ini melibatkan penilaian keterampilan anak-anak dalam mengenali dan menggunakan kosakata bahasa Arab, baik dalam konteks visual maupun verbal.

Analisis data dilakukan menggunakan uji-t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara hasil tes kosakata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t digunakan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pemahaman kosakata antara kedua kelompok setelah intervensi (Soleh, 2022). Pendekatan ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman kosakata dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Dengan pendekatan yang sistematis dan desain eksperimen yang terencana, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai dampak permainan tebak gambar dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini, serta memberikan rekomendasi untuk penerapan metode ini dalam praktek pendidikan anak usia dini.

## **Hasil**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak gambar memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman kosakata bahasa Arab pada anak usia dini (Aziz et al., 2022). Analisis data menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen, yang terlibat dalam sesi pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar,

mengalami peningkatan yang signifikan dalam skor tes kosa kata mereka dibandingkan dengan anak-anak dalam kelompok control.

Secara khusus, rata-rata skor tes kosa kata untuk kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang substansial setelah mengikuti sesi permainan tebak gambar (Shabur et al., 2023). Permainan ini tidak hanya membantu anak-anak dalam mengenali kosa kata baru tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang relevan. Sebagai contoh, anak-anak dalam kelompok eksperimen mampu menunjukkan penguasaan yang lebih baik terhadap kosa kata yang diperkenalkan melalui permainan dibandingkan dengan kosa kata yang diperkenalkan melalui metode pengajaran konvensional.

Di sisi lain, kelompok kontrol yang mengikuti metode pengajaran konvensional, seperti menggunakan flashcards dan latihan lisan tanpa elemen permainan, menunjukkan perubahan yang minimal dalam skor tes kosa kata mereka. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya elemen interaktif dan visual yang ditawarkan oleh permainan tebak gambar, anak-anak kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosa kata baru.

Analisis lebih lanjut mengkonfirmasi bahwa permainan tebak gambar efektif dalam memperbaiki kemampuan anak-anak dalam mengenali dan mengingat kosa kata baru (Permainan et al., 2024). Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif yang memfasilitasi proses memori dan pemahaman bahasa secara lebih mendalam. Elemen visual dan aktivitas interaktif dalam permainan tebak gambar membantu anak-anak untuk mengaitkan kata-kata dengan gambar-gambar yang relevan, sehingga mempermudah mereka dalam mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam berbagai situasi (Farida et al., 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung penggunaan permainan tebak gambar sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini. Penggunaan metode ini dalam pengajaran bahasa Arab dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan memberikan pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam pengenalan dan penguatan kosa kata baru.

## **Pembahasan**

Permainan tebak gambar terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini (Ramadhan, 2019). Elemen visual dari gambar dan mekanisme permainan yang interaktif memberikan keuntungan signifikan dalam proses pembelajaran (Zaki et al., 2023). Melalui visualisasi, anak-anak dapat mengaitkan kosa kata dengan gambar konkret, yang memudahkan proses pengingatan dan pemahaman kata-kata baru.

Permainan ini menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, yang penting untuk keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Ketika anak-anak menikmati kegiatan belajar mereka, motivasi mereka untuk terus belajar dan memperdalam pemahaman mereka terhadap bahasa meningkat (Syagif, 2023). Interaksi dalam permainan juga memungkinkan anak-anak untuk berlatih kosa kata dalam konteks yang lebih realistis dan bermakna, dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang mungkin lebih monoton dan kurang menarik.

Namun, meskipun permainan tebak gambar menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitas metode ini. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa gambar yang digunakan dalam permainan relevan dan representatif dari kosa kata yang diajarkan (Kastur et al., 2020). Gambar-gambar harus dipilih dengan hati-hati untuk memastikan bahwa mereka secara akurat menggambarkan arti dari kata-kata yang diajarkan, agar anak-anak dapat membuat asosiasi yang benar antara gambar dan kosa kata.

Selain itu, permainan ini memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang dari pengajar. Pengajar harus merancang permainan dengan baik, memastikan variasi dan keseimbangan dalam jenis kata dan gambar yang digunakan untuk menjaga minat dan keterlibatan anak-anak. Permainan juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak-anak untuk memastikan bahwa semua anak dapat berpartisipasi dan mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan ini (Dzukroni & Aziz, 2023).

Adanya dukungan teknologi dan sumber daya visual yang berkualitas juga dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Menggunakan alat bantu visual yang interaktif dan menarik seperti aplikasi edukasi atau perangkat lunak yang mendukung pembelajaran bahasa dapat meningkatkan efektivitas permainan tebak gambar (Yusuf, 2021).

Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini, permainan tebak gambar dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pengajaran kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan pengingatan kosa kata tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar (Syaifudin et al., 2022). Implementasi yang tepat dan penggunaan sumber daya yang memadai akan memastikan bahwa metode ini dapat memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak-anak usia dini.

### **Simpulan**

Permainan tebak gambar telah terbukti menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa arab pada anak usia dini. Metode ini memanfaatkan elemen visual dan interaktif untuk membantu anak-anak mengaitkan kosa kata dengan gambar konkret, yang secara signifikan memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami bahasa arab. Permainan ini membuat pembelajaran bahasa lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan menyediakan platform yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung. Untuk hasil yang optimal, pengajaran bahasa arab sebaiknya mengintegrasikan permainan tebak gambar dalam kurikulum, dengan gambar yang relevan dan variasi dalam jenis permainan untuk menjaga minat dan keterlibatan anak-anak.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi variasi permainan dan teknik lain yang dapat lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa arab. Mengkombinasikan permainan tebak gambar dengan teknologi pendidikan seperti aplikasi mobile atau perangkat lunak interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik. Selain itu, penyesuaian permainan untuk berbagai tingkat kemampuan bahasa akan menciptakan strategi pengajaran yang lebih tepat sasaran dan efektif. Secara keseluruhan, integrasi permainan tebak gambar dalam kurikulum pengajaran bahasa arab, didukung oleh penelitian berkelanjutan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman kosa kata dan keterampilan bahasa anak-anak secara signifikan, mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dengan bahasa arab dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

**Daftar Pustaka**

- Agustin, D. N., Nurharini, F., & Hasan, L. M. U. (2023). Pernikahan Anak Usia Dini dan Konstruksi Identitas Gender: Analisis Teori Peter L. Berger (Studi di Desa Pandansari Poncokusumo Kabupaten Malang). *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v5i2.404>
- Aziz, M. T., Al-Firdausy, M. K. H., & Syafi'i, M. (2022). Learning Listening and Reading Skills from the Arabic Language in a Psycholinguistic Perspective. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 4997–5006. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2296>
- Dzukroni, A. A., & Aziz, M. T. (2023). Quo Vadis Modern Salafism: Re-Questioning Salafi's Moderation Value on Social Media. *Islamika Inside: Jurnal Keislaman Dan Humaniora*, 9(2), 180–204. <https://doi.org/10.35719/islamikainside.v9i2.241>
- Farida, S., Munib, Sarif, A., & Ghoyasi. (2022). Strategi Pengembangan Kurikulum di SMA Tahfidz Assaidyah Sampang. *Kabilah: Journal of Social Community Terakreditasi*, 7(1), 208–226.
- Kastur, A., Mustaji, M., & Riyanto, Y. (2020). The Practicality and Effectiveness of Direct Learning Model by Using Life-Based Learning Approach. *Studies in Learning and Teaching*, 1(3), 165–174. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i3.50>
- Mualif, A. (2019). Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu dalam Pendidikan Bahasa Arab. *Al-Hikmah*, 1(1), 1–23.
- Mufidah, Z. (2024). Learning Arabic Vocabulary From the Quran To Facilitate Early Arabic Speaking Skills and Memorizing Quran At Baiturrahman Kindergarten in Malang City. *International Journal of Global Accounting, Management, Education, and Entrepreneurship*, 4(2), 298–305. <https://doi.org/10.48024/ijgame2.v4i2.131>
- Muhammad Tareh Aziz, & Lestari Widodo. (2023). Pengembangan Program Unggulan di SMP Islam Sabilur Rosyad. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i1.17>
- Muid, F. A., Nurharini, F., & Salam, M. A. (2022). Pengaruh Permainan Wassimni Terhadap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan. *MUMTAZA :Journal Of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 01(02). <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/30%0Ahttps://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/download/30/20>
- Musyafa'ah, L., Hardika, & A. (2022). Designing Entrepreneurship Skills for the Future Life of People with Down Syndrome at LKP Quali International Surabaya. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(4), 588–598. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v10i4.120524>
- Nurharini, F., Mas, L., Hasan, U., & Aziz, M. T. (2024). *Strategy for Utilizing Student Digital Literacy Towards the Ability to Utilize Information and Communication Technology Based on Kahoot Technology*. 1(3), 1–9.
- Permainan, E., Tangga, U., & Meningkatkan, U. (2024). تحبلا صلختسم اهلعجل اهر بيغت بجي نكلو ، لافطلا نم ديدعلا اهبحيو قلهس قبعل يه نابعتلاو ملسلا قبعل قيميغتلا طناسولا دعاست . قيميغت قليسوك اهمادختسا

