

## **Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Siswa Melalui *Match Cards Games***

**Annisaturaihan<sup>1</sup>, Amanda Chairunnisa<sup>2</sup>, Chandilla Khairani<sup>3</sup>, Riska Annisa Putri<sup>4</sup>, Halimatussakdiah<sup>5</sup>, Faisal<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

<sup>3,4,5</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

<sup>6</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

Annisaturaihan2002@gmail.com, Amandachairunnisa055@gmail.com,  
Khairanichandilla@gmail.com, riskaannisaputri19@gmail.com,  
halimatussakdiahhalimah1@gmail.com, faisal@iainlangsa.ac.id

### **Abstraksi**

Manusia sejak lahir berusaha untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, lahirlah bahasa masyarakat tertentu tanpa harus musyawarah terlebih dahulu. Karena setiap masyarakat melahirkan bahasa untuk berkomunikasi di kalangan mereka, maka muncullah bahasa-bahasa yang beraneka ragam sesuai dengan keadaan masyarakat tertentu. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab melalui 'Match Cards Games' pada siswa Madrasah Ulumul Qur'an. Metode pelaksanaan ini dimulai dengan observasi keadaan dan kebutuhan siswa, rencana kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Hasil dari kegiatan ini memberikan dampak positif bagi siswa dan dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab melalui 'Match Cards Games'. Siswa perlu membaca dan praktik yang konsisten untuk meningkatkan kosa kata bahasa asing.

**Kata Kunci:** Kosa Kata, Bahasa, Match Card Games

### **Abstract**

*Since birth, humans have tried to communicate with their environment. Therefore, the language of a particular community was born without having to consult first. Because every society creates a language to communicate among themselves, various languages arise according to the circumstances of a particular society. The aim of this activity is to increase the vocabulary of English and Arabic through Match Cards Games for Madrasah Ulumul Qur'an students. The method begins with observing the situation and needs of students, planning activities, implementing activities, and evaluating activities. The results of this activity have a positive impact on students and they can increase English and Arabic vocabulary through Match Cards Games. Students need to read and to practice consistently to increase foreign language vocabularies.*

**Keywords:** Vocabulary, Language, Match Card Games

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini bahasa sangat penting, begitu juga dengan bahasa asing dimana setiap orang dituntut untuk menguasai bahasa asing, seperti Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Akan tetapi, sebagian orang merasa kesulitan dalam mempelajarinya karena pengucapan bahasa asing sangatlah berbeda dengan pengucapan bahasa ibu (*mother tongue*). Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional dan sebagai bahasa asing sangat penting di abad ke-21 ini, terlebih dalam komunikasi internasional. Bahasa asing, khususnya bahasa Inggris yang terdiri dari kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), pengucapan (*pronunciation*), bentuk kalimat (*tenses*), tentunya akan memberikan suatu pembelajaran yang membuat peserta didik harus menguasainya dengan serius sekaligus menambah pengetahuan mereka akan pentingnya bahasa Inggris pada saat ini. Sedangkan, bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka dalam berkomunikasi. Bahasa Arab mempunyai peranan sangat penting bagi umat Islam diseluruh dunia. Hal tersebut dikarenakan adalah Bahasa Arab merupakan bahasa agama.<sup>1</sup>

Karena Bahasa Arab dan Bahasa Inggris memiliki peran penting, pesantren MUQ Langsa kini mengimplementasikan program *muhadasah* dua kali seminggu. Hal ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada santri di masa depan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam kegiatan sehari-hari. Namun, masih banyak santri yang menganggap pembelajaran bahasa asing tersebut seperti beban. Mereka merasa susah dalam belajar bahasa. Oleh karena itu, penulis membuat program peningkatan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab siswa melalui 'Match Cards Games'. Belajar bahasa asing menggunakan *games* membuat santri akan lebih tertarik bahkan secara tidak langsung mereka merasa bahwa mereka tidak sedang belajar.

Penguasaan kosakata bahasa asing merupakan sebuah kemampuan seseorang menggunakan kosakata yang dimiliki dalam mengembangkan keterampilan dasar berbahasa yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara menggunakan bahasa asing.<sup>2</sup> Menurut Retno (dikutip oleh Dony Novaliendry), "*Game* berasal dari kata Bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual." *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. *Game* juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Ema Umiatul Husna, "Strategi Pembelajaran Program Bahasa Arab Dan Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Daya Saing Alumni Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Pondok Pesantren Mamba'us Sholihin Suci Manyar Gresik," *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 4, no. 1 (2021): 51–58.

<sup>2</sup>Azhar Alam and Kusnul Khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter," *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021): 58–77.

<sup>3</sup>Muhammad Luqman Hakim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2017): 156–162.

## Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji tentang permainan (game). Pada penelitian Kholifah, hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode 'Index Card Match' dapat meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik kelas III-A MIN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.<sup>4</sup> Penelitian Nurul Inayah menggunakan teknik persentase dalam menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 85,16% dari nilai ulangan harian sebelum penelitian yaitu 66,94%. Adapun siklus II tidak dilakukan karena pada siklus I sudah mendapatkan hasil yang baik. Hal ini berarti bahwa penguasaan kosakata Bahasa Arab untuk memahami wacana Bahasa Arab dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.<sup>5</sup> Pada penelitian HN Sundrajat, hasil yang diperoleh yaitu ditunjukkannya peningkatan yang signifikan pada perolehan skor pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa setelah penerapan metode permainan 'Bingo'. Pada siklus I, persentase siswa yang memperoleh skor  $\geq 70$  hanya 65%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Peningkatan skor ini disebabkan oleh efektivitas proses pembelajaran yang juga meningkat melalui metode permainan 'Bingo' dari 65% menjadi 85%.<sup>6</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya adalah penelitian sama-sama meneliti tentang peningkatan kosa kata pada siswa dan melakukan penelitian menggunakan 'Cards Games'. Selain itu, dari beberapa penemuan diatas, terdapat juga perbedaan yaitu pada penelitian terdahulu peneliti hanya melakukan penelitian pada satu bahasa dan pada penelitian ini penulis melakukan dua pengembangan bahasa melalui 'Match Cards Games'. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik melalui metode 'Match Cards Games'. Belajar bahasa asing menggunakan *games* membuat santri akan lebih tertarik bahkan secara tidak langsung mereka merasa bahwa mereka tidak sedang belajar .

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini di lakukan di lingkungan santri Madrasah Ulumul Qur'an (MUQ). Sebelum kegiatan di lakukan, penulis mengawali dengan observasi pada siswa untuk mengetahui keadaan siswa. Setelah observasi, penulis melakukan perancangan program dan persiapan perangkat pendukung, seperti materi yang di gunakan selama kegiatan peningkatan kosa kata melalui *game*, konsumsi, serta *reward* yang akan di berikan kepada *participant* terbaik dalam kegiatan tersebut.

Metode yang di gunakan dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat

---

<sup>4</sup>Fitri Ayu Amalia, "Penerapan Metode Index Card Match Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Dikelas III A Min 2 Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>5</sup>Nurul Inayah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodlat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa" (Universitas Negeri Makassar, 2019).

<sup>6</sup>HANA NURWAHIDAH SUDRAJAT, "UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI METODE PERMAINAN BINGO PADA SISWA KELAS III SD LABORATORIUM PGSD FIP UNJ JAKARTA SELATAN" (UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2016).

ini berupa 'Match Cards Games' yang bertujuan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada santri Madrasah Ulumul Qur'an. Kegiatan dimulai dengan melakukan observasi keadaan dan kebutuhan siswa, kemudian merancang serta menyusun jadwal rencana kegiatan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada siswa Madrasah Ulumul Qur'an dan yang terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi kegiatan terhadap program pengabdian yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab melalui 'Match Cards Games' yang beranggotakan 20 siswa MUQ langsa. Adapun tahapan dari kegiatan pengabdian berupa peningkatan kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab melalui 'Match Cards Games' ini adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan perangkat pendukung seperti materi yang digunakan selama kegiatan peningkatan kosa kata melalui *game*, mencari kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab dengan makna yang sama lalu dicetak dan dipotong berbentuk persegi panjang.



2. Konsumsi serta *reward* akan diberikan kepada *participant* terbaik dalam kegiatan tersebut. Seluruh *participant* akan diberikan bingkisan berupa konsumsi dan pemenang dari *games* tersebut akan diberikan *reward*.



3. Pelaksanaan kegiatan dimulai dari pembukaan acara oleh ketua panitia yang akan menyampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan kegiatan tersebut.



4. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh penanggung jawab 'Match Cards Games' dengan membagikan kelompok *games*. Masing-masing kelompok beranggotakan 10 orang. Jumlah keseluruhan kelompok adalah 2 kelompok. Di depan mereka sudah tersedia kotak yang berisi kosa kata tiga bahasa yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia. Peserta akan merebut *cards* yang tersedia di dalam kotak, kemudian mencari makna kata tersebut di dalam bahasa lain. Mereka diberikan waktu 10 menit untuk menyusun kosa kata sebanyak-banyaknya, yang paling banyak dan benar adalah pemenangnya.



5. Berikutnya, penanggung jawab menjelaskan peraturan dari permainan tersebut.



6. Kegiatan terakhir adalah menentukan pemenang dari *games* tersebut serta memberi penghargaan kepada pemenang dan memberi bingkisan kepada peserta.



Penerapan 'Match Cards Games' yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada siswa ini dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada siswa MUQ langsa. Hasil kegiatan ini dibuktikan dengan adanya respon yang positif dengan sikap yang semangat dan berani tampil ketika permainan sedang berlangsung. Berdasarkan observasi, penerapan 'Match Cards Games' ini membawa dampak positif, yaitu dengan adanya penerapan *games* tersebut siswa lebih semangat dalam belajar bahasa dan mereka tidak merasa bosan.

## REFERENSI

- Alam, Azhar, and Kusnul Khotimah. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter." *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021): 58-77.
- Amalia, Fitri Ayu. "Penerapan Metode Index Card Match Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Dikelas III A Min 2 Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Hakim, Muhammad Luqman. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2017): 156-162.
- Husna, Ema Umiatul. "Strategi Pembelajaran Program Bahasa Arab Dan Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Daya Saing Alumni Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Pondok Pesantren Mamba'us Sholihin Suci Manyar Gresik." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 4, no. 1 (2021): 51-58.
- Inayah, Nurul. "Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodah) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa." Universitas Negeri Makassar, 2019.
- SUDRAJAT, HANA NURWAHIDAH. "UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI METODE PERMAINAN BINGO PADA SISWA KELAS III SD LABORATORIUM PGSD FIP UNJ JAKARTA SELATAN." UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2016.