



Permainan Scrabble dalam Pembelajaran Mufradat: Studi Kualitatif pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab

Mahdi Wahyuni Salam^{1*}

¹⁾Institut Agama Islam Negeri Takengon, mahdilhokseumawel2@gmail.com

DOI: 10.54604/tdb.v14i2.573



Copyright © 2024

Diajukan: 05/09/2024

Diterima: 15/09/2024

Diterbitkan: 27/09/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran kosakata (mufradat) bahasa Arab melalui permainan Scrabble pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada tahun akademik 2022/2023 di Fakultas Tarbiyah, IAIN Takengon. Subjek penelitian terdiri atas 10 mahasiswa semester V yang mengikuti permainan dalam dua kelompok selama enam pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Scrabble menghadirkan aktivitas kebahasaan yang mencakup pengenalan dan penyusunan huruf menjadi kata, pengingatan kembali kosakata, pemahaman makna, serta praktik pelafalan. Temuan juga memperlihatkan bahwa kemampuan menyusun kata tidak selalu disertai pemahaman makna yang memadai. Mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menemukan kosakata berdasarkan huruf yang tersedia, memilih huruf secara tepat, dan melafalkan kata dengan yakin. Selain itu, permainan memunculkan interaksi antarmahasiswa melalui kegiatan bertanya dan berdiskusi, sementara koreksi dosen membantu mahasiswa memeriksa ketepatan bentuk kata dan pelafalan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Scrabble dapat dimanfaatkan sebagai konteks praktik kebahasaan yang mengintegrasikan bentuk tulisan, makna, dan pelafalan dalam pembelajaran mufradat. Temuan ini memberikan gambaran mengenai proses dan tantangan pembelajaran, bukan bukti peningkatan kemampuan yang terukur.

Kata kunci: Scrabble; mufradat; pembelajaran kosakata bahasa Arab; pelafalan;

ABSTRACT

This study aims to describe the process of learning Arabic vocabulary (mufradat) through the Scrabble game among students in the Arabic Language Education Study Program. The study employed a descriptive qualitative approach and was conducted during the 2022/2023 academic year at the Faculty of Tarbiyah, IAIN Takengon. The participants were 10 fifth-semester students who took part in the game in two groups over six sessions. Data were collected through observation, unstructured interviews, and documentation, and were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, which involves data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings show that Scrabble provides language-learning activities involving the recognition and arrangement of letters to form words, vocabulary retrieval, meaning comprehension, and pronunciation practice. The findings also reveal that the ability to form words does not necessarily correspond to an adequate understanding of their meanings. Students experienced difficulties in finding words from the available letters, selecting the appropriate letters, and pronouncing words confidently. In addition, the game encouraged interaction among students through questioning and discussion, while the lecturer's corrections helped them check the accuracy of word forms and pronunciation. This study concludes that Scrabble can be used as a context for language practice that integrates written forms, meaning, and pronunciation in Arabic vocabulary learning. These findings provide an account of the learning process and its challenges rather than evidence of measurable improvements in proficiency.

Keywords: Scrabble; mufradat; Arabic vocabulary learning; pronunciation;

I. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata (mufradat) merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab. Kosakata menjadi unsur leksikal yang mendukung kemampuan pembelajar dalam memahami informasi, mengungkapkan gagasan, dan membangun komunikasi dalam bahasa sasaran. Keterbatasan penguasaan kosakata dapat menghambat pembelajar dalam memahami teks maupun menyampaikan pesan secara lisan dan tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata tidak cukup diarahkan pada kegiatan menghafal dan mengingat arti kata, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengenali bentuk kata, memahami maknanya, dan menggunakannya secara tepat. Dalam konteks pendidikan tinggi, pembelajaran kosakata bahasa Arab perlu dirancang agar mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan leksikal, tetapi juga terlibat aktif dalam proses mengenali, membentuk, dan memaknai kosakata.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran kosakata adalah permainan bahasa. Permainan dapat menghadirkan aktivitas belajar yang melibatkan aturan, tantangan, dan interaksi sehingga pembelajar berpartisipasi secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anthonius & Andanti, 2023; Astuti dkk., 2019; Hakim, 2017; Tuti & Ilinawati, 2022). Scrabble merupakan salah satu permainan yang memiliki potensi tersebut karena pemain dituntut menyusun kepingan huruf menjadi kata berdasarkan aturan permainan (Chairani, 2021; Sari dkk., 2022; Tuti & Ilinawati, 2022). Dalam pembelajaran bahasa Arab, mekanisme ini dapat digunakan untuk melibatkan mahasiswa dalam mengenali huruf hijaiyah, menyusun huruf menjadi kosakata, serta memperhatikan ketepatan bentuk kata yang dihasilkan. Aktivitas tersebut dapat diperluas melalui kegiatan mengidentifikasi makna, menerjemahkan, atau melafalkan kata yang terbentuk. Dengan demikian, penggunaan Scrabble dalam pembelajaran kosa kata tidak hanya berkaitan dengan permainan dan kompetisi, tetapi juga dapat menjadi konteks bagi berlangsungnya aktivitas kebahasaan yang relevan dengan penguasaan kosakata.

Sejumlah penelitian telah mengkaji penggunaan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, baik dari aspek penerapan dalam kegiatan pembelajaran maupun pengembangan media. Pada kategori pertama, penelitian berfokus pada pemanfaatan Scrabble untuk mendukung pembelajaran dan penguasaan kosakata. penelitian (Istiqomah, 2016), melalui penelitian “Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Scrabble”, membahas penggunaan pembelajaran berbasis Scrabble untuk mendorong pengembangan kosakata dan keaktifan belajar. Penelitian (Zahiroh & Mahliatussikah, 2024), berjudul “Penggunaan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTsN 1 Banyuwangi”, menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa. Penelitian tersebut melaporkan adanya keterlibatan aktif siswa serta peningkatan perbendaharaan kosakata.

Kajian serupa dilakukan melalui penelitian (Nafisah dkk., 2024) “Implementasi Media Scrabble dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 5 Jember”. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian tersebut menggambarkan pelaksanaan permainan secara berkelompok dan aktivitas siswa dalam menyusun kepingan huruf pada papan Scrabble. Sementara itu, penelitian (Yulianingsih & Hidayat, 2023) mengenai pengaruh media Scrabble terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba menggunakan desain kuantitatif one-group pretest–posttest dan melaporkan adanya perbedaan skor penguasaan kosakata sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian yang dilakukan oleh (Febriani, 2021), dalam penelitian “Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Permainan Scrabble sebagai Alat Media Pendidikan”, juga mengkaji penggunaan Scrabble dalam pembelajaran kosakata dengan pendekatan kuantitatif dan memadukannya dengan model team game tournament. Hasil yang dilaporkan menunjukkan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian dalam kategori ini memperlihatkan bahwa Scrabble telah digunakan dalam beragam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab, baik untuk menggambarkan proses pelaksanaan maupun mengkaji hasil pembelajaran.

Selain dikaji sebagai aktivitas pembelajaran, Scrabble juga dikembangkan sebagai produk media untuk pembelajaran mufradat. (Aisyah, 2019) melalui penelitian pengembangan media PAKAR (Papan dan Kartu Scrabble), berfokus pada pengembangan, validitas, dan kepraktisan media bagi siswa kelas X Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang. selanjutnya (Yanti, 2024) dalam penelitian “*Tatwîr Wasîlah Lu'bah Scrabble Fî Ta'lim Al-Mufradat lî As-Shaf Al-Tsamin Fî Al-Madrasah Al-Tsanawiyah Al-Hukumiyah*”, mengembangkan media Scrabble untuk pembelajaran mufradât siswa kelas VIII melalui model ADDIE. Penelitian tersebut mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk, termasuk penilaian oleh ahli media, ahli materi, serta tanggapan pengguna. Pengembangan media Scrabble juga dilakukan oleh (Muthmainnah dkk., 2024) melalui penelitian “*Development of the Arabic Scrabble Board Game Based on Experiential Learning as a Mufradât Learning Media*”. Penelitian tersebut mengembangkan permainan papan Arabic Scrabble berbasis experiential learning dengan model ADDIE, dengan orientasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan produk.

Pada konteks pendidikan tinggi, (Bukhori, 2019), melalui penelitian “*Development of Arabic Scrabble Game to Improve Arabic Vocabulary for Students of Arabic Education Study Program IAIN Jember*”, secara khusus mengembangkan permainan Arabic Scrabble untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Dengan pendekatan research and development, penelitian tersebut berfokus pada proses pengembangan dan pengujian kelayakan media. Kajian ini memiliki relevansi langsung dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menempatkan mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab sebagai konteks penelitian. Namun, orientasi keduanya berbeda. Bukhori dan Sulton berfokus pada pengembangan produk media, sedangkan penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran kosakata yang berlangsung ketika mahasiswa menggunakan Scrabble.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, penggunaan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab telah dikaji dari beberapa perspektif, meliputi penerapan permainan dalam kegiatan pembelajaran, penguasaan kosakata, serta pengembangan media berbasis model dan pendekatan pembelajaran tertentu. Sejumlah penelitian berorientasi pada hasil pembelajaran, sedangkan penelitian lainnya berfokus pada proses penerapan atau pengembangan produk media. Kajian pada konteks pendidikan tinggi juga telah dilakukan, khususnya melalui pengembangan permainan Arabic Scrabble bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian terdahulu telah memberikan landasan mengenai pemanfaatan Scrabble sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab, baik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah maupun pendidikan tinggi.

Meskipun demikian, berdasarkan penelitian-penelitian yang ditelaah, masih terdapat ruang kajian untuk memahami secara lebih mendalam proses kebahasaan yang berlangsung ketika mahasiswa menggunakan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Penelitian sebelumnya, terutama yang berorientasi pada pengembangan media atau pengukuran hasil belajar, memiliki fokus yang berbeda dari penelitian ini. Penelitian ini tidak berorientasi pada pengembangan produk maupun pengukuran efektivitas melalui pengujian statistik, tetapi pada proses mahasiswa mengenali dan menyusun huruf hijaiyah menjadi kosakata, melafalkan huruf dan kata yang terbentuk, serta menghubungkan bentuk kosakata dengan maknanya. Perhatian juga diarahkan pada kesulitan yang muncul selama permainan, terutama dalam ketepatan pemilihan dan penyusunan huruf, pelafalan, serta pemahaman makna kosakata.

Atas dasar itu, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis dan konteks empirisnya, yaitu pengkajian secara kualitatif terhadap proses pembelajaran mufradât melalui permainan Scrabble pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN Takengon. Penelitian ini memandang aktivitas Scrabble bukan semata-mata sebagai kegiatan menyusun huruf atau menguasai kosakata, melainkan sebagai rangkaian aktivitas yang menghubungkan pengenalan bentuk huruf, ketepatan susunan tulisan, pelafalan, dan pemaknaan kosakata. Melalui fokus tersebut, penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai pengalaman belajar mahasiswa serta kesulitan kebahasaan yang muncul selama pelaksanaan permainan. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kajian

terdahulu dengan memberikan perhatian pada proses dan pengalaman pembelajaran kosakata, bukan hanya pada pengembangan media atau hasil pembelajaran.

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan Scrabble dalam pembelajaran kosakata (mufradat) bahasa Arab, khususnya aktivitas mahasiswa dalam menyusun huruf menjadi kosakata, melafalkan huruf dan kata, serta memahami makna kosakata yang terbentuk. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa selama permainan berlangsung, bukan pada pengukuran efektivitas pembelajaran melalui pengujian statistik (Abdussamad, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022/2023 di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, IAIN Takengon. Subjek penelitian terdiri atas 10 mahasiswa semester V yang berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui permainan Scrabble. Kesepuluh mahasiswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri atas lima mahasiswa. Selain peserta permainan, satu mahasiswa bertugas sebagai tim dokumentasi untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, terdapat 10 mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan penelitian, dengan pembagian peran sebagai peserta permainan dan tim dokumentasi.

Permainan dilakukan secara bergiliran. Mahasiswa menyusun huruf menjadi kosakata bahasa Arab, melafalkan huruf dan kata yang terbentuk, serta menyebutkan maknanya. Dosen memberikan koreksi terhadap kesalahan pelafalan dan menerapkan sistem poin sesuai aturan permainan. Kosakata yang terbentuk dicatat oleh masing-masing kelompok. Peneliti bertindak sebagai pengamat yang mengamati proses permainan dan aktivitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi kegiatan dan catatan kosakata digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi.

Pertama, observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran Scrabble untuk memperoleh data mengenai proses permainan dan aktivitas mahasiswa. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan mahasiswa dalam menyusun huruf menjadi kosakata, ketepatan pelafalan huruf dan kata, pemahaman makna kosakata, serta interaksi yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Kedua, wawancara tidak terstruktur dilakukan terhadap 10 mahasiswa yang mengikuti permainan Scrabble. Wawancara ini bertujuan memperoleh informasi mengenai pengalaman mahasiswa selama mengikuti pembelajaran, proses penyusunan kosakata, pemahaman makna kata, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Pertanyaan wawancara dikembangkan secara fleksibel sesuai dengan jawaban dan pengalaman mahasiswa.

Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Data dokumentasi meliputi catatan kosakata yang berhasil dibentuk oleh mahasiswa selama permainan serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang tersedia. Catatan kosakata digunakan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk kosakata yang muncul dalam aktivitas permainan, sedangkan dokumentasi kegiatan memberikan gambaran pendukung mengenai pelaksanaan pembelajaran.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada model analisis data Miles dan Huberman, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Abdussamad, 2022).

Pada tahap kondensasi data, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi serta difokuskan pada informasi yang relevan dengan proses pembelajaran kosakata melalui Scrabble. Data tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan aspek aktivitas penyusunan kosakata, pelafalan huruf dan kata, pemahaman makna, serta keterlibatan mahasiswa selama permainan.

Pada tahap penyajian data, data yang telah dikelompokkan disusun dalam bentuk uraian deskriptif dan, apabila diperlukan, tabel untuk memperlihatkan pola aktivitas pembelajaran serta temuan yang muncul selama permainan berlangsung. Data dari wawancara digunakan untuk melengkapi dan memperjelas hasil observasi, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Tahap terakhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti menginterpretasikan temuan berdasarkan keterkaitan antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kesimpulan disusun untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan permainan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab berdasarkan data empiris yang diperoleh selama penelitian.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik (Mayring, 2014), yaitu membandingkan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi aktivitas mahasiswa selama permainan, wawancara digunakan untuk memperoleh penjelasan mengenai pengalaman mereka, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung dan memeriksa kesesuaian temuan. Perbandingan antar teknik tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas deskripsi mengenai proses pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui permainan Scrabble.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Scrabble sebagai Aktivitas untuk Mengingat dan Memahami Mufradāt

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan Scrabble memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenali huruf hijaiyah, menyusun huruf menjadi kosakata, serta mengingat kembali mufradāt yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa memilih huruf yang tersedia, merangkainya menjadi kata, kemudian membaca dan menjelaskan makna kata tersebut. Rangkaian aktivitas ini menempatkan kosakata sebagai bagian utama permainan. Mahasiswa tidak hanya dituntut menghasilkan susunan huruf, tetapi juga menghubungkan bentuk kata dengan pengetahuan bahasa Arab yang telah dimiliki.

Dalam wawancara, seorang mahasiswa mengungkapkan bahwa aktivitas menyusun huruf membantunya mengingat kembali kosakata yang pernah dipelajari.

“Menurut saya pak, permainan ini membantu mengingat mufradat. Soalnya kita tidak cuma menghafal, tetapi juga mencari huruf yang cocok untuk membentuk kata. Jadi, kata-kata yang sudah pernah dipelajari bisa diingat lagi.”

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa memaknai Scrabble sebagai aktivitas yang melibatkan proses mengingat kembali kosakata melalui penyusunan huruf. Dalam permainan ini, proses mengingat berlangsung melalui aktivitas mengidentifikasi huruf yang diperlukan dan merangkainya menjadi bentuk kata yang dapat dikenali. Dengan demikian, kosakata yang telah dipelajari digunakan kembali dalam situasi yang mengharuskan mahasiswa mempertimbangkan huruf yang tersedia dan kemungkinan susunan kata yang dapat dibentuk.

Selain mengingat bentuk kata, mahasiswa juga dihadapkan pada tuntutan untuk memahami maknanya. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah menyusun kata, mahasiswa diminta menjelaskan arti kata tersebut. Ketika maknanya belum dapat dipastikan, mahasiswa perlu meninjau kembali pengetahuan yang dimiliki atau mendiskusikannya dengan teman. Aktivitas ini memperlihatkan

bahwa penyusunan kata dalam Scrabble tidak berhenti pada ketepatan bentuk tertulis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna kosakata.

Salah seorang mahasiswa menjelaskan:

“Kadang-kadang saya bisa menyusun hurufnya, tetapi belum tentu tahu artinya. Jadi, setelah kata terbentuk, saya harus memikirkan lagi maknanya.”

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyusun huruf menjadi kata tidak selalu disertai dengan pemahaman makna yang memadai. Kata yang berhasil disusun masih perlu dihubungkan dengan pengetahuan semantik mahasiswa. Oleh karena itu, kegiatan menjelaskan makna menjadi bagian penting dalam permainan karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memeriksa kembali hubungan antara bentuk leksikal dan maknanya.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran mufradāt melalui Scrabble melibatkan dua aktivitas yang saling berkaitan, yaitu mengingat bentuk kata dan memahami maknanya. Keduanya tidak selalu muncul secara bersamaan. Mahasiswa dapat mengenali atau menyusun bentuk kata, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan maknanya. Dalam konteks pembelajaran kosakata, temuan ini menunjukkan pentingnya memperhatikan bukan hanya kemampuan mengenali bentuk kata, melainkan juga kemampuan menghubungkan bentuk tersebut dengan makna yang tepat.

Dengan demikian, Scrabble dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai konteks pembelajaran yang mempertemukan pengenalan bentuk kata, pengingatan kembali kosakata, dan pemahaman makna. Pengalaman mahasiswa menunjukkan bahwa permainan menyediakan kesempatan untuk menggunakan kembali mufradāt yang telah dipelajari, sekaligus memperlihatkan bagian pengetahuan kosakata yang masih memerlukan perhatian. Temuan tersebut menggambarkan proses belajar yang berlangsung selama permainan, bukan bukti peningkatan penguasaan kosakata yang telah diukur secara khusus.

Pengalaman Belajar dan Interaksi Mahasiswa dalam Permainan Scrabble

Hasil observasi memperlihatkan bahwa permainan Scrabble melibatkan mahasiswa dalam serangkaian aktivitas, seperti memperhatikan huruf yang tersedia, mempertimbangkan kemungkinan susunan kata, dan menentukan kata yang dapat dibentuk sesuai dengan ketentuan permainan. Aktivitas tersebut menempatkan mahasiswa sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Mereka perlu menggunakan pengetahuan kosakata yang dimiliki untuk mengambil keputusan selama permainan berlangsung.

Dalam wawancara, seorang mahasiswa menyampaikan:

“Menurut saya pak, permainan ini menarik karena kita harus berpikir untuk menyusun huruf menjadi kata. Awalnya agak bingung, tetapi setelah mulai bermain, kita jadi tertantang untuk mencari kata yang bisa dibuat.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memandang permainan sebagai kegiatan yang menarik sekaligus menantang. Tantangan tersebut berkaitan dengan keharusan menemukan kata berdasarkan huruf yang tersedia. Mahasiswa tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga perlu mempertimbangkan kemungkinan susunan huruf yang dapat menghasilkan kata. Pengalaman yang disampaikan mahasiswa ini menggambarkan persepsinya terhadap proses pembelajaran melalui Scrabble, bukan bukti tersendiri mengenai peningkatan motivasi atau hasil belajar.

Meskipun demikian, pengalaman bermain tidak selalu berlangsung tanpa kesulitan. Mahasiswa perlu mengingat kosakata yang sesuai dengan huruf yang tersedia. Seorang mahasiswa mengungkapkan:

“Terkadang saya mengetahui banyak kosakata ketika membaca buku atau menghafal mufradat, tetapi ketika bermain, saya justru kesulitan mengingatnya. Saya harus mencari kata yang sesuai dengan huruf yang tersedia di papan.”

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan kosakata yang dimiliki mahasiswa tidak selalu mudah digunakan dalam situasi permainan. Mahasiswa dapat mengenali atau mengingat kosakata dalam kegiatan belajar sebelumnya, tetapi masih menghadapi kesulitan ketika harus menemukan kata yang sesuai dengan huruf di papan. Hal ini memperlihatkan perbedaan antara

mengetahui kosakata dan menggunakannya dalam situasi yang menuntut pemilihan kata secara langsung. Dalam permainan Scrabble, mahasiswa perlu mengingat kosakata sekaligus menyesuaikannya dengan huruf dan ketentuan permainan.

Selain melibatkan proses berpikir individual, Scrabble juga membuka ruang bagi interaksi antarmahasiswa. Hasil observasi menunjukkan adanya aktivitas diskusi dan pemeriksaan terhadap kata yang disusun. Dalam wawancara, seorang mahasiswa menjelaskan:

“Kalau bermain bersama teman, kita bisa saling bertanya tentang kata yang mau disusun. Kadang ada teman yang tahu kata yang kita tidak tahu. Jadi, kita bisa belajar bersama, bukan hanya menunggu penjelasan dosen.”

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa interaksi dengan teman menjadi bagian dari pengalaman belajar melalui Scrabble. Mahasiswa dapat meminta bantuan, bertukar pengetahuan tentang kosakata, dan mendiskusikan kemungkinan kata yang dapat dibentuk. Dalam situasi tersebut, pengetahuan yang dimiliki seorang mahasiswa berpotensi menjadi sumber belajar bagi mahasiswa lainnya. Interaksi ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk membicarakan kosakata dalam konteks penggunaannya selama permainan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui Scrabble mencakup keterlibatan individual dan interaksi sosial. Pada satu sisi, mahasiswa berusaha mengingat dan menemukan kosakata secara mandiri. Pada sisi lain, mereka memperoleh kesempatan untuk bertukar pengetahuan dan mendiskusikan kesulitan bersama teman. Kedua bentuk aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa permainan dapat menjadi ruang bagi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran mufradāt.

Namun, pengalaman positif dan interaksi yang muncul selama permainan perlu dipahami sesuai dengan batas data penelitian. Pernyataan mahasiswa tentang ketertarikan, tantangan, dan kesempatan belajar bersama menggambarkan pengalaman serta persepsi mereka. Temuan tersebut belum cukup untuk menyimpulkan bahwa Scrabble meningkatkan motivasi, keaktifan, atau kemampuan kolaboratif mahasiswa secara umum. Demikian pula, kesulitan menemukan kata menunjukkan bahwa penggunaan kosakata dalam permainan tetap dipengaruhi oleh penguasaan mufradāt dan kemampuan mahasiswa menyesuaikan kata dengan ketentuan permainan.

Ketepatan Bentuk Kata dan Pelafalan dalam Proses Permainan

Selain mengingat dan memahami makna mufradāt, permainan Scrabble dalam penelitian ini melibatkan perhatian terhadap ketepatan bentuk kata dan pelafalan. Mahasiswa tidak hanya menyusun huruf menjadi kata, tetapi juga membaca kata yang terbentuk. Dalam proses tersebut, ketepatan pemilihan huruf menjadi bagian penting karena perbedaan satu huruf dapat menghasilkan bentuk kata yang berbeda. Aktivitas membaca juga mengharuskan mahasiswa menghubungkan bentuk grafis huruf Arab dengan bunyi yang sesuai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa masih menghadapi kesulitan dalam memilih huruf yang tepat pada beberapa kata. Kesalahan tersebut memperlihatkan bahwa pengetahuan tentang kosakata tidak selalu diikuti oleh ketepatan dalam menyusun bentuk tulisannya. Dalam wawancara, seorang mahasiswa menjelaskan:

“Saya mau buat صُور, Pak, artinya gambar. Saya kira tadi sama saja, ternyata ص dan س berbeda. Saya kurang teliti melihat hurufnya.”

Mahasiswa lainnya mengungkapkan:

“Saya mengetahui kata قِط, Pak, artinya kucing. Saya tadi keliru memilih huruf ك, padahal seharusnya ق. Saya ingat katanya, tetapi salah mengambil huruf.”

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kesulitan mahasiswa tidak selalu terletak pada ketidaktahuan terhadap kosakata. Dalam pengalaman yang diungkapkan, mahasiswa mengetahui kata yang hendak disusun, tetapi masih keliru dalam memilih huruf yang membentuknya. Temuan ini memperlihatkan pentingnya ketelitian dalam mengenali bentuk huruf Arab, terutama ketika mahasiswa harus membedakan huruf yang memiliki kemiripan dalam persepsi mereka.

Contoh tersebut juga menunjukkan bahwa ketepatan bentuk kata merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran mufradāt. Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat kata dan mengetahui artinya, tetapi juga dengan ketepatan mengenali serta menyusun huruf yang membentuk kata tersebut. Dalam konteks permainan, kesalahan pemilihan huruf menjadi terlihat ketika mahasiswa berusaha mewujudkan kosakata yang diketahui ke dalam bentuk tertulis.

Permainan ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan pelafalan kata yang telah disusun. Namun, hasil observasi memperlihatkan bahwa keberhasilan menyusun kata tidak selalu diikuti oleh keyakinan dalam membacanya. Salah seorang mahasiswa menyampaikan:

“Kalau menyusun huruf, kadang saya masih bisa. Tetapi ketika harus membacanya, saya masih ragu, terutama kalau ada huruf yang bunyinya hampir sama. Saya takut salah mengucapkannya.”

Mahasiswa lainnya menjelaskan:

“Menurut saya pak, membaca kata bahasa Arab itu tidak cukup hanya melihat hurufnya. Kita juga harus tahu cara mengucapkannya. Kadang saya sudah tahu katanya, tetapi masih bingung membedakan bunyi huruf tertentu.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memandang pelafalan sebagai bagian yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kosakata. Mereka tidak cukup hanya mengenali bentuk tulisan dan mengetahui makna kata, tetapi juga perlu mengaitkannya dengan bunyi yang tepat. Keraguan yang disampaikan mahasiswa memperlihatkan adanya tantangan dalam menghubungkan pengetahuan tentang bentuk tulisan dengan pengetahuan tentang bunyi bahasa.

Dalam konteks ini, praktik pelafalan merupakan bagian dari proses mahasiswa mengenali dan menggunakan kosakata yang disusun melalui permainan. Aktivitas membaca kata memberikan kesempatan untuk memperhatikan hubungan antara huruf dan bunyi, sedangkan kesulitan yang dilaporkan mahasiswa dapat menjadi petunjuk mengenai aspek pelafalan yang masih memerlukan perhatian dalam pembelajaran. Meskipun demikian, keraguan mahasiswa dalam membaca kata perlu dibedakan dari kesalahan pelafalan yang teridentifikasi melalui observasi. Data wawancara menunjukkan pengalaman dan persepsi mahasiswa, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan tingkat ketepatan pelafalan mereka.

Kesalahan dalam penyusunan kata dan kesulitan membaca kemudian menjadi bagian dari proses koreksi selama permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika mahasiswa menghasilkan susunan kata atau pelafalan yang kurang tepat, dosen memberikan koreksi agar mahasiswa dapat mengenali bagian yang perlu diperbaiki. Seorang mahasiswa menyampaikan:

“Menurut saya pak, koreksi itu membantu karena kita jadi tahu bagian mana yang salah. Kadang kita merasa susunan katanya sudah benar, tetapi setelah diperiksa ternyata ada huruf yang kurang atau cara membacanya belum tepat.”

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa memandang koreksi sebagai bagian dari proses belajar, terutama untuk mengenali kesalahan yang sebelumnya tidak disadari. Koreksi terhadap susunan huruf membantu mahasiswa memperhatikan ketepatan bentuk kata, sedangkan koreksi pelafalan memberikan kesempatan untuk meninjau kembali cara membaca kata yang telah dibentuk. Dengan demikian, koreksi dosen menjadi bagian dari interaksi pembelajaran yang menghubungkan aktivitas mahasiswa dengan umpan balik terhadap bentuk kata dan pelafalannya.

Secara keseluruhan, temuan pada bagian ini menunjukkan bahwa ketepatan bentuk kata, pelafalan, dan koreksi merupakan aspek yang saling berkaitan dalam pelaksanaan Scrabble. Permainan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menggunakan kosakata dalam bentuk tertulis dan lisan, sekaligus memperlihatkan kesulitan yang muncul ketika mereka menyusun dan membaca kata. Kesalahan pemilihan huruf menunjukkan adanya persoalan dalam ketepatan bentuk tertulis, sedangkan keraguan membaca kata memperlihatkan tantangan yang dirasakan mahasiswa ketika menghubungkan tulisan dengan bunyi. Koreksi dosen menjadi bagian dari proses pembelajaran untuk mengenali dan memperbaiki kesalahan tersebut.

Dalam penelitian ini, temuan tersebut dipahami sebagai gambaran proses belajar, pengalaman, dan kesulitan mahasiswa selama permainan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa Scrabble menghadirkan konteks untuk mempraktikkan pengenalan bentuk kata dan pelafalan, tetapi belum menjadi dasar untuk menyimpulkan adanya peningkatan ketepatan tulisan atau pelafalan secara terukur.

Pembahasan:

Pengenalan Bentuk Kata, Peningkatan Kosakata, dan Pemahaman Makna

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Scrabble dalam pembelajaran mufradāt tidak hanya melibatkan aktivitas menyusun huruf menjadi kata, tetapi juga menghubungkan bentuk tertulis, peningkatan kosakata, dan pemahaman makna. Mahasiswa dapat menyusun kata dalam bahasa Arab, tetapi belum tentu mampu menjelaskan maknanya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenali atau membentuk kata tidak selalu sejalan dengan pemahaman makna kata tersebut.

Dalam pembelajaran kosakata, perbedaan ini penting diperhatikan karena penguasaan mufradāt tidak cukup ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan susunan huruf yang benar. Mahasiswa juga perlu memahami makna kata dan menghubungkannya dengan pengetahuan kebahasaan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, ketika Scrabble digunakan dalam pembelajaran, keberhasilan menyusun kata perlu diikuti dengan kegiatan menyebutkan dan menjelaskan maknanya. Dengan cara ini, permainan tidak hanya berorientasi pada pembentukan kata dan perolehan poin, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengaitkan bentuk leksikal dengan makna.

Temuan ini sejalan dengan arah penelitian Istiqomah (2016), Zhahiroh (2024), Febriani (2021), serta penelitian tentang penerapan Scrabble di MTs Negeri 5 Jember dan MI Darul Falah Oelaba, yang mengkaji pemanfaatan permainan dalam pembelajaran kosakata. Namun, penelitian ini memberikan penekanan pada proses yang berlangsung selama permainan, khususnya perbedaan antara kemampuan menyusun kata dan memahami maknanya. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya menempatkan Scrabble sebagai media pembelajaran kosakata, tetapi juga menunjukkan aspek pengetahuan leksikal yang perlu diperhatikan ketika permainan diterapkan. Temuan ini menggambarkan proses dan pengalaman belajar mahasiswa, bukan bukti langsung bahwa Scrabble meningkatkan daya ingat atau penguasaan kosakata.

Tantangan Mengakses Kosakata dan Interaksi Antarmahasiswa

Penggunaan Scrabble menghadirkan tantangan yang tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan kosakata, tetapi juga kemampuan mengakses dan menggunakan kosakata dalam situasi tertentu. Mahasiswa mengungkapkan bahwa kata yang dapat diingat ketika membaca atau menghafal tidak selalu mudah ditemukan ketika harus disusun berdasarkan kepingan huruf yang tersedia. Hal ini memperlihatkan adanya perbedaan antara mengetahui suatu kosakata dan menggunakannya secara spontan dalam kondisi permainan.

Kesulitan tersebut perlu dipahami dengan mempertimbangkan karakteristik Scrabble. Mahasiswa tidak sekadar diminta menyebutkan kata yang telah dipelajari, tetapi harus menemukan kata berdasarkan kombinasi huruf yang tersedia dan aturan permainan. Karena itu, kesulitan menemukan kata tidak serta-merta menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata. Kesulitan tersebut juga dapat muncul karena keterbatasan huruf dan tuntutan untuk mengambil keputusan secara langsung.

Di samping tantangan individual, penelitian ini menemukan interaksi antarmahasiswa melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan memeriksa kata yang akan disusun. Interaksi tersebut memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bertukar informasi dan mempertimbangkan pilihan kata bersama. Dengan demikian, Scrabble dalam konteks penelitian ini tidak hanya menjadi aktivitas individual, tetapi juga ruang bagi mahasiswa untuk mendiskusikan pengetahuan kebahasaan.

Temuan ini melengkapi penelitian terdahulu yang berfokus pada penerapan Scrabble, seperti penelitian Zhahiroh (2024) dan penelitian tentang implementasi media Scrabble di MTs Negeri 5 Jember. Sementara penelitian pengembangan media, seperti Muthmainnah, Ahsanuddin, dan Alfan

(2024), berorientasi pada desain permainan, penelitian ini memberikan perhatian pada pengalaman mahasiswa ketika menggunakan permainan dalam pembelajaran. Implikasi pedagogisnya, kegiatan Scrabble perlu disertai kesempatan bagi mahasiswa untuk menjelaskan alasan pemilihan kata, mendiskusikan maknanya, dan memeriksa ketepatan jawaban bersama. Meskipun demikian, interaksi yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan adanya kesempatan untuk belajar bersama, bukan bukti terukur tentang peningkatan kemampuan kolaboratif mahasiswa.

Ketepatan Bentuk Kata, Pelafalan, dan Peran Koreksi Dosen

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan Scrabble berkaitan dengan ketepatan bentuk tertulis dan pelafalan kosakata bahasa Arab. Mahasiswa terkadang mengalami kekeliruan dalam memilih huruf ketika menyusun kata. Kesalahan yang ditemukan, seperti kekeliruan membedakan huruf ص dan س serta pemilihan ك ketika bermaksud menyusun ق, menunjukkan bahwa pengetahuan tentang kata yang hendak dibentuk belum selalu diikuti dengan ketepatan dalam merepresentasikannya secara tertulis.

Temuan tersebut menegaskan pentingnya memperhatikan bentuk grafis kata dalam pembelajaran mufradāt. Aktivitas menyusun kepingan huruf memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mencermati struktur tertulis kosakata, sedangkan kesalahan yang muncul dapat menjadi bahan pemeriksaan dan koreksi selama pembelajaran. Dengan demikian, permainan dapat digunakan untuk mengamati ketepatan penyusunan huruf sekaligus mengidentifikasi aspek kebahasaan yang masih memerlukan perhatian.

Pada aspek pelafalan, sebagian mahasiswa mengungkapkan keraguan ketika membaca kata yang telah disusun, terutama ketika berhadapan dengan huruf yang dianggap memiliki kemiripan bunyi. Temuan ini menunjukkan bahwa pelafalan menjadi salah satu aspek yang dirasakan menantang dalam kegiatan permainan. Namun, keraguan yang disampaikan mahasiswa perlu dibedakan dari kesalahan pelafalan yang teridentifikasi melalui pengamatan langsung. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan adanya tantangan dan kesempatan berlatih melafalkan kosakata, bukan peningkatan ketepatan pelafalan yang telah terukur.

Dalam proses tersebut, koreksi dosen berperan membantu mahasiswa memeriksa kembali bentuk huruf dan cara membaca kata. Koreksi memungkinkan kesalahan yang muncul selama permainan menjadi bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar dasar untuk menentukan benar atau salahnya jawaban. Temuan ini melengkapi kajian tentang Scrabble yang berorientasi pada penguasaan kosakata dan pengembangan media. Misalnya, Bukhori dan Sulton (2022) mengembangkan permainan Arabic Scrabble bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab melalui pendekatan research and development. Berbeda dari orientasi pengembangan produk tersebut, penelitian ini berfokus pada proses kebahasaan yang muncul ketika permainan digunakan, khususnya dalam penyusunan huruf, pelafalan, dan penerimaan koreksi.

Secara praktis, setiap kata yang berhasil disusun dapat diikuti dengan pembacaan secara lisan, pemeriksaan makna, dan koreksi terhadap bentuk huruf maupun pelafalannya. Langkah ini membantu menghubungkan mekanisme permainan dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Kontribusi dan Implikasi Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Scrabble dalam pembelajaran mufradāt melibatkan beberapa aspek kebahasaan yang saling berkaitan, yaitu pengenalan bentuk kata, pengingatan kosakata, pemahaman makna, pelafalan, dan interaksi antarmahasiswa. Aspek-aspek tersebut muncul dalam satu rangkaian aktivitas, tetapi tidak selalu dikuasai secara bersamaan. Mahasiswa dapat menyusun kata tanpa memahami maknanya, mengetahui kata yang hendak dibentuk tetapi keliru memilih huruf, atau berhasil menyusun kata tetapi masih ragu ketika melafalkannya.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penjelasan mengenai proses dan tantangan kebahasaan yang muncul selama penggunaan Scrabble, bukan pada pengujian efektivitas permainan. Penelitian terdahulu telah membahas penerapan, penguasaan kosakata, serta pengembangan media Scrabble,

termasuk dalam konteks mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab. Penelitian ini melengkapi kajian tersebut dengan memusatkan perhatian pada pengalaman belajar mahasiswa dan hubungan antara bentuk kata, makna, serta pelafalan dalam praktik pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, penerapan Scrabble perlu dirancang agar tidak berhenti pada aktivitas menyusun huruf. Setiap kata yang terbentuk sebaiknya disertai pemeriksaan makna dan pembacaan secara lisan. Diskusi antarmahasiswa dapat dimanfaatkan untuk membahas pilihan kata, sedangkan koreksi dosen diperlukan untuk memastikan ketepatan bentuk dan pelafalan. Dengan demikian, permainan dapat menjadi konteks pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas tertulis, pemaknaan, dan praktik lisan.

Kesimpulan tersebut perlu ditempatkan sesuai dengan batasan penelitian. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap sepuluh mahasiswa semester V selama enam pertemuan memberikan gambaran kontekstual mengenai proses pembelajaran. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas Scrabble secara statistik ataupun membandingkan hasil belajar dengan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, temuan penelitian tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan besarnya peningkatan penguasaan kosakata atau ketepatan pelafalan mahasiswa. Kontribusi utamanya adalah memperlihatkan potensi Scrabble sebagai ruang praktik kebahasaan sekaligus mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran mufradāt.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Scrabble dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menghadirkan aktivitas kebahasaan yang meliputi pengenalan dan penyusunan huruf menjadi kata, penguatan kosakata, pemahaman makna, serta praktik pelafalan. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kemampuan menyusun kata tidak selalu disertai pemahaman makna yang memadai. Mahasiswa juga menghadapi kesulitan dalam menemukan kosakata berdasarkan huruf yang tersedia, memilih huruf secara tepat, dan melafalkan kata dengan yakin. Selain itu, permainan membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk berdiskusi dan saling bertukar pengetahuan, sedangkan koreksi dosen membantu mereka memeriksa ketepatan bentuk kata dan pelafalan. Dengan demikian, Scrabble dapat dimanfaatkan sebagai konteks praktik kebahasaan dalam pembelajaran mufradāt. Temuan ini menggambarkan proses dan pengalaman belajar mahasiswa, bukan bukti peningkatan kemampuan yang terukur.

Saran

Dalam penerapannya, permainan Scrabble sebaiknya tidak berhenti pada kegiatan menyusun huruf, tetapi dilanjutkan dengan pemeriksaan ketepatan penulisan, penjelasan makna, dan praktik pelafalan yang disertai koreksi dosen. Diskusi antarmahasiswa juga dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman kosakata. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan peserta dan konteks pembelajaran yang lebih beragam serta mengombinasikan kajian kualitatif dengan pengukuran hasil belajar untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata dan ketepatan pelafalan secara lebih terukur.

REFERENSI

Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*. (8793).

<https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/8793/buku-metode-penelitian-kualitati.html>

Aisyah, S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKAR (PAPAN & KARTU) SCRABBLE UNTUK

PEMBELAJARAN MUFRODAT. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik*

Arab, 2(2), 236–247. <https://doi.org/10.32764/lahjah.v2i2.789>

- Anthonius, F., & Andanti, M. F. (2023). Using Scrabble to Improve the English Vocabulary Mastery of Non-English Undergraduate Students. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2). <https://doi.org/10.30605/25409190.568>
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN SCRABBLE. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 180–189. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1338>
- Bukhori, E. M. (2019). PENGEMBANGAN PERMAINAN ARABIC SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB IAIN JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN JEMBER [Laporan Penelitian]. Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. <https://digilib.uinkhas.ac.id/2263/>
- Chairani, S. (2021). USING SCRABBLE FOR LEARNING ENGLISH VOCABULARY AT MAN 2 KUANTAN SINGINGI. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 205–212. <https://doi.org/10.30743/ll.v5i1.3858>
- Febriani, E. (2021). *Increasing Student's Arabic Vocabulary Through Scrabble as an Educational Media Tools*. 332–336. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.141>
- Hakim, M. L. (2017). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156–162. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Istiqomah, I. (2016). EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS SCRABBLE. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 123–156. <https://doi.org/10.14421/almahara.2016.021-07>
- Mayring, P. (2014). *Qualitative content analysis—Theoretical foundation, basic procedures and software solution*.
- Muthmainnah, F., Ahsanuddin, M., & Alfian, M. (2024). Development of the Arabic Scrabble Board Game Based on Experiential Learning as a Mufradât Learning Media. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 11(1), 100–115. <https://doi.org/10.15408/a.v11i1.35976>

- Nafisah, A. N., Abicandara, M. N. H., & Sofiyanto, I. S. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA SCRABBLE DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS NEGERI 5 JEMBER. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 39–47. <https://doi.org/10.56013/fj.v4i1.2545>
- Sari, D. F., Sahardin, R., Yani, V., & Yusuf, Y. Q. (2022). Scrabble game technique: A game changer for English vocabulary learning. *Englisia : Journal of Language, Education, and Humanities*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.22373/ej.v10i1.12388>
- Tuti, T., & Ilinawati, I. (2022). Scrabble Game: Boosting Vocabulary Mastery of English Foreign Language (EFL) Students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 271–282. <https://doi.org/10.33369/jeet.6.2.271-282>
- Yanti, S. R. (2024). Tatwîr Wasîlah Lu'bah Scrabble Fî ta'lim Al-Mufradat lî As-Shaf Al-Tsamin Fî Al-Madrasah Al-Tsanawiyah Al-Hukumiyah. *Lisaanuna Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 29–44. <https://doi.org/10.15548/lisaanuna.v7i1.9716>
- Yulianingsih, D. Y., & Hidayat, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 1(3), 171–180. <https://doi.org/10.14421/mahira.2023.13.02>
- Zahiroh, N., & Mahliatussikah, H. (2024). Penggunaan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTsN. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 567–575. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p567-575>