

## TEKNIK PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB DENGAN MULTIMEDIA

Beta Fadiatun Nisa'

[betafadiatunnisa@gmail.com](mailto:betafadiatunnisa@gmail.com)

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Anin Nurhidayati

[aniniainta79@gmail.com](mailto:aniniainta79@gmail.com)

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Luk-Luk Nur Mufidah

[fiedafathoni19@gmail.com](mailto:fiedafathoni19@gmail.com)

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

### **Abstract:**

Vocabulary is a basic element for foreign language learners to acquire proficiency in the language. Language learners need to design effective learning techniques so that vocabulary mastery can be optimal. The majority of language teachers use the technique of translating into their mother tongue directly. While this translation technique has a weak level of adhesion in memory. The technique of introducing words to students can be through providing context, definitions, synonyms, antonyms, original items, imitations, pictures, demonstrations, and finally translation. Recognition of word meanings in these ways can utilize the development of educational technology with learning media. One variety of learning media that can be used to introduce vocabulary is multimedia. Multimedia that can represent text, sound, images, animation, and video can be an effective alternative learning media. In the hope that it can increase students' enthusiasm for learning and make learning more enjoyable. Therefore, this article describes Arabic vocabulary learning techniques and the use of interactive media as a means of learning Arabic vocabulary.

*Keywords: learning techniques, Arabic vocabulary, multimedia*

### **Abstrak:**

Kosa kata merupakan elemen dasar yang sangat penting bagi pemelajar bahasa asing untuk memperoleh kemahiran berbahasa tersebut. Pembelajar bahasa perlu merancang teknik pembelajaran yang efektif agar penguasaan kosa kata dapat optimal. Mayoritas pengajar bahasa menggunakan teknik terjemah ke dalam bahasa ibu secara langsung. Sedangkan teknik terjemah ini memiliki

tingkat daya lekat yang lemah dalam ingatan. Teknik mengenalkan kata kepada siswa dapat melalui pemberian konteks, definisi, sinonim, antonim, barang asli, tiruan, gambar, peragaan, dan yang terakhir penerjemahan. Pengenalan makna kata dengan cara-cara tersebut dapat mendayagunakan perkembangan teknologi pendidikan dengan media pembelajaran. Salah satu ragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata adalah multimedia. Multimedia yang dapat merepresentasikan teks, suara, gambar, animasi, dan video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif. Dengan harapan dapat meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu artikel ini mendeskripsikan teknik pembelajaran kosakata bahasa Arab dan penggunaan media interaktif sebagai sarana pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Kata kunci : *teknik pembelajaran, kosakata bahasa Arab, multimedia*

### **Pendahuluan.**

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga mendorong perkembangan pada media pembelajaran dan teknik pembelajaran. Hal tersebut telah mampu mengintegrasikan berbagai media ke dalam model pembelajaran. Salah satu ragam teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah belajar peserta didik. Terdapat beberapa manfaat penggunaan multimedia interaktif bagi pengajar dan peserta didik. Peserta didik mampu belajar secara mandiri, lebih mudah, nyaman, dan belajar sesuai dengankemampuannya tanpa kendala eksternal. Sementara itu, pengajar dapat fokus berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu *maharah istima'*, *maharah qiraah*, *maharah kalam*, *maharah kitabah*. Empat maharah tersebut memerlukan penguasaan kosakata bahasa Arab. Dalam bahasa Arab kosakata disebut dengan *mufradat*. Pengajaran *mufradat* menjadi pengajaran dasar yang penting karena seseorang pemelajar bahasa tidak akan bisa menguasai kemahiran bahasa tanpa perbendaharaan dan penguasaan kosakata yang baik.

*Drill mufradat* merupakan teknik pengajaran *mufradat* yang tepat untuk pemelajar tingkat dasar. Jika *mufradat* yang diketahui telah cukup, maka perlu dilakukan penguatan *mufradat* sebagai peningkatan daya lekat *mufradat* dalam ingatan peserta didik. Terdapat enam tahapan dalam pengajaran *mufradat*, yaitu tahap mendengarkan kata, tahap mengucapkan kata, tahap mendapatkan makna kata, tahap membaca kata, tahap menulis kalimat.

Namun, dewasa ini, mayoritas pembelajaran *mufradat* masih menggunakan teknik terjemah secara langsung dalam bahasa ibu. Di sisi lain, penggunaan teknik terjemah secara langsung mempunyai tingkat daya lekat yang rendah dalam ingatan peserta didik. Dalam pengajaran *mufradat* teknik penerjemahan ini dianjurkan untuk menjadi alternatif terakhir jika kata yang dimaksud bersifat abstrak dan tidak bisa diperagakan atau digambarkan.

Dalam proses pembelajaran *mufradat*, guru dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai sarana belajar. Multimedia merupakan media pembelajaran yang mencakup di dalamnya teks, audio, grafik, gambar, animasi, dan video. Penggunaan multimedia juga dapat merepresentasikan kosakata yang ingin dipresentasikan kepada siswa. Selain itu penggunaan multimedia dapat menarik perhatian siswa agar fokus dan memperhatikan pelajaran. Suasana yang menyenangkan dapat menarik minat siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran (Mujib & Rahmawati, 2013, p. 63).

Pembuatan media interaktif perlu disesuaikan dengan keterampilan guru dan sarana prasarana pendukung di kelas. Guru dapat menggunakan multimedia interaktif yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa, fasilitas, dan kemampuan guru dalam membuat dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Oleh karena itu Dalam artikel ini akan dideskripsikan teknik pengajaran kosakata dan penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran kosakata bahasa Arab serta contoh tahapan pengajaran menggunakan multimedia interaktif.

### **Metode Penelitian.**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh informasi atau gambaran yang meliputi tiga aspek sosial yaitu tempat, pelaku, dan aktifitas yang saling berinteraksi secara sinergis. Penelitian ini merupakan gagasan non-penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gagasan tentang teknik pembelajaran kosakata dengan penggunaan multimedia sebagai inovasi pembelajaran di era industri digital 4.0. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, yaitu dengan analisis berbagai dokumen untuk memaparkan teori yang berkaitan dengan gagasan dan untuk pengembangan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Arab.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Teknik Pengajaran Kosakata (*Mufradat*)**

Kosakata merupakan salah satu unsur dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Penguasaan kosakata adalah syarat mutlak yang diperlukan oleh pembelajar bahasa untuk melakukan kegiatan berbahasa agar dapat dipahami oleh orang lain, seperti berbicara dan menulis. Namun untuk menguasai kemahiran berbahasa, tidak cukup dengan menghafal kosakata, seperti pernyataan Savier (1970) "para pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa melalui kamus".

Dalam pengajaran *mufradat* terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pembelajar bahasa. Pengajaran *mufradat* tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan pengajaran *muthala'ah*, *istima'*, *insya'*, dan *muhadatsah*. Maka dari itu, *mufradat* perlu diajarkan dalam konteks karena banyak kosakata yang mempunyai beberapa makna dan juga banyak kosakata yang tidak bisa dipahami secara tepat tanpa mengetahui cara pemakaiannya dalam kalimat. Banyak pembelajar yang menerjemahkan ke dalam bahasa ibu saat pengajaran kosakata, sementara itu teknik ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain bisa mengurangi spontanitas siswa saat menggunakannya dalam ungkapan, lemahnya daya lekat *mufradat* dalam ingatan siswa. Oleh karena itu pembelajar bahasa direkomendasikan menggunakan cara terjemah sebagai opsi terakhir, kecuali untuk kata-kata yang abstrak dan sulit diperagakan.

Secara umum, terdapat enam tahapan dan teknik dalam pengajaran *mufradat* untuk memperoleh makna *mufradat*, yaitu mendengarkan kata, mengucapkan kata, mendapatkan makna kata, membaca kata, menulis kata, dan membuat kalimat (Effendy, 2012, p. 129).

### **Mendengarkan Kata**

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan guru. Tahap mendengarkan ini sangat penting karena kesalahan dalam pendengaran dapat mengakibatkan pada kesalahan dalam pengucapan ataupun penulisan.

### **Mengucapkan Kata**

Mengucapkan kata yang telah didengarkan oleh siswa dapat membantu siswa dalam mengingatnya untuk waktu yang lebih lama. Kesalahan pengucapan kata juga dapat mengakibatkan pada kesalahan dalam pengucapan ataupun penulisan.

### **Mendapatkan Makna Kata**

Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk menerangkan arti atau makna suatu kata, antara lain dengan pemberian konteks (*al-siyaaq*), definisi sederhana (*ta'rif*), sinonim (*muradif*), antonim (*dhid*), pemakaian benda asli, tiruan, gambar, atau peragaan, dan penerjemahan.

### ***Konteks (al-siyaaq)***

Untuk menerangkan arti kata *خال* dapat diberikan konteks sebagai berikut.

أمي لها أخ اسمه حسن. فحسن خالي

### ***Definisi sederhana (ta'rif)***

Pemberian definisi dapat efektif apabila ungkapan yang digunakan untuk mendefinisikan telah dikenal dan dipahami oleh siswa. Misalnya untuk menerangkan arti kata *العم* dan *الخال* diberikan definisi: *الخال أخ الأم – العم أخ الأب*, dengan asumsi bahwa siswa sudah mengenal kata *الأب، الأم، الأخ*.

### ***Sinonim (muradif) dan Antonim (dhid)***

Penggunaan sinonim dan antonim dapat diterapkan apabila sinonim dan antonim dari kata yang diterangkan sudah dipahami oleh siswa.

### ***Pemakaian Benda Asli, Tiruan, Gambar, atau Peragaan***

Benda yang ada di sekitar dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata, seperti buku, papan tulis, kartu identitas. Tetapi benda yang tidak bisa dibawa ke dalam kelas seperti motor, mobil, pesawat, gajah, dan lain sebagainya dapat menggunakan tiruannya ataupun gambar. Selain itu, guru juga dapat memperagakan kata, khususnya kata kerja misalnya *قام، جلس، قرأ، كتب*. Cara ini sangat efektif karena siswa dapat langsung memperagakannya.

### ***Penerjemahan***

Kosakata yang bersifat abstrak atau kata yang sulit diperkenalkan dengan cara di tersebut di atas, dapat menggunakan penerjemahan.

### ***Membaca Kata***

Siswa membaca kata yang telah ditulis guru di papan tulis atau media lain dengan suara keras agar tidak terjadi kesalahan ucap.

## Menulis Kata

Siswa menulis kata seperti contoh yang ditulis oleh guru sebagai catatan pribadi untuk memperkuat ingatan siswa.

## Membuat Kalimat

Tahap terakhir dalam pengajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru dalam sebuah kalimat, baik secara lisan maupun tulisan.

Tahapan dan teknik yang telah disebutkan dapat dikembangkan menjadi teknik pembelajaran khusus atau rinci seperti kuis dan permainan (*lu'bah lughawiyah*) baik secara individu ataupun kelompok.

Tidak semua kata-kata baru harus dikenalkan dengan semua prosedur tersebut. Guru dapat memilih kata-kata yang memang sulit dan juga harus memperhatikan faktor waktu.

Sedangkan menurut Halimy, terdapat 11 metode yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan kosakata baru, yaitu: (Zuhdy, 2017).

1. Menunjukkan benda dari kosakata yang dimaksud, seperti قلم , maka guru menunjukkan pena pada siswa.
2. Memperagakan pekerjaan/aktifitas yang dilakukan, seperti guru membuka pintu ketika ia memberikan kosakata فتح الباب.
3. Bermain peran, seperti guru memerankan seorang dokter yang sedang memeriksa pasien.
4. Menyebutkan antonim dan atau sinonim.
5. Asosiasi/kumpulan, seperti guru menyebutkan زوج، زوجة، أولاد maka jawabannya adalah العائلة. Atau diawali dengan skala yang lebih besar kemudian siswa menyebutkan bagian darinya.
6. Menyebutkan asal kalimat (*al-ashl*) dan derevasinya (*musytaqat*).
7. Guru menjelaskan sebuah kata dengan menjelaskannya sesuatu yang berkaitan dengan kosakata tersebut.
8. Mengulang/memperbanyak bacaan.
9. Mencari kosakata baru di dalam kamus.

10. Menerjemah, kegiatan penerjemahan ini dilakukan jika siswa sudah benar-benar tidak mengerti dengan kosakata yang dimaksud.

## **Multimedia**

Perkembangan teknologi, khususnya ICT (*Information Communication Technology*) memicu terjadinya reformasi dalam dunia pendidikan. Teknologi ICT ini menawarkan berbagai kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Selain itu teknologi ini juga menawarkan peluang untuk memperkaya media pendidikan, salah satunya adalah melalui multimedia.

Multimedia berasal dari kata "multi" yang bermakna "bermacam-macam" dan "media" yang bermakna perantara atau pengantar. Rosch (1996) berpendapat bahwa multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (Asrori & Ahsanuddin, 2016, p. 204). Sedangkan menurut Vaughan (2004) multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan disampaikan atau dikontrol secara interaktif (Rukimin & Koderi, 2015). Menurut definisi para pakar bahwa multimedia dapat dipandang sebagai "*combination of the following elements: text, color, graphics, animation, audio, and video*".

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak peserta didik selama proses pembelajaran. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Magnesen (dalam Asrori, dan Ahsanuddin, 2016) bahwa manusia belajar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar/disimak, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang disengar dan dilihat, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan.

Pembelajaran berbasis multimedia mempunyai karakteristik, yaitu: (a) berisi konten materi yang representatif, (b) memuat beragam media komunikasi dalam penggunaannya, tipe pembelajaran, respon pembelajaran, dan penguatan bervariasi, (c) mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur hasil belajar, (d) dapat digunakan secara klasikal dan individual, (e) dapat digunakan secara *offline* dan *online* (Darmawan, 2012, p. 55).

Terdapat dua jenis multimedia, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna/ *user*, seperti TV, dan film. Adapun multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna/ *user*, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin ditampilkan selanjutnya. Pengguna/ *user* multimedia

interaktif dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Ciri khas multimedia interaktif adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut dengan *graphical user interface* (GUI), baik berupa *icon*, *botton*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*. Contohnya: Game, aplikasi smartphone, CD interaktif, aplikasi program, *virtual reality*, dan lain lain.

Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga karakteristik. Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Multimedia dalam hal ini berfungsi sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang di diajarkan di kelas dengan acuan buku ajar. Multimedia jenis ini dinamakan juga dengan 'presentasi pembelajaran'. Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Multimedia jenis ini biasanya mencakup seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dalam suatu paket. Dengan ini, seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback, dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket multimedia. Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (*Computer Based Learning*). (Noor, n.d., p. 106)

Adapun beberapa keunggulan multimedia pembelajaran yaitu: (1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak dapat dihadirkan di kelas, (3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, (4) menyajikan materi yang tidak cukup disampaikan dengan teks, seperti cara mengucapkan sesuatu, maka dibantu oleh media audio, (5) menyajikan materi yang perlu visualisasi dan gerak, maka dibantu dengan video, dan (6) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Langkah operasional dalam membuat bahan ajar bahasa Arab menggunakan menggunakan multimedia adalah guru membuat rancangan skenario pengajaran berupa *story-board* atau *flow chart* terlebih dahulu. Lalu mempersiapkan rancangan elemen yang harus ada dalam pembuatan multimedia yaitu tata letak, tipografi, gambar, warna, animasi, audio, dan video.

Terdapat berbagai macam multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Diantaranya adalah CD interaktif, satelit/parabola, dan *Arabic e-Learning*. Selain itu, seorang pendidik juga dapat memanfaatkan fasilitas kecanggihan teknologi informasi untuk membuat sendiri media pendidikan yang

dibutuhkan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Diantaranya adalah dengan membuat video pembelajaran, mengemas materi yang ada dengan menggunakan program *flash* atau *microsoft power point* (Chusna, 2012, p. 285).

Guru dapat menyiapkan multimedia yang dibutuhkan dengan membuat atau menggunakan multimedia pembelajaran yang telah tersedia di internet. Adapun jenis multimedia tersebut di antaranya, adalah:

a. Sistem Audio Interaktif

Guru dan siswa dapat belajar bersama dalam suatu laboratorium bahasa dengan mendengarkan pelafalan dan mengucapkan kembali kata yang telah didengar. Kegiatan pelajaran dapat berupa kegiatan pelafalan dengan menggunakan radio kaset yang dapat merekam dan komputer untuk memainkan CD atau materi dari internet.

b. Video Screen

Melalui media ini, pengajar dapat mengontrol materi pembelajaran dengan menyiapkan film atau video yang sesuai dengan target kompetensi yang diharapkan

c. Komputer

Media membuat pengajar dan pelajar lebih bebas menggunakan CD dan kegiatan berbasis internet.

### **Pengajaran Kosakata dengan Multimedia**

Dalam penyampaian pesan melalui bahasa, pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki. Pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa, banyak ditentukan oleh pemahaman yang tepat terhadap kosakata yang digunakan dalam proses komunikasi. Pembelajaran kosakata berkaitan dengan penguasaan makna kata dan kemampuan menggunakannya pada konteks dan tempat yang tepat. Sebagai bagian dari penguasaan bahasa, kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang pasif-reseptif dan aktif-produktif. (Rosyidi & Ni'mah, 2011, p. 123) Kedua penguasaan ini dilakukan secara bertahap dengan tujuan penguasaan kosakata yang cukup sebagai penunjang kemampuan berbahasa siswa.

Seperti yang telah disampaikan, bahwa multimedia dibagi menjadi dua macam yaitu linier dan interaktif. Di dalam multimedia terdapat langkah-langkah instruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif di dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa istilah spesifik multimedia interaktif yaitu paket pembelajaran berbasis komputer yang terkenal dengan beberapa penamaan, yaitu

*Computer Assisted Instruction (CIA), Computer Assisted Learning (CAL), dan Computer Based Learning (CBL).*

Penggunaan multimedia dapat diimplementasikan dengan berbagai macam model pembelajaran. Dalam pembahasan ini akan ditunjukkan penggunaan multimedia linier semi interaktif yang dapat digunakan di kelas dengan bantuan LCD Proyektor. Dalam hal ini, guru berperan sebagai operator multimedia yang mengontrol jalannya pembelajaran dengan multimedia ini. Penggunaan multimedia ini dapat dijadikan sebagai alternatif apabila tidak memungkinkan penggunaan multimedia interaktif bagi setiap individu siswa karena keterbatasan laboratorium bahasa di sekolah.



Gambar 1. Contoh multimedia interaktif pembelajaran kosakata bahasa Arab

Berikut adalah contoh proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan multimedia sederhana yang dapat dikembangkan dengan *software* PowerPoint dan Adobe Flash dengan materi alat transportasi.

### ***Langkah Persiapan***

- a. Memilih dan menentukan software/program pembelajaran yang akan digunakan;
- b. Menyiapkan rencana pembelajaran;
- c. Memilih dan menyiapkan bahan apersepsi dari program yang ada.

### ***Langkah Pembelajaran***

### Pembukaan

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar;
- b. Guru melakukan apersepsi sebelum menyampaikan materi inti;
- c. Guru menayangkan program yang digunakan bagian *mufradat*;
- d. Guru memperdengarkan kosakata yang terdapat dalam program dengan disertai gambar/ gambar bergerak/ video;
- e. Siswa menirukan kata yang diperdengarkan;
- f. Guru memastikan tidak adanya kesalahan ucapan oleh siswa.

### Kegiatan Inti

- a. Guru mengulang-ulang penyampaian kata sampai siswa menghafal kosakata;
- b. Siswa menulis kosakata yang dibaca dan didengar di buku tulis;
- c. Guru menayangkan video contoh percakapan dengan multimedia;
- d. Guru menayangkan latihan menebak kosakata dengan gambar;
- e. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam program;
- f. Guru menayangkan latihan kosakata dalam konteks;
- g. Guru dapat membentuk kelompok dan membuat kuis sederhana untuk meningkatkan pemahaman siswa

### Penutup

Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung.

### Kesimpulan

Kosakata merupakan salah satu unsur dasar yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Penguasaan kosakata adalah syarat mutlak yang diperlukan oleh pelajar bahasa untuk melakukan kegiatan berbahasa agar dapat dipahami oleh orang lain, seperti berbicara dan menulis.

Secara umum, terdapat enam tahapan dan teknik dalam pengajaran *mufradat* untuk memperoleh makna *mufradat*, yaitu mendengarkan kata, mengucapkan kata, mendapatkan makna kata, membaca kata, menulis kata, membuat kalimat. Adapun teknik yang digunakan untuk menerangkan arti atau makna suatu kata, antara lain

dengan pemberian konteks (*al-siyāq*), definisi sederhana (*ta'rif*), sinonim (*muradif*), antonim (*dhid*), pemakaian benda asli, tiruan, gambar, atau peragaan, dan penerjemahan.

Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mufradat. Multimedia merupakan kombinasi teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak peserta didik selama proses pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (3rd ed.). Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Banuso, Y. S. (2008). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Nady Al-Adab*, 5(2), 48–54.
- Chusna, A. (2012). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia. *Cendekia*, 10(2), 277–290.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, A. F. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (5th ed.). Malang: Misykat.
- Mujib, & Rahmawati. (2013). *Metode Permainan Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Noor, M. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami Kondep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Rukimin, & Koderi. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Teknodika*, (021), 1–10. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/8285>
- Zuhdy, H. (2017). Teknik Pengajaran Kosakata Bahasa Arab. *Workshop Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Bahasa Arab BSA UIN Malang (2017)*, 1, 1–21. Retrieved from [http://a-research.upi.edu/operator/upload/t\\_pd\\_0908073\\_chapter3.pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/t_pd_0908073_chapter3.pdf)