
Pembelajaran *Mufradat* Bahasa Arab Melalui Media Anagram

Sri Dewi Priwanti Siregar¹, Asep Sopian², & Nunung Nursyamsiyah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

E-mail: sridewipriwanti@upi.edu

Abstrak : Penelitian ini mengupas permasalahan yang masih dirasa sulit bagi siswa dalam mempelajari bahasa Arab yakni motivasi untuk menghafal dan menguasai *mufradat*. Kebanyakan siswa pada awalnya bersemangat belajar, tetapi kemudian menjadi bosan dan malas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan metode ini, peneliti menggunakan pembahasan tentang permainan anagram berupa jurnal dan makalah untuk menambah data berupa penelitian sebelumnya tentang pembelajaran kosakata. Melalui observasi dengan guru bahasa Arab media anagram cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab, anagram dapat meningkatkan minat siswa terhadap bahasa dan secara tidak langsung meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan siswa dalam permainan bahasa ini tidak hanya aktivitas fisik tetapi juga aktivitas mental. Anagram adalah permainan kata, frasa, atau kalimat yang menciptakan makna baru ketika kata, frasa, atau kalimat disusun ulang. Secara umum, kata-kata yang dapat dianagram harus terdiri dari setidaknya 4 huruf karena mudah dikacaukan dengan kata-kata baru, tetapi ada banyak kata dengan kurang dari 4 huruf.

Abstract: This study explores the problems that are still difficult for students in learning Arabic, namely the motivation to memorize and master *mufradat*. Most students are initially excited to learn, but then become bored and lazy. The research method used in this study is a literature study with a qualitative approach. By using this method, the researcher uses a discussion about anagram games in the form of journals and papers to add data in the form of previous research on vocabulary learning. through observation with Arabic teachers, anagram media is suitable to be applied in learning Arabic, anagrams can increase students' interest in language and indirectly increase CBSA levels in the teaching and learning process. This is because the activities carried out by students in this language game are not only physical activities but also mental activities. Anagrams are puns, phrases, or sentences that create new meaning when words, phrases, or sentences are rearranged. In general, words that can be anagrammed should be at least 4 letters long because they are easy to confuse with new words but there are many words with less than 4 letters.

Kata kunci: Anagram; Bahasa Arab; *Mufradat*

PENDAHULUAN

Kosa kata merupakan modal utama dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Seseorang yang menguasai kosakata dengan baik akan semakin mudah untuk membaca dan semakin cepat bahasa mengalir. Oleh karena itu, siapapun yang ingin menguasai suatu bahasa, khususnya bahasa Arab, harus terus menerus mengembangkan penguasaan kosakatanya. ¹ Dalam bahasa Arab, kosakata tersebut disebut *mufradat*. Secara umum penilaian kecerdasan atau kecakapan bahasa Arab dinilai dari kompetensi pribadi *mufradat*

¹ Kasnun, Rizka Eliyana Maslihah, And Dedi Hasnawan, "Penerapan Strategi Inquiry Learning Dalam Pembelajaran *Mufradat* Berbasis Modified Free Inquiry," No. 1 (2019).

finance, karena *mufradat* memiliki fungsi penting terkait dengan proses pembelajaran bahasa Arab.²

Pentingnya pembelajaran *mufradat* juga sudah tertera didalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

bahwa Allah SWT mengajarkan kepada Adam nama-nama benda (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

Kata "seluruhnya" dalam ayat ini menggambarkan banyaknya *mufradat* dalam bahasa Arab, yang belum dapat dinyatakan dalam statistika bilangan. meskipun beberapa kamus sudah merampungkan jumlah *mufradat* dalam bahasa Arab seperti kamus 'Al-Ain karya Imam Kholil bin Ahmad terdapat 12.305.412 kosakata, namun tetap saja bilangan ini tidak dapat dijadikan standar karena sifat alamiah bahasa Arab sendiri yang memiliki banyak kata-kata populer dan asing³.

Penguasaan kosakata tidak hanya memungkinkan seseorang menerjemahkan bentuk *mufradat* ke dalam bahasa Arab, tetapi juga memungkinkan seseorang menggunakannya dengan benar dan akurat dalam kalimat baru. Indikator kosakata dan pemahaman seseorang dalam bahasa Arab yang non-Arab berbeda-beda menurut tingkatannya. Ada yang menyarankan 750-1000 *mufradat* untuk pemula, 1000-1500 *mufradat* untuk menengah dan 1500-2000 *mufradat* untuk mahir. Sebagian orang menganggap 2000 atau 2500 *mufradat* di tingkat pemula sudah cukup untuk membuat kalimat dan mahir dalam kamus⁴.

Menghafal *mufradat* bahasa Arab masih menjadi hal yang dianggap sulit oleh siswa, kebanyakan siswa bersemangat saat diawal pembelajaran saja dan berangsur-angsur malas karena bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan cara konvensional, selain itu penggunaan media yang kurang bervariasi juga mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya dalam memacu dan mempertahankan motivasi belajar siswa⁵ Kebanyakan penggunaan media dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab bersifat kurang aktif bahkan pasif, seperti menggunakan media teks cerita dan menggunakan media gambar⁶ keberhasilan penggunaan media dalam penelitian tersebut tidak menunjukkan jangka panjang, karena siswa akan bosan dengan sistem pembelajaran yang bisa dibilang monoton.

² Nur Laili Hidayati, "Analisis Pembuatan Media Visual Untuk Pembelajaran Mufradat Oleh Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta" 2, no. 2 (2021): 90–102.

³ A. Mualif, "Orisinalitas Dan Elastisitas Kosakata Dalam Bahasa Arab," لساننا (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2020): 40, <https://doi.org/10.22373/ls.v9i1.6731>.

⁴ Mawardi Ahmad, Ismail Akzam, and Yenni Yunita, "Pengaruh Program Kelas Bahasa Arab Pada Lembaga CELAD Terhadap Penguasaan Mufradat (Kosa Kata) Mahasiswa," *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 16, no. 1 (2019): 58–77, [https://doi.org/10.25299/jaip.2019.vol16\(1\).2853](https://doi.org/10.25299/jaip.2019.vol16(1).2853); Kasnun, Maslihah, and Hasnawan, "Penerapan Strategi Inquiry Learning Dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Modified Free Inquiry."

⁵ Sholihudin Al Ayubi, "Arabic Language Learning Strategy And The Problems Of Its Application At Lkp Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik," *JOSSE: Journal Of Social Science And Economics* 1, no. 1 (2022): 56–64; Delly, "Efektivitas Penggunaan Metode El-Syarif Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufradat Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ishah Palembang,"

[Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Conciencia/Article/View/3481/2418](http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Conciencia/Article/View/3481/2418) 17, no. Vol 17 No 2 (2017): *Conciencia* (2017): 11–19.

⁶ (Nuur, 2018; Baso et al., 2016)

Dalam penelitian ⁷ yang menggunakan rubik berbasis teka-teki silang untuk pembelajaran *mufradat* berhasil meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa, karena proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa itu sendiri. Namun menurutnya penggunaan media yang sama terus menerus akan menimbulkan rasa bosan terhadap siswa sehingga dibutuhkan variasi media lainnya dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab.

Salah satu permainan bahasa yang dapat digunakan untuk pembelajaran *mufradat* bahasa Arab adalah anagram. Anagram adalah permainan di mana urutan huruf dalam sebuah kata dapat diubah untuk membuat kata yang berbeda, tetapi tanpa mengurangi atau menambahkan huruf ke kata aslinya. ⁸ anagram akan memberikan kesenangan atau tantangan kepada siswa dalam mempelajari bahasa dan juga mendorong mereka untuk melihat kata-kata dengan cermat. Siswa dapat berlatih membentuk kata lain dari petunjuk yang diberikan, mencocokkan kata dengan defenisi dan memberikan latihan ejaan. ⁹

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan anagram sebagai media pembelajaran bahasa asing mampu meningkatkan kemahiran kosakata siswa. Namun penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab masih jarang sekali ditemukan, padahal pada kenyataannya media anagram sangat cocok untuk digunakan dalam mengasah kemampuan *mufradat* siswa. Seperti ditemukan dalam penelitian ¹⁰ disebutkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata siswa sekolah menengah dalam pembelajaran kosakata dari tes awal 56,66 (dibawah kelulusan minimum) meningkat menjadi 74,25 (lulus nilai kelulusan minimum) pada tes 1 dan naik menjadi 88,44 pada tes 2. Standar deviasi yang menurun dari 12,50 pada tes 1 menjadi 8,34 pada tes 2 menunjukkan bahwa skor siswa mendekati nilai rata-rata yang telah melewati nilai kelulusan minimum. Keberhasilan strategi anagram dalam meningkatkan kosakata siswa juga didukung oleh kreativitas guru dalam merancang media dan materi yang sesuai. , merancang RPP, memvariasikan kegiatan kelas dan membangun kerjasama antar siswa.

Dalam penelitian ditingkat menengah ¹¹ juga disebutkan bahwa nilai siswa pada siklus II lebih tinggi (85-95) dibandingkan siklus I (68-90). Dengan kata lain menunjukkan bahwa penggunaan anagram benar-benar meningkatkan penguasaan kosakata siswa begitu juga dalam penelitian ¹² Dalam penelitian yang menganalisis data tentang upaya siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kosakata dengan menggunakan permainan anagram, diperoleh data sebesar 4,17% pada siklus I dan 83,33% pada siklus kedua, dan nilai akhir diklasifikasikan sebagai berikut. sangat tinggi. Analisis studi di atas memperjelas bahwa anagram efektif dalam meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa.

⁷ Nisa Fahmi Huda, "Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 100–115, <https://doi.org/10.18196/mht.2220>.

⁸ (Kartikasari et al., 2021; Sulistianingsih et al., 2020; Rosadi, 2017)

⁹ Heppy Sinaga, Herman Herman, and Eben Pasaribu, "The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary Achievement At Grade Eight of Smp Negeri 8 Pematangsiantar," *Journal of English Educational Study (JEES)* 3, no. 1 (2020): 51–60, <https://doi.org/10.31932/jees.v3i1.655>.

¹⁰ Lu'lu'il Maknuun Endang Setyowati, "The Vocabulary Mastery of the Eighth Year Students of SMP Bhakti Malang Using Anagram Games," *Journal of English Language Pedagogy* 3 (2020): 81–88.

¹¹ Yugi Diraga Prawiyata, "The Use of Anagrams To Increase Students' English Vocabulary Mastery," *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 1 (2020): 22–24, <https://doi.org/10.32696/ojs.v5i1.397>.

¹² H. Syamsul; Sunanto Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumala; Kasiyun, Suharmono; Ghufron, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan anagram sebagai media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail Langkah-langkah penggunaan media anagram serta kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam membangun inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Arab agar siswa merasa mudah dalam menguasai *mufrodat* bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menambah data berupa penelitian sebelumnya tentang pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan anagram berupa jurnal, makalah, dan video. Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas dan menarik kesimpulan dengan cara tertentu.

Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik studi dokumen, yang berupa jurnal atau artikel penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian sebanyak mungkin, kemudian peneliti menentukan data yang lebih spesifik yang sesuai dengan topik penelitian. Setelah menentukan data relevan, peneliti menganalisis data dan menginterpretasikannya. Pada langkah terakhir, peneliti menarik kesimpulan dari data tersebut. Dalam melakukan teknik analisis data, peneliti melakukan langkah *editing* atau pemeriksaan ulang terhadap data penelitian yang telah dikumpulkan, langkah *organizing* atau mengorganisasikan data tersebut, dan langkah *finding* atau melakukan analisis lanjutan terhadap data dengan menggunakan teori dan metode yang telah ditentukan sebelumnya.

HASIL DAN DISKUSI

Media Anagram dalam Pembelajaran *Mufradat* Bahasa Arab

Kata anagram adalah istilah yang berasal dari bahasa Yunani dan merupakan gabungan dari dua kata, “*ana*” yang berarti “lagi” atau “mengulangi” dan “*gram*” yang berarti “huruf, kata, atau kalimat”. Dari asal usul tersebut, anagram bisa diartikan sebuah permainan dengan kata, frasa, atau kalimat lalu mengatur ulang kata, frasa, atau kalimat untuk menciptakan makna baru. Secara umum, kata-kata yang dapat dianagram harus terdiri dari setidaknya 4 huruf karena mudah dikacaukan dengan kata-kata baru, tetapi ada banyak kata dengan kurang dari 4 huruf.¹³

Anagram biasanya digunakan sebagai media untuk pembelajaran kosakata siswa dalam mata pelajaran bahasa, seperti bahasa Indonesia¹⁴ bahasa Inggris¹⁵ juga bahasa Prancis¹⁶ namun tidak menutup kemungkinan anagram juga bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufrodat*). Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi kebutuhan dan ketertarikan guru bahasa Arab terhadap media anagram untuk pembelajaran *mufrodat*, melalui kuisioner data yang diperoleh dari 16 responden yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Arab di tingkat SD,SMP dan SMA bahwa 56,3% guru sudah

¹³ (Istiqomah, 2021; Ardhani, 2011)

¹⁴ Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumala; Kasiyun, Suharmono; Ghufron, “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar.”

¹⁵ (Indrawati & Resti, 2020; Sinaga et al., 2020; Rosadi, 2017)

¹⁶ Awal Pitriana, “Efektivitas Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis : Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FPBS Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2009/2010” (2009).

mengetahui media anagram dan sisanya belum, setelah membaca penjelasan singkat tentang anagram 62,5% guru merasa anagram cocok digunakan dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab dan 81,3% guru yang belum pernah menggunakan anagram tertarik untuk menerapkan media anagram untuk pembelajaran *mufradat* bahasa Arab.

Contoh anagram dalam kosakata bahasa Indonesia

Kata pertama	Kata baru 1	kata baru 2
Gula	Agul	Gaul
Kain	Naik	Ikan
Rumah	Harum	Murah
Muka	Kamu	Kaum
Masuk	Kusam	Kamus
Ramai	Irama	
Tukar	Kartu	

17

Contoh anagram dalam kosakata bahasa Inggris

Kata pertama	Kata baru
Act	Cat
Flow	Wolf
Bare	Bear

18

Contoh anagram dalam *mufradat* bahasa Arab

Kata awal	Perubahan kata
كفر	فكر
طلب	بطل

¹⁷ Istiqomah, “Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I”; Hengki Yudha Barnaba, Asruddin Barori Tou -, and Universitas Negeri Yogyakarta, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type,” *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 1 (2014): 80–89.

¹⁸ Indrawati and Resti, “Using Anagram Technique to Develop Students’ Vocabulary Mastery to the Seventh Grade Students.”

عمل	علم
فعل	عاف
لبس	بسل
سلي	ليس
عرف	رفع

<https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/>

Penggunaan media anagram dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa. Pendidik dapat memilih beberapa jenis kata untuk digunakan dalam media anagram, tergantung pada materi dan kemampuan bahasa siswa dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹ Agar penggunaan media anagram efektif, pendidik harus mempertimbangkan semua aspek, kondisi, dan karakteristik yang mempengaruhi pembelajaran dan proses pembelajaran, karena proses pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk sepenuhnya memanfaatkan potensi mereka dalam aspek kognitif, emosional dan psikometri dan membawa mereka ke perbuatan baik.²⁰

Langkah-langkah Penggunaan Media Anagram

Langkah-langkah penggunaan media anagram untuk pembelajaran *mufrodat*, yaitu :

1. Guru memilih *mufrodat* yang akan dijadikan anagram, menyertakan tema *mufrodat* yang akan di bahas.
2. Guru menulis kata pertama dipapan tulis beserta artinya.
3. Guru meminta siswa mencari kata baru dari *mufrodat* dengan memberi Batasan waktu
4. Siswa mencari kata baru dengan individu atau kelompok
5. Guru memberi arahan ketika siswa sedang mencari perubahan kata²¹

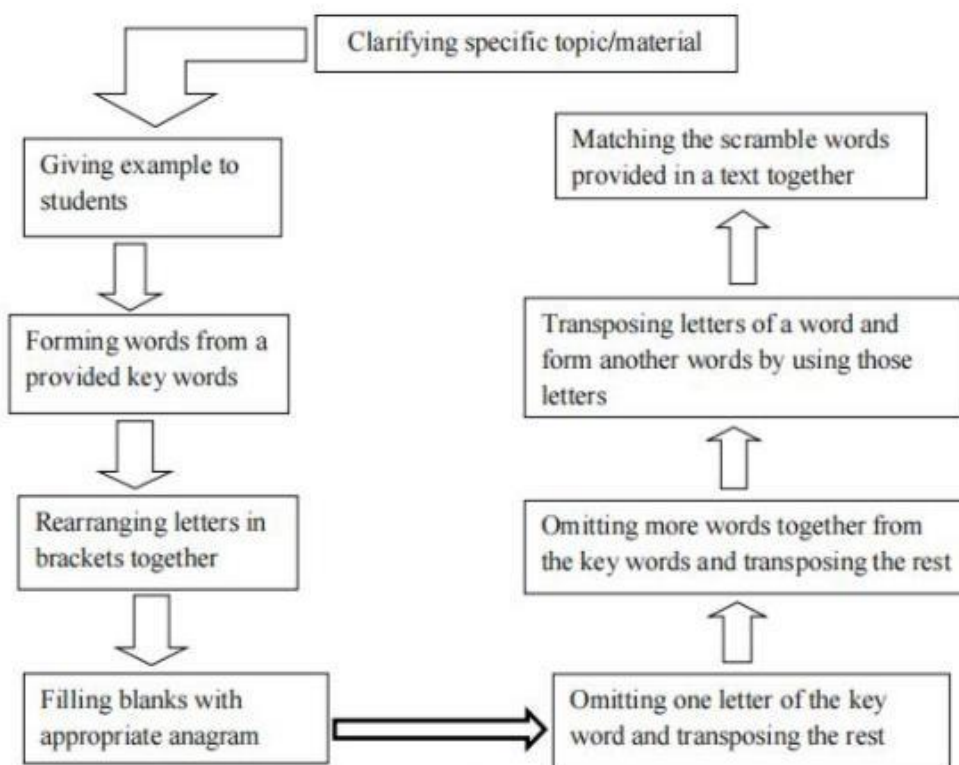
Sedangkan dalam ²² menggambarkan langkah-langkah penggunaan media anagram sebagai berikut :

¹⁹ Istiqomah, "Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I."

²⁰ Asep Sopian and Mia Nurmala, "Implementation of Prophetic Education in Arabic Learning Strengthening Character Education during Distance Learning at a Senior High School" 595, no. Icollite (2021): 123–28.

²¹ Deestia Yolanda, "فعالية لعبة انجرام لترقية إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثامن من المدرسة", (2020). "المتوسطة الإسلامية في معهد المدرسة التربوية الإسلامية تنجونج بارولك"

²² Rosadi, "The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary."



Kelebihan dan Kekurangan Media Anagram

Anagram sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan anagram yaitu dapat meningkatkan minat siswa terhadap kata-kata dan secara tidak langsung meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan siswa dalam permainan bahasa ini tidak hanya aktivitas fisik tetapi juga aktivitas mental. Selain itu anagram cocok digunakan dalam pembelajaran yang bersifat individu maupun kelompok, terlebih lagi jika dikombinasikan dengan metode *reward* dan *punishment* sifat kompetitif dalam permainan akan mendorong siswa untuk berlomba-lomba mencari dan menemukan kosakata baru. Hal-hal baru yang ditemukan dalam pembelajaran *mufradat* biasanya akan mengesankan bagi para siswa sehingga sukar untuk dilupakan.²³

Anagram memiliki kekurangan karena tidak semua *mufradat* memiliki huruf yang bisa dijadikan anagram dan disusun ulang menjadi kata-kata baru. Selain itu, beberapa *part of speech* seperti pembentukan kata, imbuhan, derivasi, dan kata yang panjang dan kompleks tidak dapat disusun kembali menjadi anagram. Transposisi pembelajaran dengan media anagram juga mempengaruhi suasana di dalam kelas sehingga membuat resah terutama ketika siswa diminta untuk menjelaskan pengetahuannya secara *mufradat*.²⁴

Untuk mengatasi kekurangan diatas, kreatifitas guru sangat diperlukan. misalnya dalam mengatasi keterbatasan *mufradat* untuk dijadikan anagram, guru bisa mengganti posisi system penyajian *mufradat* dengan mencari arti *mufradat* dahulu menggunakan kosakata Indonesia yang dijadikan anagram lalu menerjemahkannya kedalam bahasa Arab, dan untuk mengkonduksikan suasana kelas guru dapat membuat pembelajaran dengan system kelompok.

KESIMPULAN

²³ Ardhani, "Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones."

²⁴ (Istiqomah, 2021; Ardhani, 2011)

Melalui observasi dengan beberapa guru bahasa Arab, dapat disimpulkan bahwa media anagram cocok dan dapat digunakan untuk pembelajaran *mufradat* dalam bahasa Arab. Langkah-langkah penggunaan media anagram dalam pembelajaran *mufradat* meliputi Guru memilih *mufradat* yang akan dijadikan anagram, menyertakan tema *mufradat* yang akan di bahas, selanjutnya guru menulis kata pertama dipapan tulis beserta artinya, setelah itu guru meminta siswa mencari kata baru dari *mufradat* dengan memberi batasan waktu dan terakhir Siswa mencari kata baru dengan individu atau kelompok lalu membahas Bersama-sama. Kelebihan anagram yaitu dapat meningkatkan minat siswa terhadap kata-kata dan secara tidak langsung meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan siswa dalam permainan bahasa ini tidak hanya aktivitas fisik tetapi juga aktivitas mental. Sedangkan kekurangan anagram adalah tidak semua *mufradat* memiliki huruf yang bisa dijadikan anagram dan disusun ulang menjadi kata-kata baru.

Penelitian ini masih terbatas berupa paparan teori tentang penggunaan anagram untuk pembelajaran *mufradat* bahasa Arab, penulis merekomendasikan kepada penelitian selanjutnya untuk membahas tentang efektifitas penggunaan media anagram dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab dikelas dan tingkat sekolah menggunakan data empirik, agar pembelajaran *mufradat* bahasa Arab bisa menjadi lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Mawardi, Ismail Akzam, and Yenni Yunita. "Pengaruh Program Kelas Bahasa Arab Pada Lembaga CELAD Terhadap Penguasaan Mufrodad (Kosa Kata) Mahasiswa." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 16, no. 1 (2019): 58–77. [https://doi.org/10.25299/jaip.2019.vol16\(1\).2853](https://doi.org/10.25299/jaip.2019.vol16(1).2853).
- Ardhani, Ayu Putri. "Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones." *Al-Bidayah* 3, no. 1 (2011): 1–33.
- Ayubi, Sholihudin Al. "ARABIC LANGUAGE LEARNING STRATEGY AND THE PROBLEMS OF ITS APPLICATION AT LKP IBNU KHALDUN DRIYOREJO GRESIK." *JOSSE: Journal Of Social Science And Economics* 1, no. 1 (2022): 56–64.
- Baso, Yusring Sanusi, Faridah Rahman, and Najmuddin Abd Safa. "Hubungan Penguasaan Mufradat Dan Tingkat Pemahaman." *Arabi* 1, no. 2 (2016): 50–63.
- Delly. "Efektivitas Penggunaan Metode El-Syarif Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufrodad Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ishah Palembang." [Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Conciencia/Article/View/3481/2418](http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Conciencia/Article/View/3481/2418) 17, no. Vol 17 No 2 (2017): Conciencia (2017): 11–19.
- Endang Setyowati, Lu'lu'il Maknuun. "The Vocabulary Mastery of the Eighth Year Students of SMP Bhakti Malang Using Anagram Games." *Journal of English Language Pedagogy* 3 (2020): 81–88.
- Hidayati, Nur Laili. "ANALISIS PEMBUATAN MEDIA VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN MUFRADAT OLEH MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA" 2, no. 2 (2021): 90–102.
- Huda, Nisa Fahmi. "Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 100–115. <https://doi.org/10.18196/mht.2220>.
- Indrawati, Indrawati, and Febya Resti. "Using Anagram Technique to Develop Students' Vocabulary Mastery to the Seventh Grade Students." *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian*

- Mutu Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 86–96. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v3i2.1434>.
- Istiqomah, Roshydatul. “Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I,” 2021.
- Kartikasari, Dewi, - - Arjulayana, and Aidil Syah Putra. “The Effect of Anagram Game on the Eighth Grade Students’ Vocabulary Mastery At Smpn 3 Balaraja.” *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture* 10, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.31000/globish.v10i1.3223>.
- Kasnun, Rizka Eliyana Maslihah, and Dedi Hasnawan. “PENERAPAN STRATEGI INQUIRY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT BERBASIS MODIFIED FREE INQUIRY,” no. 1 (2019).
- Mualif, A. “Orisinalitas Dan Elastisitas Kosakata Dalam Bahasa Arab.” *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2020): 40. <https://doi.org/10.22373/ls.v9i1.6731>.
- Nuur, Khaerun Nisa. “Peningkatan Penguasaan Mufradat Mahasiswa Melalui Media Berbasis Teks Cerita.” *Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2018): 131. <https://doi.org/10.24252/diwan.v3i2.4441>.
- Pitriana, Awal. “EFEKTIVITAS MEDIA ANAGRAM DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS : Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FPBS Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2009/2010,” 2009.
- Prawiyata, Yugi Diraga. “The Use of Anagrams To Increase Students’ English Vocabulary Mastery.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 1 (2020): 22–24. <https://doi.org/10.32696/ojs.v5i1.397>.
- Rosadi, Ahdian. “The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary.” *VELES Voices of English Language Education Society* 1, no. 1 (2017): 41–50. <https://doi.org/10.29408/veles.v1i1.392>.
- Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumala; Kasiyun, Suharmono; Ghufon, H. Syamsul; Sunanto. “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.
- Sinaga, Heppy, Herman Herman, and Eben Pasaribu. “The Effect of Anagram Game on Students’ Vocabulary Achievement At Grade Eight of Smp Negeri 8 Pematangsiantar.” *Journal of English Educational Study (JEES)* 3, no. 1 (2020): 51–60. <https://doi.org/10.31932/jees.v3i1.655>.
- Sopian, Asep, and Mia Nurmala. “Implementation of Prophetic Education in Arabic Learning Strengthening Character Education during Distance Learning at a Senior High School” 595, no. Icollite (2021): 123–28.
- Sulistianingsih, Endang, Rizki Dwi Juliani, and Toto Pradjarto. “The Effect of Anagram Games on Secondary Level Students’ Reading Achievement.” *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)* 5, no. 1 (2020): 52–59. <https://doi.org/10.33369/joall.v5i1.8763>.
- Yolanda, Deestia. “فعالية لعبة انجرام لترقية إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية في معهد المدرسة التربوية الإسلامية تنجونج بارولك, ٢٠٢٠”
- Yudha Barnaba, Hengki, Asruddin Barori Tou -, and Universitas Negeri Yogyakarta. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type.” *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 1 (2014): 80–89.