

LU'BATUL QÂMÛS: CARA UNIK MEMPERKAYA MUFRADÂT

Abdul Mutholib

ملخص

في مجال تعليم وتعلم اللغة، كان القاموس له دور خاص كوسيلة من الوسائل التعليمية يستعملها المدرس لإثراء المفردات اللغوية لدى الطلاب بسهولة وسريعة. والمفردات اللغوية لها أهمية خاصة لمستخدم اللغة ولها أثر كبير في تنمية كفايته اللغوية. فلذلك، قد طُوِّرت كثير من الاستراتيجيات التعليمية لتعليم المفردات من أجل إثارة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية وخاصة من أجل إثارة رغبتهم وميولهم في حفظ المفردات اللغوية وتدريبها واستعمالها في المحادثة والقراءة والكتابة. فلعبة القاموس هي استراتيجية مثيرة لتدريب الطلاب على اكتساب وسيطرة المفردات اللغوية عن طريق المنافسة لتعريف معاني المفردات الصعبة التي تواجههم تعريفاً سريعاً ودقيقاً. لذا، فهذه المقالة ستبحث لعبة القاموس في تعليم اللغة العربية وكيفية إجراءات تنفيذها، وتبحث أيضاً النموذج الإجرائي لهذه اللعبة داخل الصف.

الكلمات التركيبية : تعليم المفردات، الألعاب اللغوية، لعبة القاموس

A. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Arab, *mufradât* merupakan salah satu komponen bahasa yang wajib diajarkan. Untuk itu, sudah selayaknya

mufradât mendapat perhatian secara seimbang dengan pembelajaran komponen lain (*ashwât* dan *tarâkib*). Sebab urgensi *mufradât* yang begitu besar bagi peningkatan penguasaan kemampuan bahasa (*language proficiency*). Dengan penguasaan *mufradât* yang memadai, seseorang akan mampu berkomunikasi dengan baik, menyampaikan ide dan perasaan-perasaannya kepada orang lain atau lawan bicaranya, dengan bahasa yang dipelajarinya itu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Arab perlu dilaksanakan latihan-latihan bagi peserta didik untuk melafalkan *mufradât*, memahami maknanya, menghafal dan menggunakannya dengan baik dan benar.

66

Berbagai strategi pembelajaranpun telah dikembangkan oleh para guru bahasa sebagai solusi jitu untuk mencapai keberhasilan pembelajaran bahasa Arab (khususnya terkait penguasaan *mufradât*) yang efektif, efisiensi, dan memiliki daya tarik yang tinggi. Salah satu dari sekian banyak solusi yang ditawarkan adalah melalui penggunaan permainan bahasa "*Lu'batul Qâmûs*" dalam pembelajaran bahasa Arab.

Qâmûs (kamus) bukanlah barang baru. Kini di era global, suatu era yang meniscayakan penggunaan bahasa asing sebagai sarana komunikasi antar individu, antar lembaga, dan antar negara di dunia, kamus menjadi barang yang wajib dimiliki setiap individu. Bahkan, di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin canggih dan berkembang sangat cepat ini, kamus menjadi barang yang selalu diburu dan diakses setiap waktu. Manusia butuh alat penerjemah untuk setiap aktifitas mereka. Bahkan, di kelas-kelas bahasa Arab keberadaan kamus selalu dibutuhkan. Para guru dan para peserta didik memerlukan kamus yang mudah didapat dan digunakan untuk mencari *mufradât* dan menemukan artinya secara praktis dan cepat.

Penggunaan kamus sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan hal *lumrah* dan biasa. Namun, tidak semua peserta didik pandai memanfaatkan kamus, bahkan ada yang masih merasa kesulitan untuk menemukan suatu *mufradât* yang dicarinya. Lalu timbul pertanyaan: apakah kamus yang digunakannya tidak lengkap? Atau si pemilik kamus yang belum mengetahui cara memanfaatkannya? Atau apakah mereka belum tahu cara mencari suatu kata dalam kamus

tersebut? Atau apakah mereka tidak terbiasa menggunakan kamus karena tidak memiliki kamus? Atau bahkan, apakah mereka lebih suka memilih untuk bertanya kepada teman “bak kamus berjalan” daripada harus membuka kamus?

Bertolak dari pemikiran di atas, bila kamus dikemas secara lebih kreatif menjadi sebuah permainan bahasa, maka kamus akan menjadi hal menarik dan menjadi sesuatu yang luar biasa. Dengan menggunakan “*Lu’batul Qâmûs*” ini, para peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan *qâmûs*, pandai mencari *mufradât* dari dalam *qâmûs* tersebut, dan semakin tertarik belajar bahasa Arab dan termotivasi untuk menghafalkan *mufradât* dan mempraktekannya dalam kegiatan percakapan, membaca dan menulis. Dengan permainan ini, mereka juga dapat belajar bahasa Arab sekaligus menikmati aktifitas belajar dengan semangat berkompetisi bersama teman-teman yang lain, bekerja sama, dan berupaya untuk memperoleh hasil yang terbaik.

Dalam tulisan ini, pembaca akan mengenal lebih dalam mengenai “*Lu’batul Qâmûs*” sebagai cara unik untuk memperkaya *mufradât* bahasa arab. Untuk itu, dalam tulisan ini diuraikan hal-hal berikut: (1) Hakekat *Qâmûs*, (2) *Mufradât* dan Pembelajarannya, (3) Permainan Bahasa, dan (4) *Lu’batul Qâmûs* dalam Pembelajaran Bahasa Arab.

B. PEMBAHASAN

1. *Qâmûs* : Pengertian, Fungsi dan Jenis-Jenisnya

1.1. Pengertian dan Fungsi *Qâmûs*

Secara *etimology*, kata *qâmûs* merupakan kata bahasa Arab (قاموس) yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan kata “kamus”, orang Inggris biasa menyebutnya dengan kata “*dictionary*”. Disebutkan dalam Wikipedia, bahwa kata *qâmûs* berasal dari kata bahasa Yunani “*Ὠκεανος (okeanos)*” yang bermakna “samudra” (lihat id.wikipedia.org/wiki/kamus).

Secara *terminology*, istilah *qâmûs* dalam bahasa Arab juga disebut dengan istilah “*mu’jam*”, yang dalam Kamus Perancis-Arab-Inggris diberi batasan arti “*a book that gives a list of words in alphabetical order*

and explains their meanings in the same or another language” (sebuah buku yang menyediakan daftar kata-kata yang disusun dan diurutkan secara alfabetis dan menjelaskan makna kata-kata tersebut dalam bahasa yang sama atau bahasa lain).

Istilah *qâmûs* juga dapat didefinisikan sebagai “sebuah buku yang memuat sejumlah kata-kata disertai penjelasan tentang pelafalan, arti, asal-usul, dan contoh penggunaannya secara kontekstual dalam kalimat tertentu, bahkan kadang kala disertai juga ilustrasi atau gambar untuk memperjelas suatu makna dari kata tertentu”. Pengertian ini merupakan definisi kata *qâmûs* yang lengkap (*syâmil*), sebab secara faktual sebuah kamus umumnya hanya memuat daftar kata-kata dan penjelasan artinya saja. Oleh karena itu, umumnya *qâmûs* didefinisikan secara sederhana dengan “sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata” (lihat id.wikipedia.org/wiki/kamus).

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa *qâmûs* memiliki fungsi untuk membantu seseorang mengenal dan memahami mufradât (kosakata) dari sebuah bahasa. Untuk itu, secara umum *qâmûs* berfungsi sebagai pedoman/rujukan dalam pencarian arti sebuah kata. Namun, kamus akan memiliki fungsi yang bermacam-macam sesuai dengan jenis dari kamus tersebut, antara lain: (1) berfungsi untuk kegunaan ilmiah, (2) berfungsi untuk membantu penulis untuk meragamkan penggunaan diksi, (3) berfungsi untuk dibaca dengan tujuan keindahan, dan (4) dalam bidang pendidikan bahasa, kamus selain dapat berfungsi untuk mengenalkan sebuah mufradât beserta artinya kepada para peserta didik agar mereka dapat menambah perbendaharaan kosakatanya dengan mudah dan cepat, juga dapat berfungsi sebagai alat bantu pelajaran atau sebagai salah satu sumber pembelajaran.

1.2. Jenis-Jenis *Qâmûs*

Jenis *qâmûs* dapat dibedakan dan diklasifikasikan dari berbagai sisi, di antaranya: (1) Jenis kamus berdasarkan penggunaan bahasanya, (2) Jenis kamus berdasarkan isi dan ukurannya, (3) Jenis kamus berdasarkan fungsi khusus yang dimilikinya (lihat id.wikipedia.org/

wiki/kamus), dan (4) Jenis kamus berdasarkan basis teknologi yang dipakainya.

1) Jenis-jenis kamus berdasarkan penggunaan bahasanya:

- a. Kamus Ekabahasa, yakni kamus yang menggunakan satu bahasa. Mufradât yang dijelaskan (entri) dan penjelasan maknanya adalah berupa bahasa yang sama. Misalnya, kamus-kamus bahasa Arab seperti : kamus Lisân al-'Arab, kamus al-Muhîth, kamus al-Munjid dan sebagainya.
- b. Kamus Dwibahasa, yakni kamus yang menggunakan dua bahasa. Mufradât yang dijelaskan/dikamuskan (entri) berupa bahasa Arab, dan penjelasan maknanya berupa bahasa lain (seperti bahasa Indonesia atau bahasa Inggris), dan/atau sebaliknya. Misalnya, kamus Al-Munawwir (Arab-Indonesia, Indonesia-Arab), kamus Mahmud Yunus (Arab-Indonesia), kamus al-Mawrid (Arabic-English, English-Arabic), kamus Elias (Arabic-English), Hans Wehr A Dictionary of Modern Written Arabic, dan sebagainya.
- c. Kamus Tribahasa, yakni kamus yang menggunakan tiga bahasa. Mufradât yang dijelaskan/dikamuskan (entri) berupa bahasa Arab, dan penjelasan maknanya berupa dua bahasa lain (seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris), dan/atau sebaliknya. Misalnya, kamus tiga bahasa Arab-Inggris-Indonesia.

2) Jenis kamus berdasarkan isi dan ukurannya, yakni kamus yang dibuat dan diterbitkan dengan isi dan ukuran ketebalan tertentu untuk memenuhi keperluan golongan tertentu. Secara umum, kamus ini dapat dibagi dalam 3 (tiga) jenis ukuran:

- a. Qâmûs al-Jaib (Kamus Saku/Kamus Mini), yakni kamus yang memiliki ukuran mini yang disesuaikan dengan ukuran kantong baju. Biasanya, jenis kamus ini dibuat dan diterbitkan untuk golongan pelajar agar mudah dibawa dan disimpan dalam saku pemilikinya, sebagai sarana pembelajaran di manapun dan kapanpun ia inginkan. Misalnya, qâmûs jaib Elias (Arabic-English).

- b. Al-Qâmûs al-Shaghîr (Kamus Kecil), yakni kamus yang memiliki ukuran kecil yang disesuaikan dengan ukuran buku pada umumnya. Biasanya, jenis kamus ini dibuat untuk golongan pelajar dan umum. Kamus ini juga mudah untuk dibawa. Misalnya, kamus Mahmud Yunus (Arab-Indonesia).
- c. Al-Qâmûs al-Kabîr (Kamus Besar), yakni kamus yang dibuat dan diterbitkan, dengan ukuran besar (bahkan berjilid) karena memuat segala leksikal yang terdapat dalam satu bahasa, setiap mufradat-nya dijelaskan secara lengkap dan tuntas. Dengan ukuran yang besar, kamus ini tentu tidak sesuai dan tidak memungkinkan untuk dibawa-bawa. Misalnya, kamus Lisân al-'Arab, kamus al-Muhîth, kamus al-Munjîd, kamus al-Munawwir dan sebagainya.

3) Jenis kamus berdasarkan fungsi khusus, antara lain:

- a. Kamus istilah, misalnya: kamus "Mu'jam al-Qawâ'id al-'Arabiyah" (kamus istilah Nahwu), kamus "Al-Bahts al-'Ilmiy al-Tarbawiy" (kamus istilah penelitian pendidikan), "Mu'jam al-Mushthalahât al-Islâmiyah" (kamus Istilah-Istilah Islam);
- b. Kamus Etimologi, kamus yang menerangkan asal-usul suatu kata, misalnya kamus "Lisân al-Arab", kamus "Ittihâfu al-Fâdlil bi al-Fi'li al-Mabniy Li Ghairi al-Fâ'il", kamus "Al-Alfâdl al-Mahmûzah wa 'Uqûdu al-Hamz";
- c. Kamus Tesaurus, kamus yang berisi kata-kata searti (synonym) juga bisa kata-kata yang berlawanan arti (antonym), misalnya Al-Lathâif fi al-Lughah (Mu'jam Asmâ'u al-Asy'yâ');
- d. Kamus Peribahasa, misalnya kamus "Al-Mustaqsha fi Amtsâli al-'Arab", kitab "Majma al-Hikam wa al-Amtsâl"; dan
- e. Kamus Kata Nama Khas, misalnya kamus "Mu'jamu al-Buldan", "Masû'atu al-'A'lâm", dan sebagainya.

4) Jenis kamus berdasarkan basis teknologi yang dipakainya. Secara umum, kamus ini dapat dibagi dalam 3 (tiga) jenis:

- a. Kamus Umum (Non-Ebook), yakni kamus umum yang biasa kita gunakan dalam bentuk buku/kitab dengan ukuran ketebalan

tertentu;

- b. Kamus Digital (E-Book), yakni kamus yang dibuat dalam software dalam format tertentu (word/exel/pdf/exe) yang hanya dapat dibuka secara offline melalui sarana elektronik seperti komputer dan sejenisnya, misalnya Kamus KBBI offline dalam format excel (kbbi offline.xls), Kamus Digital Arab-Indonesia Al-Munawwir (DjVuSolo 3.1.exe), dan Kamus Bahasa Arab v3.0.exe, dan sebagainya;
- c. Kamus Online, yakni kamus yang dibuat dalam bentuk software berbasis internet yang disediakan oleh situsweb (website) tertentu. Kamus ini hanya dapat diakses melalui jaringan internet secara online pada laman yang bersangkutan, misalnya laman <http://www.almaany.com> ; <http://www.baheth.info/> ; dan lain-lain.

2. Mufradât dan Pembelajarannya

2.1. Pengertian Mufradât

Mufradât, dalam bahasa Inggris disebut vocabulary (plural: vocabularies) dan dalam bahasa Indonesia disebut kosa kata. Mufradât secara istilah, didefinisikan sebagai kumpulan kata-kata yang dimengerti oleh seseorang atau orang lain, atau daftar kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam suatu bidang tertentu dan disiapkan untuk tujuan tertentu.

Berikut beberapa definisi *mufradât* yang dikemukakan oleh beberapa ahli bahasa, sebagaimana dikutip oleh Fakhurrozi dkk (2012).

- Hornby AS (1974) menguraikan: (1) kosa kata adalah daftar kata-kata di suatu buku dengan definisi-definisi atau terjemahan-terjemahan; (2) Kosa kata adalah jumlah total dari kata-kata, yang (dengan aturan-aturan yang mengkombinasikannya) membentuk suatu bahasa.
- Mansur (1993) mendefinisikan bahwa *mufradah* (bentuk tunggal *mufradât*) adalah lafal atau kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih yang menunjukkan makna *ism*, *fi'il* atau *adat*.

- Kridalaksana (1999), mendefinisikan *mufradât* dengan beberapa pengertian yaitu: (1) Komponen bahasa yang menurut semua informasi tentang makna dan pemakaian kata, (2) Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis suatu bahasa dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus tetapi dengan penjelasan singkat dan praktis.

Menurut Tamam Hasan (1990) dalam Mahir Sya'ban Abdul Bari (2010b), *mufradât* adalah *shighat* (bentuk kata) yang memiliki fungsi linguistik tertentu dalam susunan kalimat, dan suatu *shighat* yang memerankan kata-kata yang terdapat dalam kamus, yang diadaptasikan dalam konteks karena telah ditunggalkan, dihapus, atau dikecualikan, atau telah diubah maknanya, atau telah dijadikan pengganti kata yang lain dalam konteks kalimat tersebut, dan suatu bentuk kata yang secara materi sering dirujuk pada tiga jenis kata yang pokok (yaitu: *isim*, *fil* dan *huruf*), bahkan terkadang bentuk kata ini telah diiringi oleh sebuah atribut lain (berupa kata-kata tambahan atau *jawâid*).

Definisi *mufradât* di atas mungkin sedikit membingungkan atau belum memberi pemahaman yang kongkrit. Oleh karena itu, Lorito Tod (1994) sebagaimana dikutip oleh Mahir Sya'ban Abdul Bari (2010b: 28-29), mendefinisikan kata dari empat sudut pandang, yaitu:

- 1) Kata dari segi *imlaihah*, ialah kata-kata yang hanya dapat dikenali dan didefinisikan melalui tulisan atau dengan cara ditulis.
- 2) Kata dari segi *morfologi*, ialah bentuk kata yang disendirikan, di mana setiap kata memiliki bentuk (*shighat*) yang berbeda satu sama lain, misalnya مضروب، ضارب، ضرباً، ضرب، masing-masing memiliki *shighat* yang khusus sesuai dengan nama/istilah yang melekat pada kata tersebut.
- 3) Kata dari segi kamus, ialah kata yang memuat bentuk-bentuk yang beragam dan tiap bentuk berhubungan erat dengan maknanya masing-masing. Misalkan kata علم، maka dalam kamus kita akan menemukan kata علم yang memuat bentuk-bentuk *musytaqat* seperti علما، يعلم، dan sebagainya.
- 4) Kata dari segi makna, yaitu bentuk kata dibedakan dari maknanya

meskipun secara morfologis mungkin memiliki bentuk yang sama. Misalnya kata ضرب akan memiliki makna yang berbeda-beda bila digunakan dalam konteks yang berbeda.

Berikut contoh kalimat yang menunjukkan makna yang berbeda dari kata ضرب (lihat Abdul Bari, 2010b: 30-31):

- ضرب الشيء ضرباً وضرباناً (maknanya bergerak)
- ضرب القلب (maknanya berdetak/berdebar)
- ضرب الضرس (maknanya bertambah sakitnya)
- ضرب الرجل في الأرض (maknanya pergi menjauh)
- ضرب في الماء (maknanya berenang)
- ضرب عن الأمر (maknanya berpaling)
- ضرب اللون إلى اللون (maknanya mencampur)
- ضرب بيده إلى كذا (maknanya melepas dan jatuh)
- ضرب على المكتوب (maknanya menyetempel)
- ضرب النوم على أذنه (maknanya menguasai, membuatnya tidur)
- ضرب فلان على يد فلان (maknanya memegang)
- ضرب بالسيف (maknanya berperang)
- ضرب الدهر بين القوم (maknanya menjauh dan berpisah)
- ضرب بالأمر عرض الحائط (maknanya mengabaikan)
- ضرب الخاتم والحلي (maknanya menempa, membentuk)
- ضرب الدرهم ونحوه (maknanya mencetak, menilai kurs mata uang)
- ضرب الحاسب عددا في آخر (maknanya menakar satu-satu)
- ضرب له أجلاً أو موعداً (maknanya memastikan, menentukan)

2.2. Ragam Jenis *Mufradât*

Dalam pembelajaran bahasa Arab, kita sering menemukan suatu daftar kosa kata yang ditulis di papan tulis atau tertuang dalam buku pelajaran. Dalam daftar kosa kata tersebut, terdapat beberapa kata dengan ragam bentuknya. Ada yang berupa kata-kata tunggal (*single words*), misalnya: إلى، ذهب، الإثنين، قط. Ada juga kosa kata yang berupa

ungkapan (*set phrases, variable phrases, dan phrasal verbs*), misalnya: في صيغة أخرى، خلاصة القول، بالإضافة إلى. Dan ada kosa kata yang berupa kata-kata idiom (*idioms*), misalnya: إلى، دفع عن، دفع عن، قام به، رغب في، رغب عن dan sebagainya.

Adapun ragam jenis *mufradât* yang perlu diketahui antara lain (lihat Abdul Bari, 2010b):

- 1) *Mufradât* ditinjau dari kemahiran bahasa (*من ناحية المهارة اللغوية*) dibagi dalam empat jenis, yaitu: (1) *mufradât al-istima'*; (2) *mufradât al-tahaduts*; (3) *mufradât al-qira'ah*; dan (4) *mufradât al-kitabah*.
- 2) *Mufrodât* dilihat dari segi maknanya (*من ناحية المعنى*) dibagi dalam tiga jenis, yaitu: (1) *kalimât al-muhtawa (content vocabularies)*, yakni kata-kata yang membentuk isi/kandungan suatu pesan baik lisan atau tulisan. Misalnya, kata-kata benda (*الأسماء*), dan kata-kata kerja (*الأفعال*); (2) *kalimât wadhifiyah (function words)*, yakni kata-kata yang memiliki fungsi menghubungkan satu kata dengan kata lain dalam kalimat. Misalnya, *huruf jâr, huruf 'athf, adawat al-istifhâm*, dan kata-kata sambung yang lain; dan (3) *kalimât 'unqudiyah (cluster words)*, yakni kata-kata yang akan membentuk makna tertentu bila digandeng dengan kata lain. Misalnya kata *دفع* akan memiliki makna "menyerang" jika digandeng dengan kata *إلى*, dan akan bermakna "bertahan" jika digandeng dengan kata *عن*. Juga, kata *رغب* akan memiliki makna "menyukai" jika digandeng dengan kata *في*, dan akan bermakna "membenci" jika digandeng dengan kata *عن*.
- 3) *Mufradât* dilihat dari segi penggunaannya (*من ناحية الاستخدام*) dibagi dalam dua jenis, yaitu: (1) *kalimât nâsyithah (active words)*, yakni kelompok kata yang sering digunakan baik dalam percakapan maupun tulisan, sehingga sering didengar dan dibaca; dan (2) *kalimât khâmilah (passive words)*, yakni sejumlah kata-kata yang dihafal dan dipahami maknanya sebagai bagian dari kekayaan bahasanya namun tidak digunakan. Dan hanya digunakan saat kata itu muncul dalam tulisan yang ditulis orang lain atau dalam ujaran lisan yang didengarnya.

2.3. Tujuan Pembelajaran *Mufradât*

Al-Fauzani (2011) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran *mufradat* adalah: (1) agar peserta didik mampu mengucapkan bunyi kata-kata dengan sempurna sesuai dengan *makhraj* yang benar; (2) agar peserta didik memahami makna kata-kata yang dipelajari; (3) agar para peserta didik mampu memahami *musytaqat* (*derivasi* kata); (4) agar para peserta didik mampu menjelaskan maknanya dalam susunan bahasa yang benar; dan (5) agar peserta didik mampu menggunakan kata yang tepat pada konteks kalimat yang benar.

Untuk itu, seorang guru yang akan mengajarkan *mufradat* kepada para siswa hendaklah ia melatih mereka dengan hal-hal berikut ini: (1) makna kata (2) pelafalan kata (3) ejaan kata, dan (4) penggunaan kata, serta (5) makna yang dikandungnya. Guru harus berusaha memberi pemahaman kepada para siswa tentang kata-kata tersebut. Sehingga mereka dapat memahaminya ketika mendengarnya pada saat bercakap-cakap, atau ketika mereka melihat tulisan yang mereka baca.

2.4. Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran *Mufradât*

Untuk mencapai tujuan umum pembelajaran *mufradât* tersebut, maka seorang guru harus melatih peserta didiknya dengan berbagai strategi yang dapat memperkaya penguasaan *mufradât*. Namun, upaya yang dilakukan harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran *mufradât*. Mahir Sya'ban Abdul Bari (2010b), dengan mengutip pendapat Teal (2003), menyebutkan prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran *mufradât*, yaitu:

- (1) Peserta didik perlu diberi kesempatan yang luas dalam pembelajaran *mufradât*;
- (2) Guru harus memilih *mufradât* yang paling banyak digunakan dan paling tersebar luas;
- (3) Pembelajaran *mufradât* harus menggunakan konteks yang bermakna dan bersifat langsung;
- (4) Guru harus mampu menunjukkan para peserta didik pemahaman *mufradât* secara lebih luas dari berbagai sudut pandang, yakni mulai

dari segi pelafalan, segi penulisan, segi morfologi, dan segi semantik dengan menggunakan konteks kalimat yang variatif.

- (5) Guru harus menyediakan kesempatan (latihan) untuk meningkatkan kemampuan spontanitas penguasaan *mufradât* para peserta didik. Sehingga, penguasaan *mufradât* mereka akan berubah dari hafalan yang temporal menjadi hafalan yang berkesinambungan, dari pengguna *mufradât* yang pasif menjadi pengguna aktif.
- (6) Guru harus menyediakan kesempatan kepada para peserta didik untuk mencoba *mufradât* dan menggunakannya dalam sejumlah konteks yang variatif. Konteks-konteks kalimat di antaranya: konteks gramatika (*al-siyâq al-nahwiy*), konteks semantik (*al-siyâq al-dalâliy*), konteks pragmatik (*siyâq al-mauqif*), konteks skematik (*al-siyâq al-ma'rifiy*), dan konteks sosiologis (*al-siyâq al-ijtimâ'iy*) dan sebagainya.
- (7) Guru harus memilih kamus yang sesuai dan tepat untuk para peserta didik dan guru harus melatih mereka cara mencari *mufradât* dari kamus tersebut.

3. Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

3.1. Pengertian Permainan Bahasa

Sejak 2600 SM, permainan telah dikenal manusia, dan menjadi bagian universal pengalaman manusia yang hadir dalam semua budaya. Permainan atau *game* dalam kamus Wikipedia versi bahasa Inggris didefinisikan sebagai “A game is structured playing, usually undertaken for enjoyment and sometimes used as an educational tool” (sebuah permainan adalah aktifitas bermain yang terstruktur, biasanya dimainkan untuk tujuan bersenang-senang, dan kadang-kadang digunakan sebagai sebuah alat peraga pengajaran).

Selanjutnya diuraikan secara rinci dalam kamus tersebut bahwa “komponen kunci dari sebuah permainan adalah tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi. Permainan umumnya melibatkan stimulasi mental atau fisik, dan sering keduanya. Banyak permainan membantu mengembangkan keterampilan praktis, melayani sebagai bentuk latihan, atau sebaliknya melakukan peran pendidikan, simulational,

atau psikologis". Oleh karena itu, menurut Padmonodewo (2002) sebagaimana dikutip Sugiarsih (2010) permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Jadi, sangatlah tepat bila dikatakan bahwa bermain dan permainan bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan permainan telah menempati posisi yang strategis dan sangat diminati anak, sebab permainan bahasa merupakan sarana yang efektif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dan menjadi tempat *refreshing* dari kekeringan belajar (Nashif Musthafa, 1983:9). Selain itu, permainan bahasa juga dapat membantu guru untuk menciptakan situasi di mana bahasa menjadi berguna dan bermakna. Para peserta didik berusaha untuk berpartisipasi agar dapat memahami apa yang diucapkan atau ditulis oleh temannya, atau berusaha untuk mengungkapkan atau memberi informasi secara lisan maupun tulisan tentang apa yang ada dalam benaknya (Wright, 1984:1).

Su Kim (1995) menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa di kelas, sebagai berikut:

- (1) *Game* merupakan pemecah kebakuan rutinitas belajar bahasa
- (2) *Game* dapat menjadi motivasi sekaligus tantangan.
- (3) *Game* memberikan latihan berbahasa dalam berbagai macam ketrampilan.
- (4) *Game* dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dalam berkomunikasi.

3.2. Kriteria Permainan Bahasa yang Baik

Sebagaimana diketahui bahwa efektifitas penggunaan permainan bahasa tidak tercapai manakala tidak dirancang dengan baik. Oleh karena itu, agar permainan bahasa tidak sekedar menjadi permainan

belaka yang tidak memiliki pengaruh apapun, Nashif Musthafa (1983:17) memberikan kriteria permainan bahasa yang baik dalam pembelajaran bahasa, sebagai berikut:

- (1) Harus sesuai dengan tingkatan peserta didik.
- (2) Cocok untuk segala level pembelajaran.
- (3) Melibatkan banyak peserta.
- (4) Meningkatkan keterampilan bahasa yang beragam.
- (5) Relevan dengan topik pembelajaran.
- (6) Mudah diaplikasikan.
- (7) Membangkitkan jiwa kompetitif sekaligus hiburan.

Senada dengan pendapat di atas, Shiniy (1991) juga menyarankan dalam hal pemilihan dan penerapan sebuah permainan bahasa harus memperhatikan hal-hal berikut:

78

- (1) Hubungan materi dengan kurikulum secara keseluruhan
- (2) Tujuan pembelajaran
- (3) Karakteristik peserta didik
- (4) Problem komunikatif yang ada dalam pembelajaran
- (5) Kondisi psikologis peserta didik di dalam kelas
- (6) Desain kegiatan pembelajaran
- (7) Sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah.

3.3. Macam-Macam Permainan Bahasa

Permainan bahasa dapat dibuat dan diklasifikasikan sesuai sudut pandang tertentu. Menurut At-Tho'i (1981), sebagaimana dikutip oleh Al-Shawirkiy (2005), permainan bahasa dapat diklasifikasikan sesuai tujuan pembelajaran bahasa yang akan dicapai, yaitu:

- (1) Permainan bahasa untuk membedakan huruf dan kata, untuk mengenal huruf/kata yang sama dan huruf/kata yang berbeda.
- (2) Permainan bahasa untuk melatih pelafalan yang baik dan benar.
- (3) Permainan bahasa untuk melatih apresiasi karya sastra.

- (4) Permainan bahasa untuk melatih pendengaran, mengingat, dan membedakan kata dan maknanya.
- (5) Permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal sinonim/antonym suatu kata.
- (6) Permainan bahasa untuk membedakan kata benda dan kata kerja.
- (7) Permainan bahasa untuk melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Dan menurut Abdul Aziz (1983), dalam Al-Shawirkiy (2005), permainan bahasa diklasifikasikan dari segi kemahiran bahasa yang dilatihkan, yaitu:

- (1) *Al-al'âb al-syafahiyyah*, yakni permainan bahasa untuk melatih keterampilan lisan berupa pelafalan huruf/kata bahasa Arab;
- (2) *Al'âb al-nuthqi*, yakni permainan bahasa untuk melatih kemampuan mengucapkan dan membaca kata-kata sulit.
- (3) *Al'âb al-kitâbah*, yakni permainan bahasa untuk melatih kemampuan menulis huruf/kata atau kalimat dalam bahasa Arab.
- (4) *Al-al'âb al-ittishâliyyah*, yakni permainan bahasa untuk melatih kemampuan berkomunikasi lisan.

Sedangkan, Shiny (1991) menyebutkan beberapa contoh permainan bahasa secara praktis, di antaranya: permainan menebak (*takhmin*), permainan daya ingat (*dzakirah*), permainan kata bilangan (*al'adad*), permainan bercerita (*qashash*), permainan menggambar (*rasm*), permainan mencari sesuatu (*al-bahtsu 'an al-asy-ya*), permainan pantomime (*al-tamtsil al-shamit*), permainan imajinasi (*al-tashawwur*), dan sebagainya.

Sebenarnya, bila para guru mau memunculkan ide kreatif yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dengan permainan, mereka dapat memunculkan variasi permainan bahasa untuk meningkatkan penguasaan komponen bahasa yang meliputi bunyi, *mufradat*, dan *nahwu*, atau untuk meningkatkan penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Karena, permainan bahasa bisa

dikembangkan dengan melihat komponen bahasa atau kemahiran bahasa yang akan diajarkan tersebut.

Adapun, untuk memberi nama atau sebutan bagi sebuah permainan bahasa dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek:

- (1) Aspek tujuan pembelajaran bahasa, misalnya permainan yang ditujukan untuk membedakan bunyi huruf diberi nama "*Lu'bah al-Tamyîz al-Shautîy*";
- (2) Aspek materi yang diajarkan, misalnya permainan yang untuk materi nahwu diberi nama "*Lu'bah Tartîb al-Kalimât*";
- (3) Aspek benda yang digunakan, misalnya permainan yang menggunakan benda berupa kamus diberi nama "*Lu'batul Qâmûs*";
- (4) Aspek kegiatan bahasa yang akan dilakukan, misalnya permainan bahasa dengan menggunakan kegiatan "berdiri dan duduk" diberi nama "*Lu'bah al-Qiyâm wa al-Julûs*".

Sebuah permainan bahasa dapat juga dikembangkan dari hasil kreasi sebuah *al-tadrîbat al-lughawiyah*. Caranya dengan menambahkan dua unsur yang menjadi ciri khas sebuah permainan bahasa, yakni: (1) unsur bermain, berlomba/bersaing secara sportif, dan adanya penciptaan suasana santai dan penuh hiburan, dan (2) latihan tersebut harus tetap fokus pada pencapaian tujuan dalam rangka pendalaman atau penguasaan unsur bahasa atau keterampilan berbahasa yang diajarkan.

4. *Lu'batul Qâmûs* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

4.1. Pengertian *Lu'batul Qâmûs*

Lu'batul Qâmûs dalam bahasa Inggris disebut "*dictionary game*" yang dalam bahasa Indonesia diartikan "permainan kamus". *Lu'batul Qâmûs* adalah permainan kelompok yang dilakukan oleh sebuah tim yang beranggotakan beberapa siswa/siswi, di mana para siswa melakukan pembentukan *mufradât*, dan masing-masing tim berlomba/bersaing untuk mendefinisikan makna dari *mufradât* yang sulit dengan cepat dan detail. Permainan ini pada hakekatnya merupakan suatu permainan

bahasa yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam menggunakan kamus secara memadai, mengingat kemampuan menggunakan kamus akan berperan dalam membantu peserta didik (1) mengenal akar-akar suatu kata, (2) mengetahui makna yang berbeda-beda dari suatu kata, (3) mengetahui konteks-konteks yang memuat kata tersebut, dan terutama (4) mengenalkan cara pelafalan kata tersebut dengan benar langsung dari kamus yang dipegangnya (lihat Abdul Bari, 2010a).

4.2. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan *Lu'batul Qâmûs*

Dalam buku "*Istirâtiyyat Ta'lim al-Mufradât*" karya Mahir Sya'ban Abdul Bari (2010a), dipaparkan enam langkah dalam pembelajaran *mufradât* dengan menggunakan *Lu'batul Qâmûs*, yaitu:

- (1) Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok atau tim-tim yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Lalu guru memberikan sebuah KAMUS kepada setiap tim tersebut (atau guru meminta setiap tim untuk menyiapkan satu buah KAMUS pada hari sebelumnya), dengan syarat KAMUS yang dibagikan/disiapkan merupakan kamus yang memiliki spesifikasi yang sama (ukuran ketebalan dan penerbitnya) agar permainan berjalan adil.
- (2) Guru menyebutkan aturan permainan untuk semua tim, yakni setiap siswa harus mencari *mufradât* yang baru di dalam KAMUS secara individual tanpa bantuan seorang temanpun dari satu timnya.
- (3) Guru memulai permainan dengan meminta para siswa membaca kalimat tertentu yang terdapat pada bacaan, lalu guru menentukan suatu kata untuk dicari di dalam KAMUS. Ketika guru menunjuk suatu kata tersebut dan menunjuk seorang siswa dalam setiap tim, lalu setiap siswa yang ditunjuk mulai bersaing untuk menemukan maknanya melalui KAMUS.
- (4) Lalu, salah satu anggota tim menyampaikan definisi dari kata yang dicari, di samping menentukan cara pelafalan dan penggalan pelafalannya.
- (5) Tim yang mampu menyampaikan definisi kosakata yang dicari

dengan lengkap dan benar, akan menjadi tim “pemenang” dan tim yang berhak menyampaikan laporan akhir kesimpulan dari penemuan kata tersebut.

- (6) Lalu guru menunjuk tim lain untuk menjadi penantang tim pertama yang sudah menang pada putaran pertama, dengan memunculkan kata baru yang belum ditemukan oleh tim yang pertama tadi, dan seterusnya hingga *mufradât* yang akan dicari telah “habis” atau telah diketahui definisinya semua.

Sebenarnya, langkah-langkah permainan “*Lu’batul Qâmûs*” dapat dikreasi dan dikembangkan oleh para guru sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan dan materi yang diajarkan. Yakni, dengan membuat aturan permainan “*Lu’batul Qâmûs*” yang baru dan langkah-langkah prosedural yang khas. Berikut beberapa aturan permainan (sebagai alternatif) yang berlaku dalam “*Lu’batul Qâmûs*”:

Alternatif 1:

- (1) Kegiatan “*Lu’batul Qâmûs*” dilakukan secara berpasangan;
- (2) Siswa pertama menulis satu kata (kata kerja/kata benda) dalam bahasa Arab, misalnya «دراسة», lalu ia menulis huruf pertama sebuah kata yang harus ditebak oleh siswa kedua, , misalnya huruf «ح»;
- (3) Siswa kedua menebak dengan menyebutkan kata sesuai huruf pertama yang ditulis siswa pertama, misalnya «حصّة»;
- (4) Lalu, secara bergantian, siswa kedua menulis huruf pertama sebuah kata yang harus ditebak oleh siswa pertama; Begitu seterusnya hingga mencapai batas jumlah *mufradât* yang telah disepakati/ ditentukan.

Alternatif 2:

- (1) Kegiatan “*Lu’batul Qâmûs*” dilakukan secara berpasangan;
- (2) Siswa pertama menulis satu kata dalam bahasa Arab, misalnya «تعلّم»; Lalu ia meminta siswa kedua untuk menebak terjemahnya dalam bahasa Indonesia;
- (3) Siswa kedua menebak dengan menyebutkan terjemahan dari “kata bahasa Arab yang ditulis siswa pertama”, yaitu “belajar/studi”;

- (4) Lalu, secara bergantian, siswa kedua yang mendapat giliran untuk menulis satu kata dalam bahasa Arab yang harus disebutkan maknanya dalam bahasa Indonesia oleh siswa pertama; Begitu seterusnya hingga mencapai batas jumlah *mufradât* yang telah disepakati.

Alternatif 3:

- (1) Kegiatan “*Lu’batul Qâmûs*” dilakukan secara berpasangan;
- (2) Siswa pertama menulis satu kata dalam bahasa Arab dan terjemahnya sekaligus, misalnya «تعليم» artinya “mengajar”; Lalu, ia menulis huruf pertama sebuah kata yang harus ditebak oleh siswa kedua, misalnya huruf «م»;
- (3) Siswa kedua menebak kata yang dimaksud oleh siswa pertama sekaligus menyebutkan terjemahannya, yakni kata «مدرّس» artinya “guru/pengajar”;
- (4) Selanjutnya, siswa kedua yang mendapat giliran untuk menulis huruf pertama sebuah kata yang harus ditebak oleh siswa pertama; Begitu seterusnya hingga mencapai batas jumlah *mufradât* yang telah disepakati.

Alternatif 4:

- (1) Kegiatan “*Lu’batul Qâmûs*” dilakukan secara berkelompok;
- (2) Guru telah mempersiapkan beberapa *clue* untuk *mufradât* yang akan dicari dalam kamus;
- (3) Guru meminta satu siswa dari tiap kelompok untuk maju, untuk menerima beberapa *clue* yang telah disiapkan;
- (4) Lalu, siswa kembali ke dalam kelompoknya masing-masing dan bergabung untuk mendiskusikan dan menemukan kata-kata yang dimaksud dalam *clue* tersebut.
- (5) Tiap kelompok harus menemukan kata yang sesuai dengan *clue* yang telah ditunjukkan;
- (6) Kelompok yang paling cepat dan mampu menyebutkan kata-kata dengan benar sesuai beberapa *clue* yang diberikan menjadi pemenang permainan ini.

4.3. *Namûdzaj Tathbîqiy* Pembelajaran Bahasa Arab dengan *Lu'batul Qâmûs*

Dengan merujuk pada langkah-langkah pembelajaran dalam “*Lu'batul Qâmûs*” dan beberapa alternatif aturan permainan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat membuat satu contoh praktek pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan tersebut.

Berikut ini adalah contoh praktek pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan “*Lu'batul Qâmûs*” sesuai aturan permainan pada alternatif-4.

- (1) Sebelum pertemuan, guru harus mempersiapkan sejumlah *clue* (misalnya empat *clue* disesuaikan dengan jumlah anggota dalam tiap kelompok) dan mempersiapkan sejumlah kamus (sesuai jumlah kelompok), atau meminta kepada para siswa untuk membawa kamus tertentu (kamus ekabahasa/dwibahasa) pada pertemuan yang akan datang;
- (2) Pada saat pembelajaran, guru membagi kelas dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 siswa.
- (3) Setelah itu, guru membacakan aturan permainan sebagaimana pada alternatif-4;
- (4) Lalu, guru meminta satu siswa dari tiap kelompok untuk maju ke depan kelas, untuk menerima *clue* yang telah disiapkan (langkah ini dapat berulang secara **otomatis**, bila suatu kelompok telah menyelesaikan satu *clue*, siswa lain dari kelompok tersebut dapat langsung maju ke depan kelas tanpa menunggu panggilan untuk menerima *clue* selanjutnya, begitu seterusnya hingga semua *clue* terselesaikan dengan cepat dan sempurna).

Contoh sebuah *clue*:

اقرأ هذا الدليل، ثم ابحث عن أي كلمة يدل عليها في المربع بالتعاون مع زملائك مستعينا بالمعجم
العربي!
البطاقة الأولى

هذه الكلمة مبدوءة بالحرف «القاف»، وهي يستعملها التلاميذ والتلميذات لكتابة الدروس المدرسية

البطاقة الثانية

هذه الكلمة مبدوءة بالحرف «السين»، وهي يستعملها المدرس لشرح المواد الدراسية أمام الصف

البطاقة الثالثة

هذه الكلمة مبدوءة بالحرف «الحاء»، وهي يستعملها التلاميذ والتلميذات لحمل الأدوات المدرسية

البطاقة الرابعة

هذه الكلمة مبدوءة بالحرف «الطاء»، وهي يستعملها المدرس لكتابة الدروس على السبورة

- (5) Lalu, siswa kembali ke dalam kelompoknya masing-masing dan bergabung untuk mendiskusikan dan menemukan *mufradât* yang dimaksud dalam *clue* tersebut. Tiap kelompok harus menemukan kata yang sesuai dengan *clue* yang telah ditunjukkan. Kelompok yang paling cepat dan mampu menyebutkan kata-kata dengan benar sesuai beberapa *clue* yang diberikan akan menjadi pemenang permainan ini.
- (6) Pada akhir kegiatan, guru meminta masing-masing kelompok untuk menampilkan hasil pencariannya di depan kelas. Pada kegiatan ini, guru juga memberikan penilaian terhadap penampilan masing-masing kelompok dan menentukan satu kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan ini.

C. PENUTUP

Dengan mencermati penjelasan tentang *Lu'batul Qâmûs* dalam pembelajaran bahasa Arab, sebagaimana tertuang pada bagian pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam bidang pendidikan bahasa, kamus dapat berfungsi sebagai alat bantu pelajaran atau sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk memperkaya perbendaharaan *mufradât* para peserta didik dengan mudah dan cepat.
2. Dalam pembelajaran bahasa Arab, sangat perlu dilaksanakan latihan-latihan bagi peserta didik untuk melafalkan *mufradât*, memahami maknanya, menghafal dan menggunakannya dengan baik dan benar, karena *mufradât* memiliki urgensi yang begitu besar

bagi peningkatan penguasaan kemampuan bahasa Arab.

3. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan bahasa telah digunakan secara luas dan terbukti sebagai sarana yang efektif untuk memotivasi peserta didik dan memudahkan mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan bahasa telah dikembangkan dalam berbagai variasi kegiatan dan latihan untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, antara lain: *Al-al'âb al-syafahiyyah* (permainan bahasa untuk melatih keterampilan lisan berupa pelafalan huruf/kata bahasa Arab), *Al'âb al-nuthqi* (permainan bahasa untuk melatih kemampuan mengucapkan dan membaca kata-kata sulit), *Al'âb al-kitâbah* (permainan bahasa untuk melatih kemampuan menulis dalam bahasa Arab), dan *Al-al'âb al-ittishâliyyah* (permainan bahasa untuk melatih kemampuan berkomunikasi lisan).
4. *Lu'batul Qâmûs* merupakan salah satu permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab untuk melatih penguasaan *mufradât* (menghafal, memahami maknanya, dan menggunakannya dengan baik dan benar). Terdapat banyak variasi aturan permainan untuk melakukan permainan ini. Para guru juga dapat mengembangkan langkah-langkah permainan ini secara kreatif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, dan karakteristik peserta didik yang ada.

Demikian, pembahasan tentang *Lu'batul Qâmûs* yang dapat dijadikan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab, guna memperkaya *mufradât* bahasa Arab dan untuk meningkatkan penguasaan *arabic language proficiency* bagi para peserta didik. Semoga bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Bari, Mahir Sya'ban (2010a). *Istiratijiatu Ta'lim Mufradât*. Oman: Dar al-Massira.
- _____ (2010b). *Ta'lim Mufradât Lughawiyah*. Oman: Dar al-Massira.
- Al-Fauzan, Abd Rahman Ibrahim. 2011. *Idha'at Li Mu'allim al-Lughah al-'Arabiyah Li Ghairi al-Nathiqina Biha*. Riyad: Maktabah Al-Malik Fahd Al-Wathoniyah.
- Al-Shawirkiy, Muhammad Ali (2005). *Al-Al'ab al-Lughawiyah wa Dauruhaa fi Tanmiyati Maharati al-Lughah al-'Arabiyah*. Oman: Maktabah al-Thalabah al-Jami'iyah.
- Fakhrurrozi, Aziz, dkk. (2012). *Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (DIRJEN PENDIS) Kementerian Agama.
- Nashif Musthafa, Abdul Aziz.(1983). *Al-Al'ab Al-Lughawiyah fi Ta'lim Al-Lughat Al-'Arabiyah*. Riyadl: dar-al-Mirikh.
- Shiniy, Mahmud Ismail, dkk. (1991). *Dalil al-Mu'allim ila istihdami al-Shuwar wa al-Bithoqot fi Ta'lim al-'Arabiyah*. Riyadh: Maktabah Tarbiyah Riyadh.
- Sugiarsih, Septia. (2010). *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Makalah Pengabdian Masyarakat di SD Negeri Bayat Klaten.
- SuKim, Lee.(1995). *Creative Games for The Language Class*. Forum Vol. 33 No.1 January-March 1995.
- Website: <http://id.wikipedia.org/wiki/kamus>
- Wright, A. Betteridge and M.D. Buckby. (1984). *Games for Language Learning*. 2nd Edition. Cambridge University Press. Diakses dari www.teflgames.com dan Ersoz, A. *Six Games for EFL/ESL Classroom*. Tehe internet TESL Jounal Vol. VI No. 6 June 2000.