

Keterampilan Mengingat Kosakata Bahasa Arab Melalui Strategi *Mind Mapping*

Majidatun Ahmala
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Taruna Surabaya
E-mail: mazida23@gmail.com

Abstract

Strategies used by teachers are efforts to make the active learning become more active and effective in an optimal. Therefore, mind mapping strategy chosen as one of the strategies that use experiences, stimulus and senses are able to strengthen the memory. The purpose of this research is: to improve vocabularies recall skill with the Arabic grammar contained therein after students follow the learning by using mind mapping method. This research was conducted at MI Nurul Islam, Sukodono-Sidoarjo, Jawa Timur. The subject of the research were 5th graders amounting to 30 students. This research was conducted using classroom action research method using cycle method. The results of the research showed that the four language skills that became the goal of learning can be achieved, even they are able to put the right words in the right sentence according to Arabic grammar. With the achievement of the four language skills, this indicates that they understand the meaning of the word in the sentence as a whole. This understanding is also achieved from many vocabulary that they are able to save well and able them to come back when needed. Therefore, the implication of using mind mapping strategies in Arabic language learning has achieved the desired goals. And the goal is students are able to recall vocabulary that has been learned without significant difficulty, and able to understand Arabic grammar in the vocabulary.

Keywords : Strategy, Arabic grammar, Arabic language, skill, mind mapping.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab sebagai bahasa Asing sudah diajarkan di sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan departemen agama sejak madrasah ibtidaiyah hingga madrasah aliyah. Oleh karena itu, guru dan siswa sudah menganggap bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah hal yang lekat dalam dunia pendidikan, terutama yang berada dalam sekolah-sekolah yang bernaung di bawah departemen agama.

Sekolah-sekolah tersebut sudah menempatkan bahasa Arab sebagaimana fungsinya yaitu sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran dan bukan hanya sebagai bahasa pengantar dalam hal agama. Oleh sebab itu, siswa mempelajari bahasa Arab sebagaimana bahasa asing yang lainnya, misalnya bahasa Inggris yang juga diajarkan di tingkat sekolah dasar.



Siswa madrasah ibtidaiyah adalah siswa yang pertama kali mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa asing dalam usia sekolah. Maka, bahasa Arab pun diajarkan di sana dengan memperhatikan empat keterampilan pembelajaran bahasa pada umumnya.

Rusydi Ahmad Thu'aimah menyebutkan bahwa keempat keterampilan dasar komunikasi bahasa adalah *maharah al-istima'* (keterampilan mendengar), *maharah al-kalam* (keterampilan berbicara), *maharah al-qiro'ah* (keterampilan membaca), dan *maharah al-kitabah* (keterampilan menulis) yang di antara keterampilan-keterampilan ini terdapat hubungan timbal balik.¹

Untuk mencapai keempat keterampilan tersebut di atas, siswa tingkat madrasah ibtidaiyah harus menguasai kosakata dalam jumlah yang cukup banyak. Banyaknya jumlah kosakata yang harus dikuasai oleh siswa itu, seharusnya membuat guru mulai memberikan perhatian lebih pada pengajaran kosakata, yang artinya, pengajaran kosakata pun juga harus diberikan dengan strategi-strategi yang menarik perhatian siswa, sebagaimana strategi-strategi pengajaran yang sudah banyak digunakan untuk memaksimalkan keempat keterampilan berbahasa di atas.

Perhatian guru yang masih kurang dalam pengajaran kosakata bahasa Arab ini terlihat dari banyaknya coretan di buku siswa yang mengindikasikan bahwa pemberian makna kosakata dalam proses pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan mengartikan langsung makna kata perkata, yaitu guru menjelaskan makna tiap kata dalam bacaan dan siswa menuliskannya maknanya di buku mereka dengan menggunakan bahasa Indonesia yang dituliskan di bawah text bahasa Arab.

Pemberian arti di tiap kata sebagaimana proses pembelajaran di atas kurang memberikan stimulus yang berarti pada otak, karena sebuah kata yang diletakkan dalam kalimat, belum tentu memiliki makna yang sama ketika berada dalam kalimat yang lain, seperti kata ضرب yang memiliki makna yang berbeda ketika berada dalam konteks kalimat yang berbeda, yaitu antara ضرب الجرس yang artinya memukul lonceng atau membunyikan bel dan ضرب مثلا yang artinya memberi contoh.

Dari contoh di atas maka jelaslah bahwa istilah makna mengacu pada makna yang dihasilkan oleh kata atau rangkaian kata yang disampaikan dalam kalimat.² Maka, makna kosakata yang sesungguhnya akan ditemukan apabila ia berada dalam sebuah kalimat, dan benarlah apa yang dikatakan oleh Muhammad kamil an-Naqooh yang

¹ . Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Ta'lim Al-Arabiyah Li Ghairi Al-Nathiqin biha*, (Rabat: Al-Munadhamah Al-Islamiyah Li al-Tarbiyah wa al-Ulum wa -Al-Tsaqafah, 1989), 15.

² Rahyono, *Studi Makna*, (Jakarta: Penaku, 2011), 14.



mengatakan bahwa:” Kosakata merupakan Instrumen pembawa makna dan diwaktu tertentu kosakata sebagai penyambung pikiran”.³

Pengajaran kosakata yang diberikan terpisah dari kalimatnya akan berimbas pada kurang tersimpannya kosakata dalam memori siswa, sehingga dalam tingkatan selanjutnya, siswa akan tetap merasa kesulitan terhadap kosakata yang sama, walau telah diperelajari sebelumnya.

Selain permasalahan di atas, pembelajaran kosakata juga berbenturan dengan keistimewaan yang dimiliki oleh tiap-tiap bahasa. Salah satu keistimewaan yang dimiliki oleh bahasa Arab adalah kekayaan makna yang terkandung dalam sebuah kosakata. Bahasa Arab memiliki ilmu sharaf yang mampu merubah satu kata bahasa Arab mengalami perubahan bentuk hingga dua puluh kali, yang akan berimbas pada perubahan makna yang sangat bervariasi.

Perubahan makna yang timbul dari perubahan bentuk sebuah kata bahasa Arab disebabkan beberapa factor, yaitu (a) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*at-tathawur al-ijtima’i wats tasqafi*), (b) perkembangan social-budaya, (c) penyimpangan bahasa (*al-Inhiraf al-lughawi*), (d) perbedaan bidang pemakaian, dan (e) adanya asosiasi.⁴

Namun sayangnya, kekayaan makna bahasa Arab itu menyebabkan kesulitan tersendiri bagi siswa pemula pembelajar bahasa Arab. Hal ini disebabkan mereka membandingkan antara bahasa Arab yang baru mereka pelajari dengan bahasa Indonesia yang selama ini mereka gunakan dalam sehari-hari.

Perbedaan-perbedaan yang ada pada kedua bahasa ini terkadang menimbulkan kesulitan tersendiri bagi siswa, seperti kosakata bahasa Arab yang tidak selalu menunjukkan satu makna, misalnya kata تلميذ yang artinya satu siswa, تلميذان yang artinya dua siswa dan تلاميذ yang artinya banyak siswa. Semua kata tersebut menunjukkan arti yang sama yaitu siswa namun menunjukkan jumlah yang berbeda, yaitu tunggal, ganda atau banyak.

Model integrasi dua kata yang terdapat dalam satu kata ini belum ditemui oleh siswa madrasah ibtidaiyah yang baru saja belajar bahasa asing. Kondisi inilah yang membuat sebagian siswa merasakan kesulitan dalam memahami bahasa Arab.

Selain perbedaan jumlah yang ada pada kosakata bahasa Arab, perbedaan lain pun juga sangat terlihat pada penggolongan *isim mudzakkar* (laki-laki) dan *isim muannats*

³ . Mahmud Ka>mil Al-Naqah, *ta’li>mu Al-Lughah Al-’Arabiyah li Al-Nathij>qi>n bi Lughah>tin Ukhra>* , *asasuhu-mada>khiluhu-thu>ruqu tadri>suhu*, (Makkah: Ja>mi’ah Ummu Al-Qura>, 1405-1985), 57.

⁴ . Moh Ainin dan Imam Anshari, *Semantik Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008), 119.



(perempuan) pada setiap kata bahasa Arab yang tidak ada dalam bahasa Indonesia. Misalnya kata كرسي yang memiliki makna “kursi” dalam kelompok *mudzakkar* dan kata سبورة yang termasuk dalam kelompok *muannats*.

Adanya perbedaan dalam memahami aturan-aturan kebahasaan yang terdapat dalam kosakata bahasa Arab dan bahasa Indonesia membuat otak siswa seakan melakukan penolakan terhadap setiap kosakata baru yang diberikan. Otak kiri mereka seakan membangun tembok tinggi yaitu tidak masuk akal atau tidak logis.

Otak kiri berfungsi untuk membedakan angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan dan logika. Daya ingat otak kiri bersifat jangka pendek (*short term memory*).⁵ Oleh karena itu, ketika para siswa berpikir bahwa kosakata bahasa Arab yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada maka otak mereka akan melakukan penolakan.

Sebagaimana dalam contoh di atas, ketika guru menjelaskan pada siswa bahwa كرسي artinya adalah kursi untuk laki-laki atau سبورة yang artinya papan tulis untuk perempuan, maka otak siswa akan mengatakan bahwa kosakata itu tidak masuk akal. Karena siswa sudah merasa bahwa kosakata itu tidak masuk akal, maka otak siswa akan merasa bahwa informasi akan kosakata itu tidaklah penting dan tidak perlu untuk disimpan.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah pengajaran kosakata yang lebih banyak memanfaatkan otak kanan, karena sebagaimana yang diungkapkan oleh Dr. Roger Sperry yang mengatakan bahwa otak kanan akan memberikan keadaan spasial atas bentuk tiga dimensi yang memberi kemampuan untuk merotasi obyek-obyek dalam pikiran, dan juga memfasilitasi pengenalan wajah, gambaran visual, musik, imajinasi, warna dan kemampuan untuk melihat gambar secara menyeluruh⁶

Dengan pemakaian otak kanan dalam pengajaran kosakata yang lebih mengedepankan imajinasi dan kreatifitas dalam pemecahan masalah, maka peneliti menggunakan *mind mapping* atau peta pikiran sebagai solusi untuk menyimpan kosakata dalam *long term memory* (memori jangka panjang).

Mind mapping atau peta pikiran adalah metode mempelajari konsep pikiran yang didasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi.⁷ Dengan menggunakan *mind mapping* dalam pengajaran kosakata, maka siswa akan mendapatkan: (1) pandangan

⁵ Abd. Kadir, *Misteri Otak Kiri Manusia: Pengenalan, Perbandingan dan Bimbingan Pengasahannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), 90.

⁶ S. Hagwood, *Trik Jitu Meningkatkan Daya Ingat Memory*, (Surabaya: Gramatical Publishing, 2006), 38

⁷ Dyah Retno Paramitasari, *Cara Instan Melatih Daya Ingat*, (Jakarta Barat: Agogos Publishing, 2011), 22.



secara menyeluruh tentang kelompok kosakata yang sedang dipelajari, (2) ringkasan aturan-aturan tata bahasa Arab yang ada dalam kosakata dengan lebih sederhana dan efektif, (3) kemudahan dalam mengingat berbagai kosakata yang sudah diasosiasikan dalam jaringan-jaringan penghubung, (4) bantuan ketika akan menentukan benar atau tidaknya materi yang sedang dipelajari, (5) tata bahasa Arab yang sudah tersusun sesuai dengan kaidah bahasa yang terdapat dalam kosakata, (6) kemampuan untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang memiliki tata bahasa Arab yang benar.

Cara kerja *mind mapping* yang menyimpan kosakata akan menempatkan kosakata dalam sebuah memori jangka panjang. Sebagaimana yang dikatakan oleh Adi Gunawan yang mengatakan bahwa memori jangka panjang adalah kemampuan untuk menyimpan informasi secara permanen untuk rentang waktu mulai beberapa bulan, tahun, dan bahkan sampai seumur hidup.⁸

Adanya kesamaan tujuan antara *mind mapping* dan memori jangka panjang inilah yang membuat peneliti menggunakan *mind mapping* sebagai strategi pengajaran kosakata dengan tujuan agar memudahkan siswa dalam mengingat kembali kosakata yang telah tersimpan.

METODE

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Suyanto mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari di kelasnya. Permasalahan itu merupakan permasalahan faktual yang benar-benar dihadapi di lapangan, bukan permasalahan yang dicari-cari atau direayasa.⁹

Maka, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran guru ketika mengajarkan kosakata dalam suatu bacaan. Solusi-solusi yang diberikan pun merupakan jawaban atas permasalahan yang ada dalam lapangan, yaitu kesulitan siswa dalam memunculkan kembali kosakata yang telah dipelajari sehingga guru dapat mengaitkannya dengan kosakata baru dalam sebuah kalimat.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan di dalam kelas, observasi tentang aktivitas proses pembelajaran di dalam

⁸ Adi W. Gunawan, *Geneius Learning Strategy*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006), 74.

⁹ Wahidmurni, *Penelitian Tindakan Kelas: Dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil PTK*, (Malang: UM Press, 2008), 14.



kelas, penggambaran interaksi yang terjadi di dalam kelas, dan pengukuran hasil belajarnya.

Dengan melakukan pengamatan akan proses pembelajaran di dalam kelas peneliti akan mendapatkan informasi-informasi yang terkait dengan cara mengajar guru atau pun kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

Ada beberapa bentuk observasi yang dapat dilakukan dalam penelitian ini, yaitu (1) Observasi partisipatif, yaitu peneliti melakukan observasi sambil ikut serta dalam kegiatan yang berjalan, (2) Observasi khusus, yaitu observasi yang dilakukan ketika peneliti melakukan tugas khusus umpamanya memberikan bimbingan dan (3) observasi pasif, yaitu peneliti hanya bertindak sebagai pengumpul data, mencatat segala kegiatan yang sedang berjalan.¹⁰

Dan dalam penelitian ini, peneliti memberikan bimbingan kepada guru, yang artinya peneliti di sini hanya mengamati proses pembelajaran yang sedang berjalan, kemudian berkonsultasi dengan guru mengenai kesulitan yang dihadapi guru mau pun siswa dan pada akhirnya menemukan sebuah solusi untuk diberikan kepada siswa dalam menghadapi permasalahan tersebut.

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tindakan ini dengan menggunakan empat tahapan, yaitu: (1) tahap menyusun rancangan tindakan atau yang dikenal dengan perencanaan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap pengamatan, (4) tahap refleksi.¹¹

Dalam tahapan penyusunan rancangan tindakan, peneliti menyiapkan apa saja yang akan diberikan kepada guru, alasan-alasan yang membuat guru tersebut yakin bahwa solusi yang diberikan akan mengatasi permasalahan di dalam kelas dan bagaimana proses pelaksanaannya. Setelah guru memahami dengan benar apa yang akan dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka peneliti dan guru menentukan kapan waktu pelaksanaannya.

Pada tahapan kedua, guru akan menerapkan rancangan yang sudah ditetapkan bersama dengan peneliti dalam sebuah kegiatan yang sudah direncanakan dengan matang oleh guru dan peneliti.

Di tengah kegiatan ini, peneliti melakukan sebuah pengamatan atas kegiatan pembelajaran yang sudah terjadi. Maka, kerjasama antara guru dan peneliti di sini tetap terjadi dalam ruang lingkup kelas untuk kemudian dapat direfleksikan bersama.

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi, dan Juga Dasar-Dasar Teoritis Bagi Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 152.

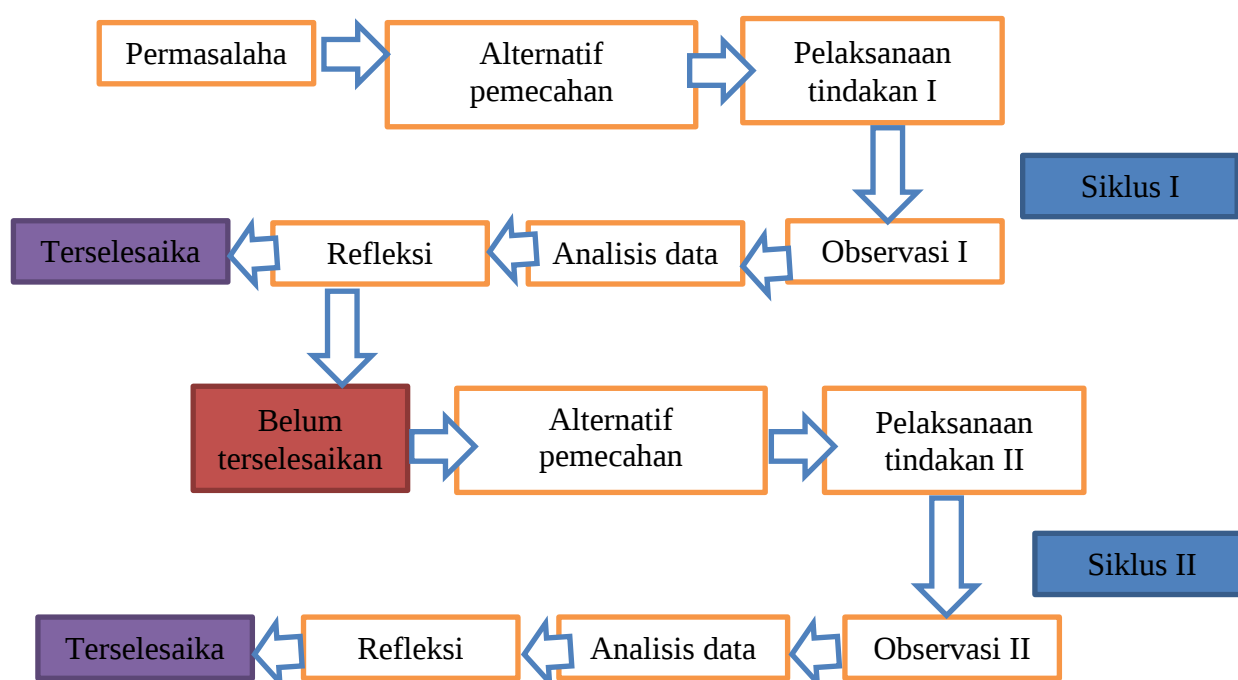
¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 98.



Maka, tahapan terakhir dalam penelitian ini adalah refleksi akan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan antara guru dan peneliti. Dalam proses refleksi ini, peneliti dan guru mengingat-ingat proses pembelajaran yang sudah terjadi, untuk kemudian dilakukan evaluasi atas proses tersebut, karena selain peneliti, guru juga bertindak sebagai pengamat dalam hal ini.

Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), diharapkan akan menghasilkan sebuah peningkatan atau perbaikan (*improvement and therapy*), berupa: (1) kinerja belajar siswa di sekolah, (2) mutu proses pembelajaran di kelas, (3) kualitas penggunaan media, alat bantu belajar, dan sumber belajar lainnya, (4) kualitas prosedur dan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa, (5) masalah-masalah pendidikan anak di sekolah/madrasah dan, (6) kualitas penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah/madrasah.¹²

Maka, untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini akan menggunakan prosedur pelaksanaan yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas

¹² . Wahidmurni, *Penelitian ...*,20.



Berdasarkan prosedur pelaksanaan penelitian di atas, maka akan dijelaskan sebagai berikut:

1. **Permasalahan** dalam penelitian ini akan didapatkan dari guru selama proses pembelajarannya.
2. **Alternatif pemecahan masalah (Rencana Tindakan)** dilakukan setelah mengetahui permasalahan siswa, maka peneliti dan guru mulai memikirkan sebuah alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan.
3. **Pelaksanaan Tindakan I** merupakan kegiatan yang pertama kali dilakukan setelah ditemukan pemecahan masalah
4. **Observasi** adalah tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk memahami pelaksanaan tindakan yang sedang berjalan.
5. **Analisis I** diperlukan untuk merangkum dan menilai data yang sudah dilakukan agar mendapatkan masukan bagi perbaikan di siklus selanjutnya.
6. **Refleksi** dilakukan untuk mengingat kembali pembelajaran yang sudah dilakukan untuk kemudian dievaluasi dan dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan proses pembelajaran.
7. **Terselesaikan**, pada bagian ini akan diketahui siswa yang sudah mampu menyelesaikan permasalahannya dengan menggunakan *mind mapping*.
8. **Belum terselesaikan**, di bagian ini siswa yang belum mampu meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran akan mengikuti siklus kedua dengan beberapa perbaikan.
9. **Alternatif Pemecahan masalah (Rencana Tindakan) II** dilakukan untuk memberi solusi atas kendala-kendala yang masih menghambat kosakata memasuki memori jangka panjang.
10. **Pelaksanaan tindakan II** adalah Implementasi kedua dari modifikasi yang telah dilakukan digunakan untuk memperbaiki pembelajaran.
11. **Observasi II**, prosesnya dilakukan dengan mencatat fenomena-fenomena yang terjadi dalam pelaksanaan hasil perbaikan yang sedang dilakukan.
12. **Analisis II**, merangkum dan menilai data digunakan untuk mengetahui hasil akhir dari perbaikan yang dilakukan.
13. **Refleksi II**, peneliti mengemukakan kembali apa saja yang sudah terjadi untuk melihat perkembangan hasil terakhir yang sudah dilakukan setelah perbaikan.
14. **Terselesaikan**, hasil akhir yang menunjukkan bahwa tercapai target yang sudah direncanakan menunjukan bahwa proses penelitian telah dapat diselesaikan.



HASIL PENELITIAN

1. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus I

1) Perencanaan Tindakan I

Perencanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti bekerjasama dengan guru untuk menentukan jenis strategi apa yang akan digunakan untuk memudahkan siswa dalam memanggil kembali kosakata yang telah dipelajari.

Peneliti menjelaskan secara rinci konsep dan cara kerja *mind mapping* serta pengaruhnya pada otak. Peneliti juga memberikan referensi-referensi penelitian akan peran otak dalam mempertajam memori pada guru.

Setelah guru yakin dengan pengaruh *mind mapping* dalam proses penyimpanan kosakata, peneliti melanjutkan dengan memberi penjelasan tentang strategi pengajaran kosakata dengan menggunakan *mind mapping* pada guru, yaitu bagaimana aplikasi pengajarannya di dalam kelas.

Perencanaan dilanjutkan dengan mendengarkan penjelasan dari guru tentang waktu pelaksanaan dan materi yang akan diberikan pada siswa. Maka, peneliti dan guru pun mulai mengklasifikasikan kosakata mana yang akan dimasukkan dalam *mind mapping*.

Setelah semua sudah direncanakan dengan matang, bahkan hingga batasan waktu yang diberikan dalam pengajaran kosakata ini, maka peneliti dan guru tinggal menunggu waktu pelaksanaan.

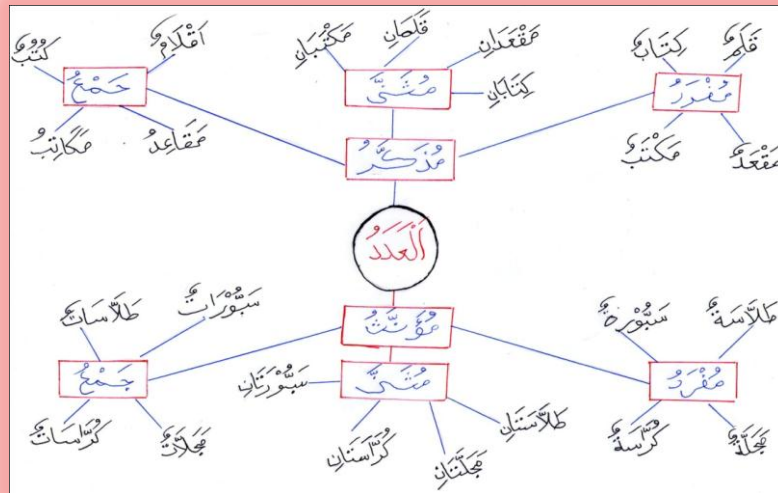
2) Pelaksanaan Tindakan I

Pada awal pertemuan di pelaksanaan tindakan pertama ini, peneliti menetapkan dua kali pertemuan, pertemuan pertama untuk kegiatan pengajaran kosakata dengan menggunakan *mind mapping*, dan pertemuan kedua digunakan untuk mengumpulkan hasil *mind mapping* dari siswa serta melakukan tanya jawab singkat dengan tentang kosakata pada siswa.

Guru memperjelas makna kosakata dengan menunjuk objek secara langsung kemudian siswa menirukannya secara bersama-sama, berkelompok kemudian secara individu (beberapa siswa). Hal ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah *repetisi* yang sudah banyak dibahas.

Kemudian guru membentuk kelompok kecil dengan tiga anggota di tiap grup berjumlah tiga siswa. Pengelompokan ini bertujuan agar terjadi diskusi di tiap-tiap kelompok tentang bentuk *mind mapping* yang akan digambarkan.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengeluarkan buku gambar dan pensil yang telah dibawa, kemudian guru menjelaskan cara memasukkan kosakata dalam sebuah konsep *mind mapping*, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2: Mind mapping di siklus pertama

Dari *mind mapping* yang telah dibuat, guru menjelaskan sebagai berikut:

- Guru menjelaskan bahwa harus ada titik utama yang dijadikan pusat, yaitu tentang tema yang diangkat dalam mind mapping. Dalam mind mapping di atas yang menjadi tema bahasa adalah tentang العدد
- Guru menunjuk dua kata yang datang setelahnya yaitu kata مؤنث dan مذکر. Kedua kata ini adalah percabangan dari العدد yang seakan mengatakan bahwa dalam العدد terdapat dua bentuk, yaitu bentuk مذکر dan bentuk مؤنث.
- Dari kedua bentuk tadi dibagi lagi menjadi tiga, yaitu مفرد yang menunjukkan benda tunggal, مثنى yang menunjukkan benda ganda dan جمع yang menunjukkan benda berjumlah lebih dari dua. Dari pembagian ini menunjukkan bahwa setiap bentuk memiliki tiga jumlah.
- Untuk memudahkan dalam proses mengingat akan setiap bentuknya, maka peneliti melengkapinya dengan memberikan contoh di masing-masing bentuk kata tunggal. Ganda atau jamak.

Di awal penggunaannya, beberapa siswa terlihat kebingungan dalam memposisikan gambar dan membuat jaringan-jaringan yang menghubungkan antar kosakata, namun dengan dibentuknya kelompok, kendala-kendala tersebut dapat teratasi.



Antar siswa dalam kelompok terjadi interaksi aktif dalam proses pembuatan *mind mapping*, mereka secara tidak langsung berada dalam situasi diskusi sederhana, sekitar: (1) cara pembuatan jaringan yang menghubungkan antar kosakata, (2) penentuan tempat tiap-tiap kata dalam lingkaran-lingkaran yang telah tergambarkan, (3) penulisan kosakata bahasa Arab yang tepat, dan (4) makna secara keseluruhan yang terkandung dalam *mind mapping* yang sudah dibuatnya.

Demikianlah cara kerja otak siswa dengan menggunakan *mind mapping*, yaitu dengan cara mengatur, mengingat, membandingkan dan menghubungkan antara kosakata lama dan baru yang dipelajari.

3) Refleksi I

Pada kegiatan di siklus pertama menunjukkan bahwa proses pengikatan antar kosakata sudah terjadi dalam pembuatan *mind mapping*. Diskusi antar siswa pun terjadi dengan alami tanpa rasa takut yang berarti dari siswa.

Pada tahap pelaksanaan memang terjadi pembelajaran yang sangat natural, antar siswa dan guru atau antar siswa itu sendiri. Namun keadaan ini belum didukung dengan antusias siswa yang tinggi dalam proses pembuatan *mind mapping*.

Yang paling nampak menonjol adalah pada hasil *mind mapping* yang sudah dibuat siswa, (1) masih ditemukan beberapa kesalahan beberapa siswa dalam peletakan contoh-contohnya di tempat *مثنى و جمع مفرد*, dan (2) Hasil tanya jawab yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih terbalik-balik dalam penentuan *مثنى و جمع مفرد*, (3) penampilan *mind mapping* sangat biasa dan jauh dari kata menarik. Ketiga hal inilah yang menyebabkan kosakata yang hendak menuju memori jangka panjang mengalami hambatan-hambatan.

Adanya hambatan-hambatan tersebut dapat disebabkan oleh banyak hal, termasuk salah satunya adalah karena kebosanan dalam penampilan *mind mapping* yang menyebabkan tampilannya kurang menarik menurut memori, walau secara kognitif, sudah mampu mengasah siswa untuk berpikir.

2. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Pada perencanaan tindakan kedua, peneliti bersama guru membahas hasil refleksi di siklus pertama. Dari hasil refleksi tersebut, perlu untuk memberikan perbaikan-perbaikan dalam pengajaran kosakata, yakni dengan memberi tambahan pada bentuk *mind mapping*, yaitu tambahan gambar-gambar yang



berhubungan dengan contoh-contoh yang sudah disebutkan untuk lebih menggali imajinasi siswa akan bentuk kosakata baru yang terdiri atas bentuk مفرد، مثنى و جمع yang masih kurang dipahami siswa.

Peneliti pun akan menggunakan sebuah permainan untuk melakukan memperkuat keterkaitan makna kosakata dalam kalimat. Permainan dipilih oleh peneliti dalam hal ini agar siswa lebih merasakan *enjoy*, sehingga kosakata baru dan lama dapat terikat kuat dalam memori jangka panjang yang akan memudahkan dalam pemanggilannya kembali ketika diperlukan.

2) Pelaksanaan Tindakan II

Pada pelaksanaan tindakan siklus kedua, peneliti masih menetapkan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk dilakukan pelaksanaan tindakan dan dipertemuan kedua untuk mengumpulkan hasil *mind mapping*. Permainan singkat sudah didesain sedemikian rupa untuk menunjukkan pemahaman siswa akan kosakata-kosakata yang telah dipelajari dengan *mind mapping*.

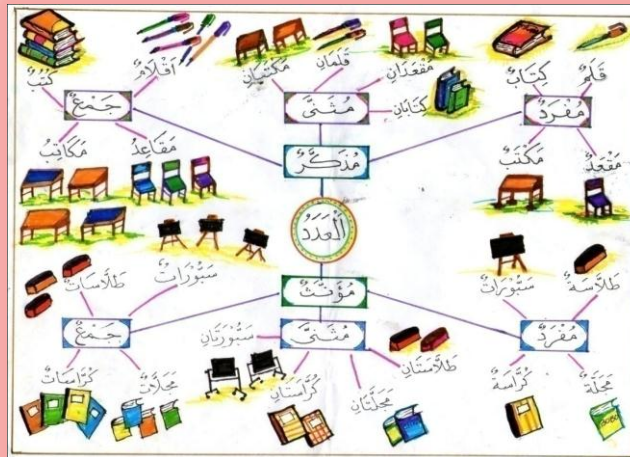
Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil dengan jumlah tiga siswa di tiap kelompok. Dalam pelaksanaan yang kedua ini anggota kelompoknya harus diacak lagi dari anggota kelompok di siklus pertama. Perbedaan anggota ini bertujuan agar antar siswa dapat terjalin komunikasi baru dan antar mereka pun terjadi pertukaran ide-ide baru.

Kemudian guru membagikan kembali hasil *mind mapping* yang sudah mereka kumpulkan. Guru menginstruksikan siswa agar melengkapi contoh-contoh dari bentuk مفرد، مثنى و جمع yang sudah ada dalam *mind mapping* dengan gambar dan warna.

Siswa-siswa yang masih melakukan kesalahan dalam peletakan kosakatanya diminta untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Kemudian hasil dari diskusi tentang perbaikan kesalahan *mind mapping* diberikan kembali pada guru untuk diperiksa.

Maka, siswa yang telah menyelesaikan *mind mapping*nya dapat melanjutkan dengan menggambar dan mewarnai, sedangkan siswa yang ditemukan adanya kesalahan dalam *mind mapping*nya dapat meminta saran dari teman satu kelompoknya, untuk kemudian dilanjutkan dengan menggambar dan mewarnai.

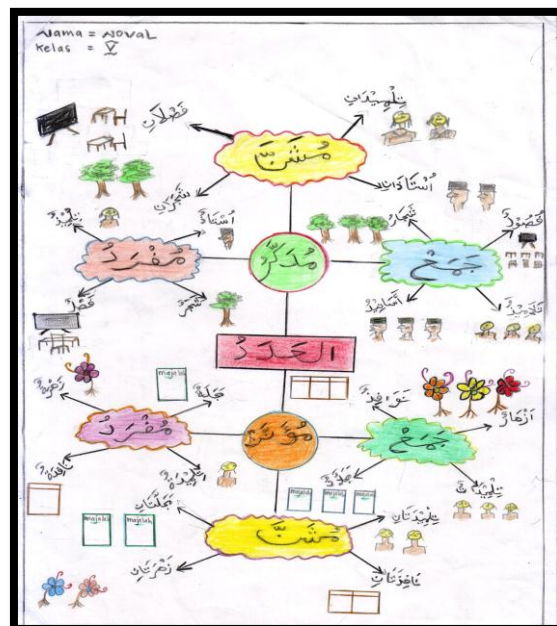
Apabila ada salah satu di antara kelompok tersebut belum menyelesaikan proses menggambar atau mewarnai, maka temannya yang sudah selesai dapat membantunya.



Gambar 3: Mind mapping di siklus kedua

Dari *mind mapping* di siklus kedua di atas nampak sekali perbedaannya dibandingkan dengan *mind mapping* di siklus pertama, karena bentuk *mind mapping* yang telah mengalami perbaikan tersebut secara visual terlihat sangat menarik dan memicu imajinasi siswa dalam proses penggambaran atau pemberian warna.

Di bawah ini akan terlihat contoh hasil *mind mapping* yang telah dibuat siswa:



Gambar 4: Hasil *mind mapping* siswa di siklus kedua



Proses menggambar dan mewarnai adalah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, karena kegiatan ini berhubungan dengan otak kanan yang akan memicu mereka untuk berkreatifitas. Kreatifitas siswa sangat terlihat jelas pada hasil *mind mapping* yang sudah dibuat siswa.

Dipertemuan kedua, kerjasama antar kelompok dapat dilakukan lagi dalam bentuk permainan yang memanfaatkan kosakata yang pernah dipelajari. Dr Madan Kataria, seorang dokter di Mumbai mengatakan bahwa “ketika anda melakukan permainan, anda sedang mengaktifkan sisi kanan otak anda. Otak yang logis adalah otak yang terbatas. Otak kanan tidak terbatas. Anda akan menjadi apapun yang anda inginkan.”¹³ Maka, permainan akan mendukung penuh segala kreatifitas yang sudah dilakukan siswa di awal kegiatan.

Prosedur permainan yang sudah direncanakan adalah sebagai berikut:

- a. Guru menuliskan angka satu sampai angka sepuluh di papan dengan jarak yang agak berjauhan.
- b. Guru meletakkan satu kursi di depan kelas menghadap ke depan
- c. Guru menjelaskan bahwa perwakilan dari kelompok yang mengetahui isyarat yang sudah diberikan oleh guru dapat segera berlari untuk duduk di kursi dan menerjemahkannya dalam bahasa Arab.
- d. Guru mulai mengambil pena, kemudian tangannya menunjuk ke salah satu angka di papan tulis.
- e. Perwakilan dari tiap kelompok segera berlari dan berlomba untuk duduk di kursi dan menjawab pertanyaan.
- f. Guru jangan lupa untuk memberikan peraturan bahwa siswa yang sudah maju tidak dapat maju kembali, namun ia bisa membantu teman satu kelompoknya untuk berlomba duduk di kursi depan dan menjawab pertanyaan.

3) Refleksi

Pada kegiatan pelaksanaan di siklus kedua, menunjukkan bahwa para siswa sudah mampu untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari dengan mudah. Bahkan, mereka tidak hanya mempelajari kosakata tersebut dengan arti terpisah satu persatu, melainkan sudah dalam bentuk kalimat.

Ketika guru melakukan menciptakan sebuah permainan ditengah proses pengajarannya, siswa sudah mampu meletakkan *isim mudzakkar* sesuai dengan angka *mudzakkar*, misalnya كتاب واحد. Selain itu, siswa juga mampu merubah sebuah kata *mufrad* menjadi *mutanna* atau *jamak* dan meletakkannya

¹³ . Daniel H. Pink, *A Whole New Mind*, terj. Rusli, (Jogjakarta: Think, 2010), 240.



bersamaan dalam kalimat sesuai dengan tata bahasa Arab yang sudah dipelajari, misalnya ثلاثة كتب.

Kemampuan siswa dalam meletakkan sebuah kata menjadi kalimat ini menunjukkan bahwa mereka juga menguasai tata bahasa Arab sederhana dengan menggunakan *mind mapping*.

Maka, setelah pelaksanaan tindakan di siklus kedua, peneliti menemukan beberapa kesimpulan, yakni:

1. Kreatifitas siswa dalam menuangkan setiap kosakata dalam bentuk gambar sangat terlihat dari hasil *mind mapping* yang telah mereka buat.
2. Ketertarikan siswa akan proses menggambar dan mewarnai pun sangat terlihat, yaitu ketika mereka memiliki antusias yang begitu tinggi untuk membantu temannya yang belum selesai mengerjakan *mind mapping* dengan suka rela tanpa ada paksaan dari guru sedikitpun.
3. Kebanggaan yang mereka dapatkan dari pujian teman atau guru sangat nampak terlihat, yaitu dengan menepukkan tangannya ke dada setelah mendapatkan pujian dari guru. Kepercayaan diri mereka pun tumbuh, terutama bagi siswa yang selalu merasa bahwa mereka lebih menyukai menggambar daripada pelajaran bahasa Arab. Maka, siswa yang memiliki kecerdasan visual pun pada akhirnya menyukai pelajaran bahasa Arab.
4. Kemampuan mereka untuk dapat mengingat kosakata sangat tampak ketika peneliti melakukan permainan bahasa secara kelompok. Selain asyik berebut kursi untuk bermain, siswa pun mengingat-ingat kembali kosakata yang sudah dipelajari beserta tata bahasanya yang benar dalam kalimat.
5. Siswa mampu meletakkan kosakata dalam sebuah kalimat sederhana dengan menggunakan tata bahasa yang benar.

3. PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan tanya jawab dengan siswa atas penerapan *mind mapping*, telah menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari mudahnya para siswa dalam melakukan pemanggilan kembali kosakata yang telah didapatkan, yaitu dengan cara pemberian pertanyaan lewat permainan.

Mind mapping yang digunakan untuk mengintegrasikan kosakata yang satu dan lainnya, telah terbukti sangat efektif digunakan untuk pembelajar awal bahasa Arab, karena satu kesatuan kosakata yang sudah terstruktur dengan rapi sesuai dengan



makna kata dalam konteks ternyata mampu mempermudah siswa dalam mengingat kembali kosakata yang sudah dipelajari.

Cara kerja *mind mapping* yang lebih banyak menggunakan pemetaan antara satu informasi dengan informasi yang lain lalu membuat hubungan yang terjalin antar informasi tersebut semakin erat dan mudah untuk dipanggil kembali, memiliki kemiripan dengan mekanisme memori yang ada di otak.

David A. Saosa mengatakan bahwa otak menyimpan dan menyebarkan pengalaman dalam lebih dari satu jaringan, di mana situs penyimpanan yang dipilih ditentukan oleh jumlah asosiasi (ikatan) yang dibuat oleh otak, antara pembelajaran baru dan pembelajaran lama. Semakin banyak koneksi yang dibuat, semakin banyak koneksi yang dibuat, semakin banyak pemahaman dan makna yang dapat dilekatkan pemelajar terhadap informasi baru.¹⁴

Dari cara kerja *mind mapping* dan otak seperti yang tersebut di atas, maka keduanya memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan jaringan-jaringan untuk mengasosiasikan informasi lama dan informasi baru sebagai cara untuk saling mengaitkan untuk menyimpan dan kemudian memunculkannya kembali ketika dibutuhkan.

Informasi lama dan informasi baru yang diikat atau diasosiasikan dalam penelitian ini berupa kosakata lama dan kosakata baru. Adanya keterikatan di antara keduanya melalui *mind mapping* akan membuat proses belajar lebih cepat, efisien dan yang terpenting adalah mampu membuat keterikatan itu menjadi mudah untuk tersimpan dalam memori jangka panjang dan mudah untuk memanggilnya kembali.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh John Medina yang mengatakan bahwa pemanggilan kembali adalah upaya penyelidikan aktif untuk melakukan reka ulang fakta-fakta berdasarkan kepingan-kepingan data.¹⁵ Maka, proses pemanggilan kembali dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *mind mapping* yang di dalamnya terdapat gambar-gambar dan warna.

Dengan menggunakan gambar yang tertangkap oleh mata. Gambar tersebut kemudian direkam oleh lensa mata dengan posisi terbalik agar menjadi bayangan benda yang utuh. Bayangan ini diteruskan lagi ke syaraf optik yang posisinya menyilang dari jarak mata kanan ke arah kiri dan begitu pula sebaliknya. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran pada mata secara utuh. Syaraf otak yang

¹⁴ David A. Saosa, *How the Brain Learns*, terj. Siti Mahyuni, *Bagaimana Otak Belajar*, (Jakarta: Indeks, 2012), 97.

¹⁵ John Medina, *Brain Rules: 12 Kedasyatan Otak di Tempat Kerja, Sekolah dan Rumah*, terj. Satrio Wahono (Jakarta: Gramedia, 2011), 122.



mengantarkan bayangan gambar itu ke otak untuk kemudian dibaca, diinterpretasikan dan dikeluarkan lagi dalam bentuk *feed back* tertentu.¹⁶

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki pun mengatakan bahwa peta pikiran adalah alat menghafal yang alamiah karena ia menggunakan symbol dan warna untuk menciptakan kesan visual.¹⁷ Maka, penggunaan symbol berupa gambar dan warna dalam proses penciptaan kesan visual ini sangat berdampak besar dalam proses pembuatan *mind mapping*.

Gambar-gambar dan warna yang digunakan dalam proses pengasosiasian tersebut akan membuat otak berani untuk mengambil resiko dalam menentukan model gambar dan warna yang akan digunakan.

Proses pengambilan resiko yang sudah dilakukan siswa akan berada di ruang otak kanan yang di dalamnya lebih menekankan pada kreatifitas. Adanya kreatifitas siswa yang dituntut dalam pembuatan *mind mapping* merupakan hal-hal yang sangat disukai dan menarik perhatian siswa, dan ketika sebuah proses pembelajaran berjalan mampu menarik minat siswa untuk berkreaitifitas lebih banyak, maka pembelajaran itu akan lebih memudahkan proses memasukkan kosakata-kosakata baru untuk masuk ke otak.

Namun, keberanian dalam mengambil resiko ini akan menghasilkan dua pilihan, yaitu berhasil sangat sukses hingga mendapatkan pujian atau gagal hingga malu dan tidak mendapatkan kepercayaan diri penuh. Kedua akibat ini menggambarkan emosi yang akan dimiliki oleh siswa yang berani untuk mengambil resiko, namun dampak positifnya sebagaimana yang diungkapkan oleh Adi Gunawan yang mengatakan bahwa otak akan sangat mudah mengingat informasi bila informasi itu mempunyai muatan emosi, baik itu emosi positif maupun yang negatif.¹⁸

Dari penjelasan tersebut di atas nampaklah bahwa emosi negatif atau positif dalam proses pembuatan *mind mapping* mampu menarik perhatian otak hingga otak akan menyimpan kosakata tersebut dalam memori jangka panjang. Walaupun itu berupa emosi negatif, karena siswa pun perlu untuk belajar dari kegagalan.

Untuk mengatasi dampak dari emosi negatif yang didapatkan beberapa siswa yang melakukan kesalahan selama proses pembuatan *mind mapping*, maka guru mengatasinya dengan strategi *cooperative and collaborative learning*, yaitu model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara kerja sama

¹⁶ . Tri Gunadi, *Optimalkan Otak Kanan-Kiri: Rahasia Otak Super*, (Jakarta: Penebar Plus, 2010), 43-44.

¹⁷ . Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Geius In You*, terj. Alwiyah Abdurrahman, (Bandung: Kaifa, 1992), 240.

¹⁸ . Adi Gunawan, *Genius...*, 88.



dengan teman. Teman yang lebih mampu dalam kelompok dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.¹⁹

Maka, dengan menggunakan strategi tersebut, ketidakpercayaan diri siswa akan segera berganti dengan kepercayaan diri yang kembali seperti sedia kala. Hal ini membuktikan bahwa, proses pembelajaran harus tetap fokus pada emosi positif siswa, walaupun dengan emosi negatif yang didapat siswa dapat membuat informasi tersimpan dalam memori jangka panjang.

Ketika siklus pertama sudah dilakukan dan ditemukan beberapa catatan yang salah satunya adalah tampilan *mind mapping* yang kurang menarik bagi otak, maka guru dan peneliti merumuskan sebuah perencanaan tindakan di siklus kedua dengan memberikan gambar-gambar dan warna.

S. Hagwood mengatakan bahwa memori terfokus berada dalam konversi kata-kata dan ide ke dalam gambar-gambar dan pengalaman dengan menggunakan tiga aturan keterikatan yang terbalik (*Three Reversible Rules of Engagement*), yaitu memori terfokus yang melibatkan indra, emosi dan aksi/ tindakan kerja.²⁰

Dari penjelasan tersebut di atas menunjukkan bahwa pemberian gambar-gambar dan warna akan lebih banyak melibatkan indra siswa dalam pembuatan *mind mapping* dibandingkan dengan *mind mapping* hasil dari siklus pertama. Maka, dengan keterlibatan lebih banyak indra di siklus kedua kemampuan berpikir untuk mengingat kosakata yang dipelajari akan lebih mudah untuk dikembangkan.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Bobbi De Porter dan Mike Hernacki yang mengatakan bahwa peta pikiran adalah alat menghafal yang alamiah karena ia menggunakan symbol dan warna untuk menciptakan kesan visual.²¹

Selain dari penggunaan kesan visual tersebut, peneliti juga menggunakan permainan untuk mengevaluasi peran *mind mapping* dalam mengasosiasikan kosakata baru dengan kosakata lama, akan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengingat-ingat kembali kosakata yang pernah dibuat jarring-jaringnya, kemudian memasukkan kembali kosakata tersebut dalam konteks sesuai dengan tata bahasa Arab.

Permainan yang dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah sebuah permainan bahasa yang memiliki banyak tujuan, dan di antara tujuan-tujuan dari permainan bahasa di sini adalah: (1) Merangsang interaksi verbal siswa, (2) menambah

¹⁹ . Tim Penyusun, *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*, (Surabaya: UNESA, 2011), 16.

²⁰ . S. hagwood, *Memory*, terj. Natalia Trijaji, (Surabaya: Grammatical Publishing, 2006), 54.

²¹ . Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Geius In You*, terj. Alwiyah Abdurrahman, (Bandung: Kaifa, 1992), 240.



kefasihan dan kepercayaan diri siswa, (3) Menyediakan konteks pembelajaran, (4) alat mengikis rasa bosan, (5) alat pemulihan, penguksuhan dan pengayaan.²²

Dari penjelasan di atas, maka tujuan yang didapatkan dari permainan kosakata yang sudah dilakukan oleh guru, yaitu:

(1) Merangsang interaksi verbal siswa

Proses permainan kosakata yang sudah dilakukan guru secara tidak langsung akan memaksa siswa melakukan kontak antar siswa dengan menggunakan bahasa. Misalnya saja, ketika salah satu anggota kelompoknya bingung dalam memberikan jawaban yaitu *أربعة كتب*, maka teman satu kelompok akan membisikkan kalimat *أربعة كتب* ke telinga siswa yang bersangkutan.

Interaksi verbal yang terjadi antar siswa dalam permainan ini akan melengkapi sebuah informasi yaitu *أربعة كتب*, yang akan menguatkan keraguan karena perasaan takut salah yang terkadang hadir dalam diri siswa ketika permainan.

(2) Menambah kefasihan dan kepercayaan diri siswa

Kefasihan berbahasa siswa dalam permainan berhubungan dengan kepercayaan dirinya dalam memberikan jawaban. Ketika siswa merasa tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan, maka jawaban yang keluar tidak akan terdengar jelas.

Dalam kasus seperti ini, guru akan meminta siswa untuk mengulangi jawabannya dan apabila ditemukan kesalahan dalam pengucapan, guru akan membenarkan dan siswa yang bersangkutan akan mengulangi ucapan guru, sehingga kefasihan siswa dalam mengucapkan kosakata pun akan tercapai dalam permainan ini.

(3) Menyediakan konteks pembelajaran

Interaksi berbahasa yang terjadi antar siswa dengan siswa atau pun antar siswa dengan guru akan membentuk sebuah pembelajaran hingga mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Maka, hubungan kerjasama yang terjadi akan mempererat hubungan pembelajaran antar mereka.

(4) Alat mengikis rasa bosan

Dalam pembelajaran yang memacu kreativitas, sudah didapatkan dalam penggunaan *mind mapping*. Otak kanan yang diharapkan mampu menghalangi

²² . Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 40.



hambatan masuknya kosakata baru ke memori jangka panjang, akan lebih aktif dalam menghalau hambatan apabila dilengkapi dengan aktivitas permainan yang selalu menyenangkan bagi siswa. Keadaan menyenangkan ini akan mengusir rasa bosan dan membawa unsur menarik bagi otak sehingga memudahkan kosakata untuk menuju memori jangka panjang.

(5) Alat pemulihan, penguksuhan dan pengayaan

Siswa yang mengalami kesulitan berbahasa, entah itu dalam mendengar atau berbicara akan menjadikan permainan sebagai ajang pemulihan atas kelemahan yang dimiliki. Bahkan pemulihan tersebut bukan hanya sembuh melainkan malah bertambah kuat karena kosakata yang diberikan dalam nuansa kebersamaan yang menyenangkan akan memperjelas dan mempertegas pemahaman siswa. Maka, penguksuhan akan aktivitas berbahasa yang senantiasa dilatih akan mampu mempertajam ingatan siswa akan kosakata.

Proses pengajaran kosakata di dalam kelas yang dilakukan oleh guru, dilakukan dengan menggunakan empat langkah, yaitu (1) mengklasifikasikan kosakata, (2) mengasosiasikan kosakata, (3) mengimajinasikan kosakata, (4) peletakan kata dalam kalimat.

(1) Pengklasifikasian kosakata

Pengklasifikasian kosakata dilakukan untuk mengelompokkan jenis kosakata yang akan digunakan dan jenis kaidah tata bahasa Arab yang mana yang akan digunakan dalam mind mapping.

Dalam proses pengelompokan kosakata ini, hendaknya guru lebih memperhatikan pembagian kosakata, sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Rusydi Ahmad Thu'aimah yang membagi kosakata berdasarkan keterampilan bahasa sebagai berikut:²³

a) Kosakata untuk pemahaman (*Understanding vocabulary*)

Kosakata jenis ini dibagi menjadi dua, yaitu (1) kosakata yang digunakan untuk melatih keterampilan mendengar adalah kumpulan kata-kata yang dapat diidentifikasi dan dipahami ketika kata-kata itu diucapkan oleh salah satu pembicara. (2) kosakata yang digunakan untuk melatih keterampilan membaca adalah kumpulan kata-kata yang dapat diidentifikasi dan dipahami ketika berhubungan dengan media cetak.

b) Kosakata untuk berbicara (*Speaking vocabulary*)

Kosakata untuk melatih keterampilan berbicara terbagi atas dua, yaitu (1) Informal, artinya kumpulan kata-kata yang digunakan seseorang dalam

²³ . Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Al-Marji' Fi Ta'lim al-Lughah Al-Arabiyah Li Al-Nathiqin Bilughatin Ukhra*, (Makkah: Jami'ah Ummul Qura), 616-618.



kehidupan sehari-hari. (2) formal, artinya kumpulan kata-kata yang dihafalkan seseorang namun tidak digunakan dalam keseharian kecuali di tempat yang ditentukan atau ketika ada pertemuan.

c) Kosakata untuk menulis (*Writing vocabulary*)

Kosakata untuk melatih keterampilan menulis terbagi atas dua, yaitu (1) kosakata biasa/ normal, artinya kumpulan kata-kata yang digunakan oleh seseorang untuk komunikasi tertulis seperti menulis catatan, buku harian, dll. (2) kosakata situasional, artinya kumpulan kata-kata yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi secara tertulis yang bersifat resmi, seperti surat yang digunakan oleh pencari pekerjaan, surat pengunduran diri, menulis laporan, dll.

d) Kosakata yang tersembunyi (*Potential vocabulary*)

Kosakata untuk melatih keterampilan menulis terbagi atas dua, yaitu (1) kosakata yang potensial, artinya kumpulan kata-kata yang memungkinkan untuk diinterpretasi dalam suatu konteks yang diterima. (2) analisis, artinya kumpulan kata-kata yang memungkinkan untuk diinterpretasikan dengan bersandar pada karakteristik ilmu *sharaf* dengan menambah huruf atau mengurangi huruf.

(2) Pengasosiasian kosakata

Pengasosian kosakata digunakan untuk menghubungkan antara kosakata lama yang pernah didapat oleh siswa dan kosakata baru yang akan diberikan pada siswa. Penghubung antar kosakata ini seperti halnya jaringan yang ada pada otak, sebagaimana yang diungkapkan oleh Allan Collin dan Elizabeth F. Loftus (El-Basyier: 2010) mengemukakan bahwasannya informasi disimpan memori dalam bentuk jejaring, dimana setiap informasi saling berhubungan antara satu dengan lainnya.²⁴

Maka, jejaring inilah yang akan menghubungkan antar satu kosakata dengan kosakata yang lainnya.

(3) Mengimajinasikan kosakata.

Setelah pengasosiasian antar kosakata terjadi, maka dalam pelaksanaan pembelajarannya guru menginstruksikan pada siswa untuk membuat *mind mapping* sebagai cara untuk mengimajinasikan kata-kata dalam bentuk gambar.

Imajinasi adalah representasi ilustratif atau gambaran simbolik dari suatu hal yang bersifat benda atau pengalaman. Semakin banyak informasi yang

²⁴ Arifin El-Basyier, *5 hari asah otak, daya ingatmu setajam silet*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2010, cet.1), 37.



dimiliki imajinasi, semakin kaya imajinasi tersebut. Sebagian orang memiliki kemampuan untuk membentuk imajinasi kaya, namun hasil-hasil riset jelas menunjukkan bahwa setiap individu dapat diajari membuat imajinasi dan dibimbing untuk memilih imajinasi yang tepat.²⁵

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa proses untuk mengimajinasikan suatu kata dalam proses pembelajaran memungkinkan untuk diciptakan oleh siswa dengan bimbingan dari guru.

(4) Meletakkan kata dalam kalimat

Sebuah kata yang berdiri sendiri tidak akan dapat diketahui maknanya dengan pasti tanpa adanya peletakan dalam sebuah kalimat. Maka, langkah pembelajaran yang terakhir dalam pembelajaran ini adalah dengan meletakkannya dalam sebuah kalimat untuk memperjelas makna kata dan memperjelas tata bahasa yang digunakan.

Para ahli bahasa telah sepakat dengan mengatakan “Ajarkanlah suatu kata dengan kalimatnya atau konteksnya yang alami dan jangan ajarkan suatu kata itu terpisah dari kalimatnya.”²⁶

Dari penjelasan tersebut, sangatlah penting untuk dilakukan seorang guru agar tidak mengajarkan kosakata terpisah dari maknanya dalam kalimat. Maka, diakhir pengajaran kosakata dengan *mind mapping* ini, guru menggabungkan antara kosakata yang menunjukkan jumlah tunggal, ganda atau jamak dengan angkanya, sehingga siswa akan dapat memahami makna keseluruhan kosakata ketika sudah berada dalam konteks yang sudah diberikan oleh guru.

Dari keempat langkah di atas, bermuara pada akhirnya yaitu penggunaan kata yang tepat dalam kalimat, karena apabila siswa dapat mempergunakan kata-kata yang tepat, berarti mereka telah mempunyai pilihan kata atau *diksi* yang serasi, dan ini berarti *one goal in vocabulary development* telah tercapai.²⁷

SIMPULAN

Maka, dengan penelitian yang berjudul “keterampilan mengingat kosakata dengan strategi *mind mapping*”, peneliti melihat adanya peningkatan atau perbaikan terhadap:

²⁵ . David A. Saosa, *Bagaimana Otak...*, 270.

²⁶ . Mamduh Nuruddin, *Mudzakkirah fi tadris mufradhat*, (Makkah: Jaami’ah Muhammad bin Su’ud Al-Islamy), 2.

²⁷ . Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 2011), 19.



- 1) Cara belajar siswa dalam mengasosiasikan antara kosakata lama dengan kosakata baru yang akan memberikan pengertian pada mereka bahwa untuk memberi makna pada satu kata dibutuhkan konteks yang sempurna dalam kalimat.
- 2) Proses pembelajaran yang dilakukan guru senantiasa berbasis pada kreatifitas siswa dimana siswa akan menjadi pusat dalam pembelajaran (*student centered*).
- 3) Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajarannya yang pada awalnya pembelajaran kosakata hanya menggunakan pemberian makna secara langsung di dalam buku, sudah menggunakan alat bantu pembelajaran, yaitu peralatan menggambar.
- 4) Alat evaluasi yang digunakan dalam pengajaran kosakata yaitu berupa permainan yang akan dijadikan tolak ukur bagi guru mengenai kemampuan siswa dalam mengingat kosakata dan meletakkannya dalam kalimat.
- 5) Masalah siswa yang kesulitan dalam memanggil kembali kosakata yang sudah dipelajari dapat diatasi dengan menggunakan mind mapping yang lebih memberikan stimulus pada otak untuk menyimpan dan memanggil kembali kosakata yang telah dipelajari.
- 6) Pengembangan kompetensi keterampilan siswa dalam berbahasa berkembang dengan baik, mulai dari (1) keterampilan mendengar yang didapatkan siswa ketika mereka mendengarkan guru melakukan *repetisi* (pengulangan) kata, (2) keterampilan berbicara yang didapatkan siswa ketika mereka berkomunikasi dengan teman satu kelompok untuk menanyakan kebenaran pengisian *mind mapping* hingga ketika dalam permainan, (3) keterampilan membaca yang didapatkan siswa ketika mereka melihat kembali *mind mapping* mereka yang sudah selesai kemudian mencocokkan dengan *mind mapping* temannya, hingga (4) keterampilan menulis yang didapatkan siswa ketika mereka menuliskan kosakata demi kosakata dalam rangkaian *mind mapping* yang sudah tersusun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir, Abd. (2010). *Misteri Otak Kiri Manusia: Pengenalan, Perbandingan dan Bimbingan Pengasahannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Adi W. Gunawan, Adi W. (2006). *Geneius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Ainin, Moh dan Imam Anshari. (2008). *Semantik Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Al-Naqah, Mahmud Kamil. (1985). *ta'limu Al-Lughah Al-'Arabiyah li Al-Nathiqin bi Lughatin Ukhra , asasuhu-madakhiluhu-thuruqu tadrisuhu*. Makkah: Jami'ah Ummu Al-Qura'.
- Arifin, El-Basyier. (2010). *5 hari asah otak, daya ingatmu setajam silet*. Jogjakarta: DIVA Press.



- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel H. Pink, Daniel H. (2010). *A Whole New Mind*, terj. Rusli. Jogjakarta: Think.
- David A. Saosa, David A. (2012). *How the Brain Learns*, terj. Siti Mahyuni, *Bagaimana Otak Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Dyah Retno Paramitasari, Dyah Retno. (2011). *Cara Instan Melatih Daya Ingat*. Jakarta Barat: Agogos Publishing.
- Gunadi, Tri. (2010). *Optimalkan Otak Kanan-Kiri: Rahasia Otak Super*. Jakarta: Penebar Plus.
- Hagwood, S. (2006). *Memory*, terj. Natalia Trijaji. Surabaya: Grammatical Publishing.
- Medina, John. (2011). *Brain Rules: 12 Kedasyatan Otak di Tempat Kerja, Sekolah dan Rumah*, terj. Satrio Wahono. Jakarta: Gramedia.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nuruddin, Mamduh. *Mudzakkirah fi tadrīs mufradhat*. Makkah: Jaami'ah Muhammad bin Su'ud Al-Islamy.
- Penyusun, Tim. (2011). *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*. Surabaya: UNESA.
- Porter, Bobbi De & Mike Hernacki. (1992). *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, terj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Rahyono, *Studi Makna*. (2011). Jakarta: Penaku.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi, dan Juga Dasar-Dasar Teoritis Bagi Pengembangan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Thu'aimah, Rusydi Ahmad. (1989). *Ta'lim Al-Arabiyyah Li Ghairi Al-Nathiqin biha*. Rabat: Al-Munadhamah Al-Islamiyah Li al-Tarbiyah wa al-Ulum wa -Al-Tsaqafah.
- Wahidmurni, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas: Dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil PTK*. Malang: UM Press.