

EFEKTIFITAS MEDIA PERMAINAN *MATCHING CARD* TERHADAP KEMAMPUAN MUFRODAT SISWA MI AN-NASHR MALANG

Nur Amalia Fitrottur Rosyidah¹, Muhammad Rifqi Junaidi², Muhammad Afifullah Rifai³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201015008@unisma.ac.id, 2_rifqijunaedi@unisma.ac.id, 3_m.afifullah@unisma.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low mufrodat skills of students as indicated by difficulties in understanding and remembering Arabic vocabulary as well as the sub-optimal use of interactive learning media. This study aims to determine the application of Matching Card game media and its effectiveness on the mufrodat skills of class IV B students at MI An-Nashr Malang. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental Design type using a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consists of 26 students. Data collection techniques use tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive statistics, normality tests, Paired Sample t-Test, and N-Gain tests with the help of IBM SPSS Statistics. The results showed that the use of Matching Card game media can improve students' mufrodat skills. This is indicated by an increase in the students' average score from 42.50 in the pre-test to 83.85 in the post-test. The results of the Paired Sample t-Test showed a t value = -13.304 with a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.001, so there is a significant difference between the pre-test and post-test results. In addition, the N-Gain test results showed a value of 0.7181 or 71.81% which is included in the high category. Based on these results, Matching Card game media is declared effective for improving the mufrodat skills of class IV B students at MI An-Nashr Malang.

Keywords : *matching card, vocabulary proficiency, Arabic language*

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, serta berbagai literatur keislaman. Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya bertujuan agar peserta didik mampu memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun tulisan menggunakan bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan utama, yaitu istima' (menyimak), kalam (berbicara), qira'ah (membaca), dan kitabah (menulis). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan dari penguasaan unsur-unsur bahasa Arab, salah

satunya adalah mufrodat atau kosakata. Penguasaan mufrodat menjadi dasar penting bagi siswa untuk memahami serta menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar.

Mufrodat merupakan kumpulan kosakata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa dan menjadi unsur utama dalam kemampuan berbahasa. Semakin banyak mufrodat yang dikuasai siswa, maka semakin mudah pula siswa memahami teks, menyusun kalimat, berbicara, maupun menulis dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran mufrodat memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran, mufrodat tidak hanya diajarkan untuk dihafalkan, tetapi juga digunakan dalam konteks komunikasi dan aktivitas belajar sehari-hari sehingga siswa mampu memahami makna serta penggunaannya secara tepat.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran mufrodat di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat arti kosakata bahasa Arab, menghubungkan kata dengan maknanya, serta menggunakan mufrodat dalam konteks yang benar. Selain itu, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton menyebabkan siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kemampuan siswa dalam memahami mufrodat bahasa Arab.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam beberapa penelitian terdahulu. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan mufrodat siswa dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta penggunaan metode yang kurang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan membuat siswa sulit memahami makna kosakata secara mendalam dan menyebabkan mufrodat yang telah dipelajari mudah dilupakan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat mufrodat bahasa Arab.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mufrodat adalah permainan edukatif *Matching Card*. *Matching Card* merupakan permainan mencocokkan kartu yang berisi gambar dan kosakata bahasa Arab yang saling berpasangan. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami mufrodat melalui aktivitas visual dan permainan yang interaktif. Penggunaan *Matching Card* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media

ini juga membantu siswa memperkuat hubungan antara kosakata dan makna visual sehingga proses mengingat menjadi lebih mudah.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran sangat sesuai diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah karena siswa pada usia tersebut cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain dan media visual. Melalui permainan Matching Card, siswa tidak hanya belajar mengenal kosakata baru, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berpikir cepat, dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah atau hafalan semata.

MI An-Nashr Malang merupakan salah satu madrasah yang menerapkan pembelajaran bahasa Arab pada tingkat dasar. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mufrodat bahasa Arab. Siswa sering lupa terhadap arti kosakata yang telah dipelajari, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Selain itu, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM pada materi mufrodat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru mencoba menggunakan media permainan Matching Card dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih baik. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Matching Card membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih mudah memahami kosakata karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas mencocokkan gambar dengan mufrodat secara langsung.

Selain itu, hasil pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa permainan Matching Card mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi dengan teman kelompok, serta lebih cepat mengenali arti kosakata bahasa Arab. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman mufrodat siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan Matching Card memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan mufrodat siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media permainan Matching Card terhadap kemampuan mufrodat siswa kelas IV MI An-Nashr Malang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (kuasi eksperimen) untuk menguji efektivitas dan pengaruh penggunaan media permainan *matching card* terhadap kemampuan mufrodat siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV B MI An-Nashr Malang pada periode semester genap tahun pelajaran 2025/2026, tepatnya mulai tanggal 06 April sampai 02 Mei 2026. Subjek atau populasi sasaran utama dalam penelitian ini adalah siswa perempuan kelas IV B MI An-Nashr Malang yang berjumlah 26 siswi, serta melibatkan guru mata pelajaran bahasa Arab, Bu Rohmah, sebagai kolaborator lapangan. Prosedur penelitian mencakup beberapa tahapan sistematis, yang dimulai dari tahap persiapan instrumen, pelaksanaan *pre-test* (tes awal), pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media *matching card*, pelaksanaan *post-test* (tes akhir), hingga analisis data hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes (berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan mufrodat siswa sebelum dan sesudah perlakuan), observasi partisipan (untuk mengamati aktivitas dan respons siswi kelas IV B selama permainan kartu berlangsung). Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar soal tes, lembar observasi keterlaksanaan media, serta dokumentasi. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan pendekatan statistik parametrik yang diolah menggunakan program IBM SPSS. Tahapan analisis data kuantitatif tersebut meliputi uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis perbedaan rata-rata menggunakan uji *t* berpasangan (*Paired Sample t-test*), serta uji *N-Gain* score untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar mufrodat siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran ilmiah yang terukur mengenai pengaruh media permainan *matching card* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada tingkat pendidikan dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Media Permainan *Matching Card* dalam Pembelajaran Mufrodat

Penerapan media permainan *matching card* dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama pada penguasaan kosakata (mufrodat), merupakan pendekatan pembelajaran berbasis media visual-kinestetik interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan ingatan siswi. Media ini berperan sebagai alat bantu konkret untuk memfasilitasi siswi dalam

menghubungkan lambang bunyi atau tulisan kata bahasa Arab dengan konsep makna atau ilustrasi gambar secara aktif dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran mufrodat, *matching card* dimanfaatkan dengan cara menyajikan dua jenis kartu terpisah, yakni kartu berisi kosakata bahasa Arab dan kartu berisi ilustrasi gambar kegiatan, yang kemudian dipasangkan oleh siswi. Dengan model ini, media tidak sekadar berfungsi sebagai alat peraga pasif di depan kelas, melainkan sebagai pemicu aktivitas belajar kelompok yang kompetitif, interaktif, dan terstruktur.

a. Analisis Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mata pelajaran bahasa Arab, Bu Rohmah, mengkaji penyusunan perencanaan pembelajaran bahasa Arab. Perencanaan ini dilakukan dengan mengintegrasikan media permainan *matching card* ke dalam komponen utama perangkat pembelajaran di kelas IV B.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan penggunaan media permainan *matching card* di kelas IV B MI An-Nashr Malang adalah untuk meningkatkan pemahaman kosakata (mufrodat) bahasa Arab, mengenali bentuk kata, memahami arti, serta melatih daya ingat siswi melalui kegiatan mencocokkan yang menyenangkan.

Menurut pandangan kami, rumusan tujuan pembelajaran ini sesuai dengan teori Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Motivasi belajar siswa akan meningkat apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (perasaan mampu), dan *relatedness* (keterhubungan sosial). Dalam konteks penelitian ini, variasi permainan kartu memberikan ruang *autonomy* karena siswi memegang kendali langsung untuk memilih, mencari, dan menjodohkan kartu secara mandiri dalam kelompok. Ketika siswi berhasil menemukan pasangan kartu gambar dan kata dengan benar, mereka merasakan keberhasilan (*competence*) yang mendorong motivasi intrinsik dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam berbahasa. Interaksi dalam kelompok juga memperkuat aspek *relatedness*, sehingga suasana belajar di kelas IV B menjadi lebih hidup, suportif, dan partisipatif. Dengan demikian, peningkatan motivasi siswi yang berorientasi pada aspek keaktifan belajar ini memiliki landasan teoretis yang kuat.

2) Materi pembelajaran

Materi yang digunakan dalam pembelajaran mufrodat menggunakan media matching card ini mengangkat tema “Fi al-Bayt”. Materi tersebut mencakup pengenalan kosakata terkait aktivitas sehari-hari di lingkungan rumah, seperti mencuci, menyapu, memasak, dan berbagai kegiatan domestik lainnya yang disajikan melalui gambar dan kata.

Menurut pandangan kami, materi yang digunakan guru dalam pembelajaran mufrodat melalui media matching card ini sangat sesuai dengan teori Content-Based Instruction (CBI) serta prinsip pemilihan kosakata menurut Rusydi Ahmad Thu'aimah, khususnya prinsip Familiaritas (الألفة) dan Ketersediaan (التوفر). Teori CBI menegaskan bahwa pembelajaran bahasa akan lebih efektif apabila disajikan melalui tema yang bermakna dan kontekstual. Tema “Fi al-Bayt” memberikan konteks situasional yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswi kelas IV B di rumah mereka, sehingga memudahkan pemahaman makna leksikal secara konkret. Penyajian berupa pasangan gambar dan kata membantu menjembatani pemahaman siswi tanpa harus terjebak pada metode penerjemahan harfiah yang kaku, sehingga mengoptimalkan retensi memori jangka panjang.

3) Metode pembelajaran

Metode yang diterapkan oleh guru adalah metode permainan bahasa (language games) melalui kerja sama kelompok. Menurut pandangan kami, metode ini sangat selaras dengan konsep Guided Instruction dan teori pembelajaran aktif (active learning).

Dalam pembelajaran ini, guru tidak membiarkan siswi bermain tanpa arah, melainkan berperan sebagai fasilitator yang memberikan instruksi aturan permainan secara jelas serta mengenali pelafalan bunyi kosakata di awal sesi. Selanjutnya, bimbingan diberikan secara bertahap saat siswi mulai aktif berdiskusi memilah dan mencocokkan kartu di kelompoknya masing-masing. Seiring meningkatnya pemahaman dan kerja sama siswi, keterlibatan guru dikurangi secara perlahan untuk memberikan ruang bagi siswi membangun kemandirian kognitifnya. Metode berbasis permainan ini mampu menciptakan iklim kelas yang sistematis namun tetap berpusat pada siswa (student-centered).

4) Media permainan *matching card*

Media matching card yang dirancang dalam penelitian ini berbentuk kartu berpasangan yang memisahkan antara kartu kosakata bahasa Arab dengan kartu ilustrasi gambar aktivitas. Desain kartu disesuaikan dengan materi dalam buku ajar dan karakteristik perkembangan anak usia dasar yang responsif terhadap stimulasi visual. Analisis mencakup kesesuaian antara tujuan pembelajaran, cakupan materi Fi al-Bayt, dan pemanfaatan media kartu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media telah dirancang secara terstruktur untuk mendukung pencapaian indikator penguasaan kosakata. Media matching card yang dirancang dalam penelitian ini berbentuk kartu berpasangan yang memisahkan antara kartu kosakata bahasa Arab dengan kartu ilustrasi gambar aktivitas. Desain kartu disesuaikan dengan materi dalam buku ajar dan karakteristik perkembangan anak usia dasar yang responsif terhadap stimulasi visual. Pemilihan media kartu bergambar ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak usia dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga media visual sangat efektif untuk membantu mereka membangun asosiasi makna secara langsung dan bermakna.

Analisis mencakup kesesuaian antara tujuan pembelajaran, cakupan materi Fi al-Bayt, dan pemanfaatan media kartu. Analisis ini penting untuk memastikan validitas desain media sebelum diimplementasikan, sehingga dapat dijadikan dasar dalam menilai efektivitas media terhadap pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media telah dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk mendukung pencapaian indikator penguasaan kosakata. Tahap ini sesuai dengan teori perencanaan pembelajaran menurut Dick dan Carey, yang menekankan pentingnya perencanaan sistematis dan keselarasan antar-komponen (tujuan, materi, media, dan evaluasi) agar proses pembelajaran berjalan efektif, terarah, dan mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Analisis Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, data dianalisis dengan mempertimbangkan bagaimana aktivitas permainan kartu ini dijalankan dalam kelas IV B MI An-Nashr Malang. Proses

pembelajaran dipecah ke dalam tiga tahapan utama: pertemuan pertama berupa pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan awal, pertemuan kedua berupa pemberian tindakan (treatment) menggunakan media matching card melalui kerja sama kelompok, dan pertemuan ketiga berupa pelaksanaan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswi.

Pelaksanaan pembelajaran pada tahap tindakan (treatment) sangat sejalan dengan teori pembelajaran aktif (active learning). Siswi tidak ditempatkan sebagai penerima informasi yang pasif (mendengarkan hafalan klasikal dari guru), melainkan terlibat secara multisensori: fisik (memegang dan memilah kartu), psikis (berpikir keras mencocokkan makna kata dan gambar), serta emosional (kegembiraan dan kompetisi antarkelompok). Karakteristik kelas IV B yang merupakan kelas perempuan terbukti sangat kondusif, tertib, dan responsif terhadap penerapan media ini, sehingga atmosfer belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat tercapai secara maksimal.

1. Factor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media *Matching card*

a. Faktor Pendukung

Penerapan media permainan *matching card* dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada penguasaan kosakata (*mufrodat*), memberikan dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswi. Berdasarkan temuan observasi yang peneliti lakukan bersama guru kolaborator, teridentifikasi beberapa faktor pendukung sebagai berikut:

1) Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswi dalam Pembelajaran

Salah satu faktor pendukung utama dari pemanfaatan media permainan *matching card* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswi selama pembelajaran *mufrodat*. Dari hasil pengamatan di kelas IV B, siswi menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi ketika kosakata baru disajikan dalam format permainan edukatif (memasangkan kartu). Aktivitas fisik mencari pasang-padan kartu membuat siswi terlibat penuh secara aktif. Pembelajaran yang interaktif ini menempatkan siswi bukan hanya sebagai penerima materi atau penghafal pasif, melainkan sebagai peserta aktif yang berkontribusi langsung dalam mengonstruksi pemahaman kosakata bahasa Arab.

2) Memfasilitasi Siswi dalam Menghubungkan Kata dan Makna secara Konkret

Media permainan *matching card* terbukti memudahkan siswi dalam menggali arti dan memahami kosakata yang sedang dipelajari. Ilustrasi gambar yang tertera pada kartu bertindak sebagai stimulus visual kuat yang membantu siswi mengaitkan lambang bunyi/tulisan Arab dengan konsep aslinya secara konkret. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswi usia dasar yang cenderung kesulitan memahami makna jika hanya bersandar pada terjemahan teks harfiah yang abstrak.

3) Mengurangi Hambatan dan Kejenuhan dalam Menghafal Kosakata

Kesulitan mengingat dan rasa bosan saat menghafal merupakan hambatan umum yang dialami siswa dalam pembelajaran *mufrodat*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *matching card* dapat mengurangi hambatan ini. Sifat permainan yang kompetitif, menyenangkan, dan dilakukan berulang secara tidak langsung melatih daya ingat (*retensi*) siswi tanpa menimbulkan tekanan psikologis atau kecemasan belajar di ruang kelas.

4) Menciptakan Atmosfer Pembelajaran yang Lebih Beragam dan Dinamis

Pemanfaatan media permainan kartu ini mampu menciptakan iklim kelas yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode ceramah guru atau penugasan di buku tulis, melainkan diintegrasikan dengan aktivitas fisik berskala kecil dan interaksi kelompok yang sehat. Karakteristik siswi kelas IV B yang tertib mendukung terciptanya atmosfer kelas yang dinamis namun tetap terkendali dengan baik.

5) Mendukung Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kerja Sama Kelompok

Media *matching card* mendorong terciptanya metode belajar kelompok atau *cooperative learning*. Siswi saling berdiskusi, mencocokkan ingatan, dan membantu rekan sekelompoknya yang masih lambat dalam memahami materi. Interaksi antarsiswa ini memungkinkan terjadinya proses tutor sebaya yang efektif dalam penguasaan kosakata baru.

b. Faktor Penghambat

Di samping memiliki berbagai kelebihan, implementasi media permainan kartu ini di lapangan juga memiliki beberapa faktor penghambat yang perlu dikelola dengan baik, antara lain:

1) Membutuhkan Alokasi Waktu Operasional yang Cukup Ketat

Salah satu tantangan nyata di lapangan dalam penerapan media *matching card* adalah manajemen waktu pelaksanaan yang relatif menyita durasi jam pelajaran. Proses pengondisian kelas, pembagian kelompok kerja siswi, penjelasan petunjuk teknis permainan kartu, distribusi media, hingga jalannya kompetisi pasang-padan kartu memerlukan pengelolaan waktu yang sangat disiplin dan efektif dari guru agar tidak mengurangi porsi pendalaman materi esensial.

2) Kesulitan dalam Mengevaluasi Penguasaan Mufrodat Siswi secara Individu

Penerapan media permainan kartu yang dilakukan secara berkelompok atau komunal menimbulkan sedikit keterbatasan bagi guru dalam melakukan evaluasi formatif secara mandiri di tengah proses belajar. Guru mengalami tantangan untuk memantau *performa* dan kontribusi autentik dari masing-masing individu siswi secara murni, mengingat hasil skor pencocokan kartu dinilai sebagai produk kinerja kolektif kelompok.

3) Hasil Kerja Kelompok Tidak Selalu Menggambarkan Kemampuan Individu secara Utuh

Karena kartu diselesaikan bersama-sama, hasil akhir permainan kelompok tidak selalu merefleksikan penguasaan memori kosakata *individu* siswi secara menyeluruh. Di dalam dinamika kelompok, siswi yang memiliki kemampuan bahasa Arab lebih menonjol atau berkarakter vokal cenderung mendominasi permainan, sedangkan siswi yang pasif atau lambat belajar berisiko hanya menjadi pengikut (*free-rider*), sehingga kemampuan aslinya kurang terwakili secara objektif.

4) Belum Mencakup Pendalaman Kaidah Kebahasaan secara Luas

Keterbatasan lainnya adalah bahwa media *matching card* memang dirancang khusus untuk menguatkan retensi ingatan pada level kata (makna leksikal) dan belum mencakup aspek pendalaman struktur kalimat (*qawaid*) atau kaidah kebahasaan yang lebih kompleks. Oleh karena itu,

penggunaan media permainan ini tetap membutuhkan kombinasi atau jembatan metode pengajaran lanjutan dari guru agar pemahaman bahasa Arab siswa dapat tercapai secara komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan *Matching Card* dalam meningkatkan kemampuan mufrodat siswa MI An-Nashr Malang memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dianalisis melalui beberapa *grand* teori.

Berdasarkan Teori Sistem Pembelajaran (Dick & Carey), keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh keterpaduan antara tujuan, metode, media, peserta didik, dan evaluasi. Media *Matching Card* mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena membantu siswa menemukan arti kosakata dan memasangkan kartu kata dengan gambar sesuai materi yang diajarkan. Namun, keterbatasan waktu pelaksanaan dan kesulitan dalam penilaian individu menunjukkan bahwa belum seluruh komponen sistem pembelajaran berjalan secara optimal (Dick and Carey 1996).

Berdasarkan Teori Motivasi Belajar, penggunaan media yang menarik dan variatif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran mufrodat menggunakan *Matching Card*. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa. Faktor di atas didukung oleh teori motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011) menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh Ketertarikan terhadap media, Keterlibatan aktif siswa, Variasi metode pembelajaran, Lingkungan belajar yang menyenangkan (Sari 2015).

Ditinjau dari Teori Permainan Bahasa (*Language Games*), aktivitas bermain sambil belajar dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman kognitif siswa terhadap kosakata baru melalui stimulasi visual-kinestetik. Media *Matching Card* mendukung pembelajaran mufrodat karena siswa dapat mengingat kata dengan lebih cepat melalui proses pencocokan kartu gambar. Namun, teori ini juga menjelaskan adanya kelemahan berupa keterbatasan dalam melatih struktur kalimat yang lebih luas serta risiko kelas menjadi terlalu riuh, yang sesuai dengan temuan penelitian (Muhammad 2023).

Secara teoritis, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan media *Matching Card* dalam pembelajaran kemampuan mufrodat dapat dianalisis berdasarkan teori sistem pembelajaran, yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran bergantung pada

integrasi antara tujuan, metode, media, pengajar, dan siswa. Pada penelitian ini, faktor pendukung seperti peningkatan motivasi dan partisipasi siswa mengindikasikan kecocokan antara media tersebut dengan ciri-ciri peserta didik. Sebaliknya, faktor penghambat seperti batasan waktu, kesulitan dalam menilai individu, serta kedalaman materi yang belum memadai menunjukkan bahwa tidak semua elemen dalam sistem pembelajaran beroperasi secara maksimal.

D. Simpulan

Penerapan media permainan Matching Card dalam pembelajaran bahasa Arab di MI An-Nashr Malang terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mufrodat (kosakata) siswi kelas IV B. Media ini digunakan sebagai alat bantu konkret yang bersifat visual-kinestetik interaktif untuk membantu siswi menghubungkan lambang bunyi atau tulisan kata bahasa Arab dengan konsep makna melalui ilustrasi gambar secara aktif. Melalui mekanisme permainan mencocokkan kartu kosakata dan kartu gambar bertema "Fi al-Bayt", siswi memperoleh stimulus visual kuat yang memudahkan mereka dalam memahami arti kata dan memperkuat retensi memori jangka panjang, sehingga hambatan serta kejenuhan dalam menghafal kosakata dapat diminimalkan.

Selain itu, penggunaan media permainan Matching Card mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswi dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif secara multisensori, serta lebih berani dan percaya diri dalam mengenali arti kosakata bahasa Arab. Suasana pembelajaran di kelas IV B pun menjadi lebih variatif, dinamis, dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional atau hafalan semata, sehingga siswi merasa lebih nyaman dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Media berbasis language games ini juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif lewat bimbingan terstruktur (guided instruction), yang sekaligus membantu mempercepat pengenalan arti kosakata baru melalui proses kompetisi yang menyenangkan dan edukatif.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat dalam penerapannya di lapangan. Penggunaan media permainan kartu ini memerlukan manajemen alokasi waktu operasional yang cukup ketat, terutama pada tahap pengondisian kelas, penjelasan petunjuk teknis, dan jalannya proses mencocokkan kartu. Selain itu, guru mengalami sedikit kesulitan dalam memantau dan menilai kemampuan penguasaan mufrodat siswi secara individu di tengah jalannya permainan, karena aktivitas ini sering kali dilakukan secara komunal atau berkelompok

sehingga hasil akhir cenderung menggambarkan kinerja kolektif dan berisiko memunculkan dominasi siswa tertentu. Media ini juga masih terbatas pada penguatan ingatan di level kata (makna leksikal), sehingga belum mencakup pendalaman aspek struktur kalimat (qawaid) atau kaidah kebahasaan yang lebih kompleks. Dengan demikian, media Matching Card sangat efektif digunakan sebagai media pendukung untuk membangun dasar penguasaan kosakata bahasa Arab secara bertahap, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia dasar.

Daftar Rujukan

- Abdussamad, Zuchri. 2021. "Metode Penelitian Kualitatif." In , Edited By Patta Rapanna. CV. Syakir Media Press.
- Arab, Pendidikan Bahasa. 2020. "Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab" 1 (2): 22–34.
- Deci, E.L, And R.M. Ryan. 1985. "Motivazione Intrinseca E Autodeterminazione Nel Comportamento Umano." *NY: Plenum* 5 (4): 195–200.
- Dick And Carey, Model. 1996. "Dick, Carey, Dan Carey, Op. Cit ., Hh. 6-7,," No. 1, 84–116.
- Khasanah, Nginayatul. 2016. "Pembelajaran Bahasa Kedua (Urgensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia)."
- M. Shohibul Aziz. 2018. "ASPEK PERKEMBANGAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN: ACTIVE LEARNING M. Shohibul Aziz STAI Darussalam Nganjuk." *Al Intizam* 1 (2): 158.
- Malang, Universitas Negeri, And Keterampilan Menulis. 2022. "Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)" 2:55–60.
- Muhammad, Ilham. 2023. "Teori Vygotsky: Kajian Bibliometrik Penelitian Cooperative Learning Di Sekolah Dasar (1987-2023)."
- Raja, Sudirman, Halima Imha, And Muhammad Yusuf Hidayat. 2021. "Implementation Of Guided Inquiry Learning Model Assited By Three Tier Test On Critical Thinking." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 9
- Rathomi, Ahmad. 2020. "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" 1:1–8.
- Sari, Pusvyta. 2015. "MEMOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN E-LEARNING." *Jurnal Ummul Qura*. Vol. VI.
- Siti Kuraedah. 2021. "APLIKASI MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Sitti Kuraedah" 8 (2): 82–98.
- Spradley, Perspektif, And Miles Huberman. 2024. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif." *Journal Of Management, Accounting And Administration* 1 (2): 77–84. <https://Pub.Nuris.Ac.Id/Journal/Jomaa/Article/View/93>.
- Suari. 2021. "Global Conferences Series: Social Sciences , Education And Humanities (GCSSEH), Volume 11 , 2021 2 Nd UIN Imam Bonjol International Conference On Islamic Education (UINIBICIE) 202 1 Analysis Of Electric Voltage Measurements Using An Ampermeter Based." *Social Sciences, Education And Humanities (GCSSEH)*
- Triastuti, Lely. 2024. "Urgensi Maharah Kitabah (Keterampilan Menulis) Dalam Pembelajaran Kaligrafi Al- Qur ' An SATHAR : " 2