

# Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Game Edukasi Matching Pairs: Studi Analisis di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan

Oleh:

Nina Nur Safitri

Najih Anwar

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2025



# Pendahuluan

Pendidikan menjadi fondasi penting bagi perkembangan individu di era digitalisasi. Pada era ini, penggunaan teknologi mempermudah dalam mengakses ilmu pengetahuan yang mana manfaatnya, yaitu mempelajari bahasa asing, seperti bahasa Arab. Salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa Arab adalah penguasaan mufrodat. Hal ini, dikarenakan agar individu tidak sukar dalam memahami teks, menyusun kalimat dan bisa berkomunikasi dalam bahasa Arab. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Arab dan para siswi kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan ditemukan beberapa hal yang dapat mempengaruhi penguasaan mufrodat siswa. *Pertama*, minat. Minat mereka terhadap bahasa arab cenderung rendah. *Kedua*, media pembelajaran. Para siswi sering kali merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan media yang monoton menjadi salah satu penyebabnya. *Ketiga*, anggapan bahwa bahasa Arab sulit. Siswa merasa kesulitan dalam menguasai mufrodat. Mereka juga cenderung cepat lupa terhadap materi yang telah dipelajari dan diajarkan guru. Secara keseluruhan, hal tersebut menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif seperti memanfaatkan game edukatif Matching Pairs ke dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran mufrodat.



# Rumusan Masalah

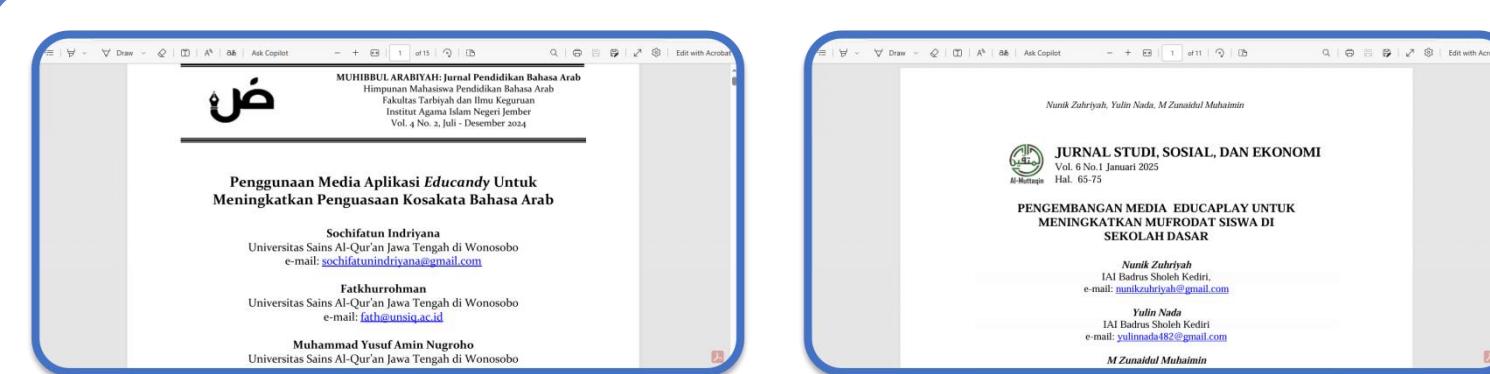


Bagaimana penggunaan game edukasi Matching Pairs dalam pembelajaran Mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 pandaan?

Bagaimana game edukasi *Matching Pairs* dapat meningkatkan penguasaan mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan?



# Penelitian Terdahulu



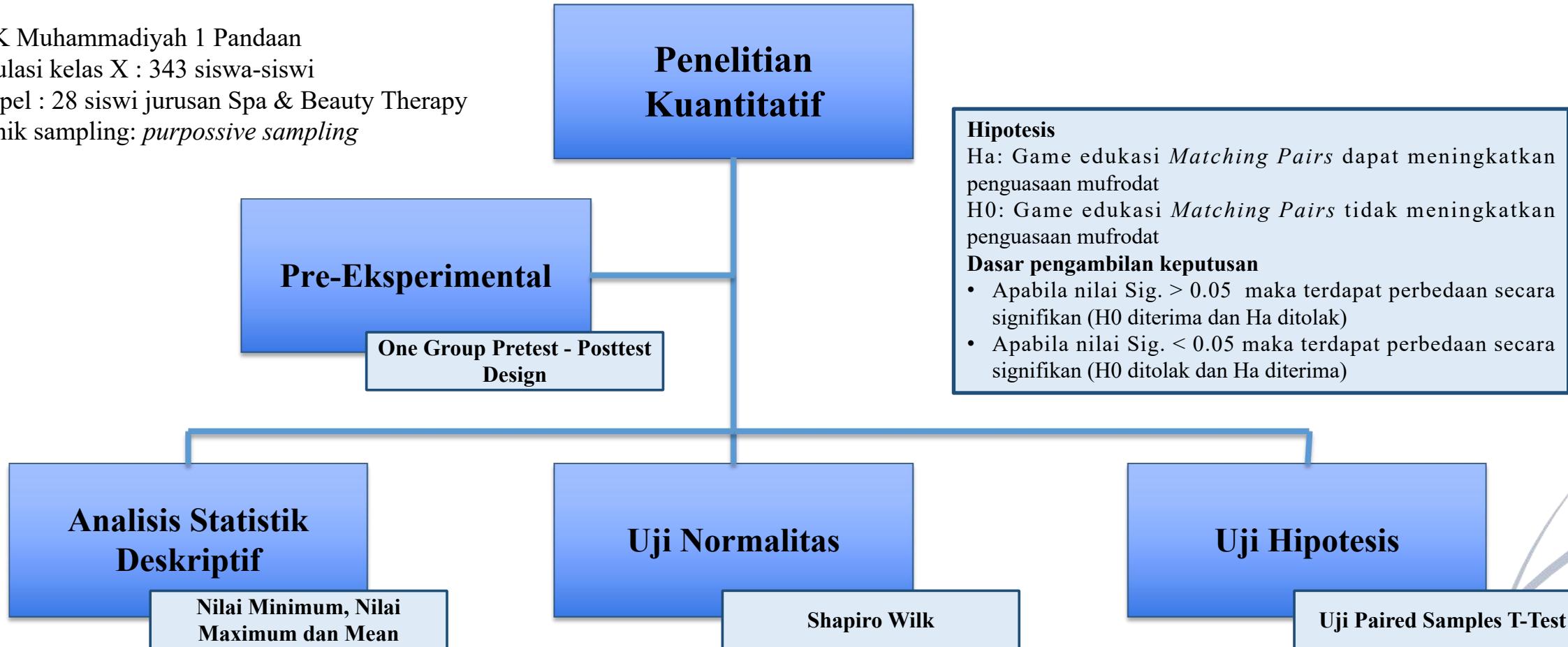
*“Penggunaan Media  
Aplikasi Educandy untuk  
Meningkatkan  
Penguasaan Kosakata  
Bahasa Arab ”*  
(2024)

*“Pengembangan Media  
Educaplay untuk  
Meningkatkan Mufrodat  
Siswa di Sekolah Dasar”*  
(2025)



# Metode Penelitian

- SMK Muhammadiyah 1 Pandaan
- Populasi kelas X : 343 siswa-siswi
- Sampel : 28 siswi jurusan Spa & Beauty Therapy
- Teknik sampling: *purposive sampling*



# Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan langkah penting dalam menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Data yang dimaksud adalah nilai pre-test dan post test penguasaan mufrodat 28 siswi kelas X jurusan Spa & beauty Therapy di SMK Muhammadiyah 1 pandaan. Sebelum analisis lebih lanjut, langkah awal yang dilakukan adalah pengujian asumsi dasar data, yaitu uji normalitas.

	<b>Shapiro-Wilk</b>
	<b>Sig.</b>
Pre-Test	.020
Post-Test	.136

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu apabila signifikansi  $< 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal atau apabila signifikansi  $> 0.05$  maka data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0.20 dan post-test sebesar 0.136. Kedua signifikansi lebih besar dari 0.05 maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

# Hasil dan Pembahasan

## A. Penggunaan Game Edukasi Matching Pairs dalam Pembelajaran Mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan

Sebelum penerapan media pembelajaran berupa game edukasi Matching Pairs, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pre-test guna mengukur kemampuan awal siswa dalam menguasai mufrodat. Pre-test ini diberikan kepada siswa kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan mufrodat mereka sebelum diberikan perlakuan (treatment). Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan game Matching Pairs sebagai media interaktif. Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan game edukatif, peneliti kemudian memberikan post-test untuk mengukur peningkatan penguasaan mufrodat setelah perlakuan dilakukan. Hasil dari pre-test dan post-test tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu suatu metode analisis yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data yang diperoleh. Analisis ini mencakup sejumlah indikator statistik seperti range (rentang nilai), nilai maksimum dan minimum, nilai rata-rata (mean), serta standar deviasi. Melalui analisis ini, peneliti dapat menilai peningkatan kemampuan siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah penggunaan game Matching Pairs.



# Hasil dan Pembahasan

Terdapat 28 responden, yaitu para siswi kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy di SMK Muhamadiyah 1 Pandaan. Rata-rata (mean) pre-test sebesar 49,79 dan post-test sebesar 73,82 yang menunjukkan terjadi peningkatan nilai para siswi. Selain itu, nilai minimum yang awalnya 18 meningkat menjadi 50, sedangkan nilai maksimum juga meningkat dari 66 menjadi 94. Standart Deviation pada pre-test dan post-test masing-masing sebesar 12.518 dan 10.653, sedangkan nilai Standard Error Mean pada pre-test dan post-test masing-masing sebesar 2.366 dan 2.013. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya siswi dengan nilai rendah dan tinggi sama-sama mengalami peningkatan. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penggunaan game Matching Pairs dalam pembelajaran mufrodat diterapkan dengan baik sehingga meningkatkan penguasaan mufrodat para siswi kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy secara menyeluruh.

# Hasil dan Pembahasan

## B. Game Edukasi Matching Pairs dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan

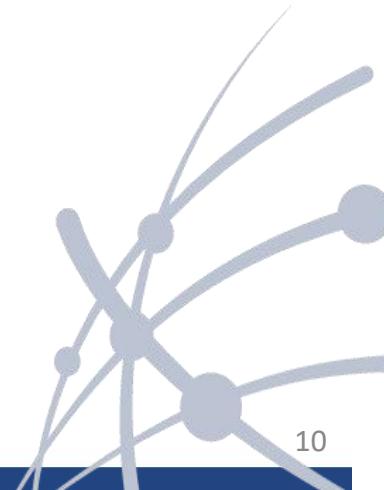
	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre-Test – Post-Test	-11.279	27	.000

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu Ha: Game edukasi Matching Pairs dapat meningkatkan penguasaan mufrodat atau H0: Game edukasi Matching Pairs tidak meningkatkan penguasaan mufrodat. Dasar pengambilan keputusan, yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka terdapat perbedaan secara signifikan (H0 ditolak maka Ha diterima) atau apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka terdapat perbedaan secara signifikan (H0 diterima maka Ha ditolak). Pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa Signifikansi adalah  $0.000 < 0.05$  maka H0 ditolak. Karena H0 ditolak maka Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi Matching Pairs dapat meningkatkan penguasaan mufrodat.

# Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai secara signifikan antara pre-test dan post-test. Pada pre-test, nilai terendah yang diperoleh peserta adalah 18, sedangkan nilai tertingginya adalah 50. Sementara itu, pada post-test setelah penerapan game Matching Pairs, nilai terendah meningkat menjadi 66 dan nilai tertinggi mencapai 94. Selain itu, nilai rata-rata (mean) juga menunjukkan kenaikan yang signifikan, yaitu dari 49,79 pada pre-test menjadi 73,82 pada post-test.

Selanjutnya dilakukan uji paired samples t-test terhadap hasil pre-test dan post-test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil pre-test dan post-test sebesar 0,000 yang mana kurang dari 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Matching Pairs dapat meningkatkan penguasaan mufradat para siswi kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan.



# Referensi

[1] V. Rahmawati dan P. I. Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan," vol. 8, 2024.

[2] M. Mujiburrohman, N. Nurjannah, dan A. H. Syafi'i, "Pembelajaran Mufradat dengan Permainan Lompat Kotak," LUGATUNA J. Prodi PBA, vol. 2, no. 2, Nov 2023, doi: 10.31764/ljpb.v2i2.15086.

[3] M. A. Nasuha dan F. M. Ammar, "Literature Review: Arabic Language Learning Media in the Industrial Age 5.0 [Literatur Review : Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Industri 5.0]".

[4] N. Anggraini dan N. Anwar, "Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab di Madrasah Indonesia," Indones. J. Islam. Stud., vol. 12, no. 2, Mei 2024, doi: 10.21070/ijis.v12i2.1714.

[5] Nunik Zuhriyah, Yulin Nada, dan M Zunaidul Muhammin, "Pengembangan Media Educaply untuk Meningkatkan Mufradat Siswa di Sekolah Dasar," Al-Muttaqin J. Studi Sos. Dan Ekon., vol. 6, no. 1, hlm. 65–75, Jan 2025, doi: 10.63230/almuttaqin.v6i1.249.

[6] R. Oktavia, Sepriadi, M. Sajid, F. Mubarok, dan A. S. Baharum, "Istrātījiyah ta‘allum al-mufradāt fī al-madrasah," ICON-POSTALL, vol. 1, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.arab-um.com/index.php/ICON-POSTALL>

[7] F. A. Putri, M. A. Kholid Hasan, dan A. K. Hakim, "Taṭbīq uslūb al-aghnīyah fī ta‘allum al-mufradāt li-tullāb al-madrasah al-ibtidā‘iyyah al-Muhammadiyyah 1 Sūkūhārjū," Model. J. Program Studi PGMI, vol. 11, no. 1, hlm. 93–107, Mar 2024, doi: 10.69896/modeling.v11i1.2059.

[8] M. A. Najib dan H. S. Rizal, "Pengaruh Multimedia Based Learning Terhadap Penguasaan Mufradat (Study Eksperimentasi Siswa Kelas X MA Ya-Ikhsan Andonosari Tutur)," vol. 5, 2023.

[9] M. Yamin, N. Yunita, R. Muthaharoh, A. A. Rahmalita, dan M. Mubaroq, "Pengaruh Media Permainan Mufradat Benar Salah dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab," J. Tarb. Dan Ilmu Kegur. Borneo, vol. 3, no. 1, hlm. 63–69, Sep 2023, doi: 10.21093/jtikborneo.v3i1.6389.

[10] A. I. Hs dan W. M. Suriningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak," Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 4, no. 2, hlm. 291–303, Des 2021, doi: 10.24042/ajipaud.v4i2.11381.

[11] R. Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi," Arab. J. Bhs. Arab, vol. 1, no. 2, hlm. 139, Des 2017, doi: 10.29240/jba.v1i2.286.

[12] M. Azhar, H. Wahyudi, Promadi, dan Masrun, "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia," J. Rev. Pendidik. Dan Pengajaran, vol. 6, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

[13] H. L. Shalihah dan R. Febrianta, "Fa ḥāliyat istikhdām barnāmaj Quizizz litarqiyat isti‘āb al-mufradāt ladā talāmīdh al-madrasah al-tsānawiyah al-ḥukūmiyyah 2 Agham," EL-THUMUHAT, vol. 8, Feb 2025, doi: <https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2025.16492>.

[14] I. Rahmawati, F. Dewi, dan S. U. Putri, "Respon Guru Terhadap Pelatihan Game Digital Menggunakan Aplikasi LearningApps Matching Pairs untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di SPS Nurul Athfal".

# Referensi

[15] J. A. Koiruman, N. Amzana, Z. Zuhri, A. Ariyanto, dan E. Purwandari, “Identifikasi Kesulitan Pembelajaran Mufrodat pada Santri,” *J. Educ. Instr. JOEAI*, vol. 7, no. 1, hlm. 48–56, Mar 2024, doi: 10.31539/joeai.v7i1.9477.

[16] M. Syaifudin, “Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya,” *AL-MUARRIB J. Arab. Educ.*, vol. 2, no. 2, hlm. 126–142, Okt 2022, doi: 10.32923/al-muarrib.v2i2.2712.

[17] A. Junaedi Abdilah dan M. Z. Al Farisi, “Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah,” *Ukazh J. Arab. Stud.*, vol. 4, no. 1, hlm. 39–51, Jun 2023, doi: 10.37274/ukazh.v4i1.744.

[18] D. Yunita Putri, “Ta’ṣīr istikhādām wasīlat al-ḥurūf al-mutaqāṭī’ah ‘alā ta’līm al-mufradāt li-ṭullāb fī al-madrasah al-thānawiyah al-ahliyyah Muḥammadiyyah Sulayt Aīr,” *El-Ibtikar J. Pendidik. Bhs. Arab*, 2024.

[19] R. Wilda, S. Iliyah, dan R. Dian Rahmawati, “Fa’āliyyah ṭarīqah la’bah muṭābaqah al-ṣuwar wa al-kalimah li-ḥifẓ al-mufradāt fī al-madrasah al-dīnīyah Miftāḥ al-‘Ulūm al-Ūlā Tāmbakasārī Karāṭhān Bāsurūwān,” *Al-Lahjah J. Pendidik. Bhs. Arab Dan Kaji. Linguist. Arab*, vol. 6, no. 1, Jan 2023.

[20] S. Indriyana, “Penggunaan Media Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” vol. 4, no. 2, 2024.

[21] I. W. P. Utami, N. E. Susanti, N. Rahmah, P. Andriani, dan A. I. Swastika, “Analisis Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Sistem Blok di SMKN 10 Malang”.

[22] M. S. Priadana dan D. Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, 2021.

[23] M. Pd, D. G. Adnan, dan M. A. Latief, “Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas”.

[24] A. Fitri, R. Rahim, dan Nurhayati, *Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis, 2023.

[25] H. Huwaida, “Statistika Deskriptif”.

[26] M. Wahyuni, *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah data Manual dan SPSS Versi 25*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.

[27] B. U. B. Arifin dan Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Umsida Press, 2021.

[28] Moch. W. Dariyadi dan B. Feriandika, *Hayya Ta’allam al-’Arabiyyah*.

[29] A. bin Hamid, *Silsilah Ta’lim al-Lughah al-’Arabiyyah an-Nahwu Mustawa Tsani*. Riyadh: at-Thab’ah ats-Tsaniyah, 2004.

[30] D. A. Muhid, M. Si, D. N. Hidayat, S. Psi, dan M. Psi, “Analisis Statistik”.

