

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 4, October 2025, P. 14-18

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.17347909)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17347909>

Peningkatan Semangat Belajar Bahasa Arab melalui Media *Matching Game* Tema *at-Tasawwuq*

Improving the Enthusiasm of Arabic Language Learning through Media Matching Game Theme of at-Tasawwuq

Ania Widiyanti¹, Arif Maulana²

STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta, Indonesia

Aniawidiyanti5@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance students' learning enthusiasm in Arabic language learning through the application of a non-digital Matching Game on the theme of at-Tasawwuq (shopping). The research was conducted as a Classroom Action Research (CAR) involving 25 students of Grade XI MIPA 2 at SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta. The study was carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation sheets, motivation questionnaires, and field notes. The results show a significant improvement in students' learning motivation and participation. In the first cycle, 72% of students demonstrated active involvement, which increased to 89% in the second cycle. This indicates that the Matching Game successfully created an engaging and competitive learning environment that stimulated students' interest in Arabic vocabulary. The limitation of this study lies in the scope of subjects, which was restricted to one class, and the focus only on motivation rather than learning outcomes. However, the study provides practical implications for teachers to employ simple, game-based media to foster enthusiasm in Arabic learning. Its originality lies in integrating a traditional card-based Matching Game with real-life vocabulary (at-Tasawwuq), offering a contextual and enjoyable approach to Arabic teaching.

Keywords: Arabic learning, classroom action research, learning motivation, matching game, at-Tasawwuq

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan *Matching Game* non-digital dengan tema *at-Tasawwuq* (berbelanja). Penelitian ini dilaksanakan sebagai **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan subjek 25 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, angket semangat belajar, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Pada siklus I, 72% siswa menunjukkan keterlibatan aktif, dan meningkat menjadi 89% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa *Matching Game* berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, serta menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup subjek yang hanya mencakup satu kelas serta fokus pada aspek motivasi, bukan hasil belajar. Namun, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk memanfaatkan media permainan sederhana guna menumbuhkan semangat belajar bahasa Arab. Keaslian penelitian ini terletak pada integrasi *Matching Game* berbasis kartu tradisional dengan tema kosakata kehidupan nyata (*at-Tasawwuq*), sehingga menawarkan pendekatan kontekstual dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: pembelajaran bahasa Arab, PTK, semangat belajar, *Matching Game*, *at-Tasawwuq*

Article Info

Revised date: 27 September 2025

Accepted date: 12 October 2025

Received date: 25 September 2025

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah saat ini menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait rendahnya motivasi dan semangat belajar siswa. Banyak peserta didik yang menganggap bahasa Arab sulit karena kosakata yang asing dan berbeda dari bahasa ibu mereka. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh

Uno, motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan semangat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.¹

Beberapa penelitian sebelumnya menegaskan pentingnya media kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. Penelitian oleh Rofiqy menunjukkan bahwa permainan dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan antusiasme siswa.² Temuan serupa ditunjukkan dalam penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang mengimplementasikan media *matching gambar dan kata*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan *matching game* mampu membuat pembelajaran kosakata lebih hidup, sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan.³ Selain itu, penelitian tentang metode interaktif juga membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang mengandung unsur permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa dalam pelajaran bahasa Arab.⁴ Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Azizah menemukan bahwa permainan teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan menulis (*maharah kitabah*) sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa.⁵

Namun, sebagian besar penelitian yang ada lebih berfokus pada hasil belajar atau peningkatan penguasaan kosakata, bukan pada peningkatan **semangat belajar** siswa secara khusus. Padahal, semangat belajar merupakan aspek penting yang menjadi landasan ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian mengenai penerapan *Matching Game* dengan tema kehidupan sehari-hari, seperti *at-Tasawwuq* (berbelanja), masih jarang dilakukan. Tema ini sangat relevan dengan kehidupan siswa, sehingga lebih mudah dipahami, diinternalisasi, dan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar bahasa Arab.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan media *Matching Game* dengan tema *at-Tasawwuq* untuk meningkatkan semangat belajar bahasa Arab siswa kelas XI MIPA 2 SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkaya literatur mengenai penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yakni menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap aspek afektif berupa peningkatan semangat belajar, bukan semata hasil kognitif, serta penggunaan *Matching Game* dengan tema *at-Tasawwuq* yang dekat dengan keseharian siswa sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang bertujuan meningkatkan semangat belajar bahasa Arab peserta didik melalui penggunaan media *Matching Game* dengan tema *at-Tasawwuq*. Model penelitian mengacu pada **Kemmis dan McTaggart** yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang saling berkesinambungan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 2 SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta yang berjumlah 25 orang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih karena berdasarkan pengalaman sebelumnya, siswa kelas tersebut menunjukkan antusiasme yang fluktuatif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, sehingga dianggap relevan untuk diterapkan media permainan edukatif. Desain penelitian mengikuti pola siklus sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

¹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023).

² Febi Hasta Rofiqy et al., *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*, October 20, 2022, https://www.researchgate.net/publication/364430255_Permainan_Sebagai_Media_Pembelajaran_Bahasa_Arab.

³ Nur Aini and Farikh Marzuki Ammar, "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Dalam Pembelajaran Mufrodat Di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2023): 42–51, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23429>.

⁴ Diana Diana and A Rahmat Rosyadi, "Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 3 (December 2022): 421, <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7101>.

⁵ Rofiatul Azizah, "Permainan teka teki silang dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan maharah kitabah," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (July 2022): 116–24, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6119>.

Tabel 1. Desain Penelitian

Siklus	Tahap	Kegiatan
I	Perencanaan	Menyusun RPP, menyiapkan media <i>Matching Game</i> bertema <i>at-Tasawwuq</i> , membuat instrumen observasi dan angket.
	Tindakan	Guru melaksanakan pembelajaran bahasa Arab dengan media <i>Matching Game</i> (pembagian kartu, pencocokan mufradat tentang <i>at-Tasawwuq</i>).
	Observasi	Observer mengamati keterlibatan, antusiasme, dan semangat siswa selama kegiatan berlangsung.
	Refleksi	Guru dan observer mendiskusikan hasil siklus I, menemukan kendala (misalnya masih ada siswa pasif), dan merencanakan perbaikan di siklus II.
II	Perencanaan	Memperbaiki strategi dari siklus I, menambah variasi aturan permainan, dan menyiapkan instrumen yang lebih detail.
	Tindakan	Guru melaksanakan pembelajaran dengan <i>Matching Game</i> versi perbaikan (lebih interaktif dan kompetitif).
	Observasi	Observer kembali mencatat perubahan semangat belajar siswa, keterlibatan kelompok, dan suasana kelas.
	Refleksi	Mengevaluasi hasil siklus II. Jika indikator keberhasilan sudah tercapai, penelitian dihentikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi **observasi, angket, dan dokumentasi**. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan *Matching Game*. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen yang digunakan antara lain: (1) lembar observasi aktivitas siswa, (2) angket semangat belajar siswa, dan (3) catatan refleksi guru. Instrumen tersebut disusun untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik **analisis deskriptif kualitatif** untuk menggambarkan perubahan perilaku dan semangat belajar siswa, yang dipadukan dengan analisis **kuantitatif sederhana** berupa persentase hasil angket untuk melihat peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator berikut: (1) minimal 80% siswa menunjukkan semangat belajar tinggi; (2) terjadi peningkatan skor angket semangat belajar siswa minimal sebesar 15% dari siklus I ke siklus II; (3) aktivitas siswa meningkat dari kategori *cukup* menjadi *baik* atau *sangat baik* berdasarkan hasil observasi; dan (4) suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, dengan keterlibatan sebagian besar siswa dalam permainan.

HASIL

Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan menggunakan media *Matching Game* bertema *at-Tasawwuq*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian setiap kelompok diminta mencocokkan kartu mufradat dengan padanan gambar atau arti yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi, sebanyak **15 siswa (60%)** menunjukkan semangat belajar tinggi, sedangkan **10 siswa (40%)** masih pasif dan kurang berpartisipasi. Hasil angket semangat belajar menunjukkan rata-rata skor **70%**. Beberapa siswa menyatakan senang dengan permainan, namun merasa aturan masih kurang jelas dan waktu pelaksanaan terlalu singkat.

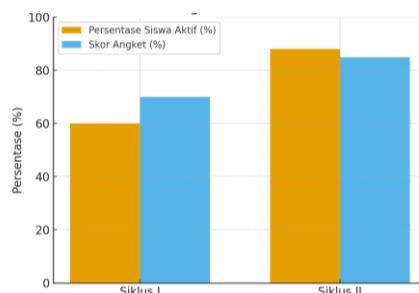
Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain memperjelas aturan permainan, menambah variasi kartu, serta memberikan penghargaan bagi kelompok yang aktif.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Sebanyak **22 siswa (88%)** menunjukkan semangat belajar tinggi, sementara hanya **3 siswa (12%)** yang masih pasif. Hasil angket semangat belajar siswa meningkat menjadi **85%**, atau naik **15%** dibandingkan siklus I. Suasana kelas lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan.

Tabel 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Siswa Aktif/Antusias	Persentase	Rata-rata Skor Angket
I	15 siswa	60%	70%
II	22 siswa	88%	85%

**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Siklus I dan II

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar siswa melalui penerapan media *Matching Game* dengan tema *at-Tasawwuq*. Pada siklus I, partisipasi siswa masih terbatas dan beberapa siswa belum memahami aturan permainan. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan.

Temuan ini menegaskan bahwa media permainan dapat berfungsi sebagai stimulus motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena berkaitan langsung dengan semangat dan keterlibatan siswa.⁶

Penelitian Rofiqy juga sejalan dengan hasil ini, di mana permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar bahasa Arab yang menyenangkan dan menumbuhkan antusiasme siswa.⁷ Demikian pula penelitian Aini dan Ammar menemukan bahwa *matching game* membuat pembelajaran mufrodaat lebih dinamis dan mendorong siswa untuk lebih aktif.⁸

Selain itu, hasil ini menguatkan penelitian Diana dan Rosyadi yang menekankan bahwa metode interaktif berbasis permainan edukatif meningkatkan partisipasi siswa.⁹ Bahkan, permainan sederhana seperti teka-teki silang dalam penelitian Azizah terbukti dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa Arab.¹⁰

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Matching Game* bertema *at-Tasawwuq* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tema kontekstual ini mempermudah siswa dalam memahami kosakata serta mendorong motivasi intrinsik mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung teori dan penelitian sebelumnya, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa media permainan dapat meningkatkan aspek afektif berupa **semangat belajar**, bukan sekadar hasil kognitif.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas (XI MIPA 2) dengan jumlah siswa terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke seluruh populasi. Kedua, penelitian hanya berlangsung dalam dua siklus dengan durasi relatif singkat, sehingga peningkatan semangat belajar belum diuji dalam jangka panjang. Ketiga, instrumen yang digunakan masih sederhana dan lebih menekankan pada observasi serta angket, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan aspek afektif siswa secara mendalam.

Implikasi Penelitian

Meskipun memiliki keterbatasan, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pembelajaran bahasa Arab. Guru dapat menjadikan *Matching Game* sebagai alternatif strategi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, terutama ketika mengajarkan kosakata yang berkaitan dengan

⁶ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*.

⁷ Hasta Rofiqy et al., *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*.

⁸ Aini and Ammar, "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Dalam Pembelajaran Mufrodaat Di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo."

⁹ Diana and Rosyadi, "Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab."

¹⁰ Rofiatul Azizah, "Permainan teka teki silang dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan maharah kitabab."

tema kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Ke depan, media serupa dapat dikembangkan lebih variatif serta diuji di berbagai tingkat dan konteks sekolah untuk memperkuat efektivitasnya.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penerapan media *Matching Game* dengan tema *at-Tasawwuf* dapat meningkatkan semangat belajar bahasa Arab siswa kelas XI MIPA 2 SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta. Peningkatan terlihat dari keterlibatan siswa yang semula masih terbatas pada siklus I, menjadi lebih aktif, antusias, dan partisipatif pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, *Matching Game* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga pada aspek afektif berupa semangat belajar.

SARAN

1. Guru bahasa Arab disarankan untuk mengintegrasikan media permainan sederhana, seperti *Matching Game*, pada materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran lebih bermakna.
2. Sekolah dapat mendukung penerapan pembelajaran kreatif berbasis permainan dengan menyediakan sarana pendukung, baik berupa media cetak maupun fasilitas pendukung lainnya.
3. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas *Matching Game* dalam konteks berbeda, dengan jumlah sampel lebih luas atau durasi lebih panjang, untuk melihat dampaknya terhadap aspek lain seperti keterampilan berbahasa atau hasil belajar secara keseluruhan.

REFERENSI

- Aini, Nur, and Fariqh Marzuki Ammar. "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Dalam Pembelajaran Mufrodat Di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2023): 42–51. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23429>.
- Diana, Diana, and A Rahmat Rosyadi. "Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab." *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 3 (December 2022): 421. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7101>.
- Rofiqy, Febi Hasta. "Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Proceeding of Seminar Nasional Pendidikan*, 2022. https://www.researchgate.net/publication/364430255_Permainan_Sebagai_Media_Pembelajaran_Bahasa_Arab.
- Rofiatul Azizah. "Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Maharah Kitabah." *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (July 2022): 116–24. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6119>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.