

Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Mix And Match Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Al – Anis Kartasura

Layla Tri Agustin¹, Rohmatul Mardhiyah², Nia Nur Faizah³, Abdulloh Muchlis⁴

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
laitsnaa.07@gmail.com¹, rohmatulmardiah@gmail.com²,
niafaizah21@gmail.com³, abdullohmuchlis9@gmail.com⁴

Arabia (Vol. 03) (No. 01) 2025

DOI: -

e-ISSBN : 3024-9341

<https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Arabia/>

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa arab di sekolah dasar, menuntut para guru untuk menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa arab dikelas V SDIT Al-Anis Kartasura belum dapat mencapai tujuan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana sampel yang digunakan terdiri dari 26 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan, serta permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan uji N-gain score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang kurang signifikan pada hasil belajar siswa, yang tercermin dari nilai N-gain score yang menunjukkan hasil kurang efektif setelah diterapkannya permainan edukatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif mix and match dapat menjadi metode yang meningkatkan kemampuan, namun tidak terlalu signifikan.

Kata Kunci: efektivitas, mix and match, hasil pembelajaran bahasa Arab, dan N-gain score.

ABSTRACT

Learning Arabic in elementary schools requires teachers to use media that can attract students' attention. However, in the implementation of Arabic language learning in class V SDIT Al-Anis Kartasura has not been able to achieve the goal optimally. This study aims to measure the effectiveness of the use of educational games in learning Arabic to improve student learning outcomes. The method used in this study is a quantitative research with an experimental design, where the sample used consists of 26 students. The research instruments used include pre-test and post-test to measure student learning outcomes before and after being treated, as well as educational games as a learning medium. . Data analysis was carried out with an N-gain score test to

determine the improvement of student learning outcomes after learning using educational games. The results of the study showed a less significant increase in student learning outcomes, which was reflected in the N-gain score which showed less effective results after the implementation of educational games. These findings indicate that mix and match educational games can be a method that improves skills, but not too significantly.

Keywords: effectiveness, mix and match, Arabic learning results, and N-gain score.

INTRODUCTION/ مقدمة / PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab memang sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang menantang bagi banyak siswa. Struktur tata bahasa yang berbeda, kosa kata yang banyak, serta sistem tulisan yang tidak familiar, sering kali membuat siswa merasa kesulitan. Tidak jarang, mereka merasa terjebak dalam kebosanan dan kesulitan untuk mengingat mufrodat atau memahami kaidah bahasa Arab. Untuk itu, pendekatan konvensional seperti ceramah atau latihan tertulis kadang kurang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab adalah dengan menggunakan permainan edukatif. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami, di mana mereka terlibat aktif dan bekerja sama dengan teman-temannya. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana yang lebih santai, yang memungkinkan siswa merasa lebih bebas untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab tanpa tekanan. Metode ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dengan cara yang tidak menakutkan, sekaligus memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata dan tata bahasa yang telah diajarkan.¹

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang.²

¹ Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

² Nailur Rahmawati, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta," *Journal of Arabic Learning and Teaching* Vol. 7, no. 1 (2018): 38.

Penting bagi guru dan orang tua untuk dapat memilih alat permainan yang mendidik bagi anak permainan edukatif yang dipilih untuk kegiatan belajar mengajar harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: pertama, alat permainan harus sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya. Kedua, alat tersebut dapat memberikan pemahaman atau penjelasan tentang suatu konsep. Ketiga, alat permainan dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan mengeksplorasi. Keempat, alat permainan harus memenuhi standar ukuran, ketelitian, dan kejelasan agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman.³ Selain itu, alat permainan juga harus aman, tidak membahayakan anak, dapat digunakan secara individu, kelompok, atau klasikal, menarik, menyenangkan, serta mudah digunakan oleh baik guru maupun anak. Kegiatan bermain berhubungan berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (learning) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan.⁴ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.⁵ Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan. Dengan semakin meningkatnya kesadaran pendidikan pada anak, banyak diciptakan alat permainan yang mengkhususkan pada perkembangan bahasa.

Pada tahun 1981 bahasa dikembangkan dengan berbagai ketrampilan dasar berbahasa bagi anak yang meliputi pengetahuan tentang keterangan tempat. Kosakata yang tepat berasal dari lingkungan terdekat pastinya dan dapat dikembangkan

³ Koderi Rukimin, "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, no. November (2015): 102-14, <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf.

⁴ Friska Nur Fatimah et al., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44-56, <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.

⁵ Nashar, "Peran Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran" (jakarta: delia pres, 2024).

sedemikian rupa sehingga tidak membosankan bagi anak, atau dapat pula di disesuaikan dengan imajinasi anak sehingga tetap menarik perhatian mereka.⁶

Penelitian oleh Asnul Uliyah 2019 dengan judul metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab yang telah ada menyebutkan bahawasanya permainan edukatif yang dapat dijadikan sebuah rujukan oleh setiap pendidik dalam mengkonsep pembelajaran bahasa Arab.⁷ Dengan adanya metode ini diharapkan peserta didik tidak lagi merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Arab. Justru mereka akan merasa senang dengan adanya penerapan metode permainan edukatif ini pada pembelajaran Bahasa Arab. Sehingga, kedepannya nanti pelajaran bahasa Arab akan menjadi salah satu pelajaran di sekolah maupun madrasah yang sangat diminati oleh peserta didik, karena pelajaran bahasa Arab menjadi salah satu pelajaran yang mudah dan menyenangkan.⁸

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa arab hal ini tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwasannya metode pembelajaran menggunakan metode penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab, memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa arab yang lebih efektif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab, Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan menarik, Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

⁶ V Imanti, M Puspitasari, and ..., "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Dan Aliya Bogor," ... *Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2023): 349–62, <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2>.

⁷ Asnul Uliyah dan Zaqiya Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyyah* 1 (2019).

⁸ Syarifah Syarifah and Sumar Sumar, "Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Dan Inggris Di Madrasah Aliyah Se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung," *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian* 4, no. 1 (2019): 101–26, <https://doi.org/10.32923/sci.v4i1.1116>.

METHODS / البحث منهج / METODE

Metode penelitian dalam hal ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan fokus pada penelitian eksperimen tujuan dari penelitian eksperimen ini agar dapat melihat secara langsung pengaruh permainan edukatif terhadap hasil belajar, data yang diperoleh lebih objektif hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk pengembangan pembelajaran bahasa arab.

Tahap pertama dalam pendekatan ini adalah mengidentifikasi lokasi penelitian, yakni siswa kelas V SDIT Al-Anis Kartasura yang berjumlah 26 siswa dalam satu kelas sebagai sampel penelitian. Membuat permainan edukatif yang sesuai dengan materi, membuat instrumen penelitian (tes dan angket) melakukan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis data menggunakan uji statistik (t-test) untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menganalisis data angket untuk mengetahui respon siswa.

Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data kuesioner yaitu Pengumpulan data melalui seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa kelas V SDIT Al-Anis dengan jenis kuesioner tertutup yang dimana siswa memilih jawaban dari pilihan yang telah disediakan. Analisis data kuantitatif untuk menguji efektivitas produk media pembelajaran memakai Uji N-Gain score setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest, peneliti melakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan adalah uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Analisis perubahan hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi perubahan kemampuan peserta didik setelah intervensi tertentu, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.⁹ Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer dengan pengumpulan data nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan permainan edukatif.¹⁰

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maxs}} - S_{\text{pre}}}$$

⁹ Irma Sukarelawan, *N Gain Stacking*, ed. toni kus Indratno (yogyakarta, 2024).

¹⁰ Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test," *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019): 596-601, <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.

Ket :

N Gain : menyatakan nilai uji normalitas

Spost : score posttes

Spre : score pretest

Smaxs : score maksimal

Adapun kategori pembagian N-Gain Score menurut Melzer dalam Rizqi Oktaviano

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Adapun tafsiran efektivitas N Gain Score

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Analisa Nilai *Mean*

Pada bagian ini dianalisa juga nilai *mean* dari skor *pretest* dan *posttest*.

Berikut disajikan rumus untuk menentukan nilai *mean*.¹¹

$$\text{Mean Skor Pretest} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai pretest}}{\text{Jumlah peserta pretest}}$$

$$\text{Mean Skor Posttest} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai posttest}}{\text{Jumlah peserta posttest}}$$

Selanjutnya, dihitung selisih dari *mean pretest* dan *posttest*

¹¹ Rizki Oktavianto and Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Complex Problem Solving Siswa," *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 11, no. 9 (2022): 1-16.

RESULTS AND DISCUSSION / البعث نتائج / HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas berasal dari kata dalam bahasa Inggris "*effective*," yang berarti berhasil, tepat, atau manjur. Istilah ini mengacu pada sejauh mana suatu tujuan tercapai; sebuah usaha dianggap efektif jika mampu mencapai tujuannya.¹² Menurut Mardiasmo, yang dikutip oleh Ariel S. Sumenge, efektivitas berkaitan dengan pencapaian tujuan atau target kebijakan (hasil yang berguna). Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran yang dihasilkan dan tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Kegiatan operasional dinilai efektif jika proses tersebut berhasil mencapai tujuan dan sasaran akhir kebijakan (pengelolaan sumber daya dengan bijak). Pengertian ini menunjukkan bahwa efektivitas mencerminkan kemampuan dalam melaksanakan tugas atau fungsi (seperti operasional program atau misi) oleh suatu organisasi tanpa adanya tekanan atau ketegangan selama pelaksanaannya.¹³

Mix and Match merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena tipe model pembelajaran ini menyenangkan mengajarkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*Mix and Match*) yang diperkenalkan oleh Curran yang menyatakan *Mix and Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama.¹⁴ Berikut beberapa pendapat dari para ahli Huda berpendapat bahwa *Mix and Match* adalah salah satu strategi yang bertujuan untuk pendalaman materi, dan penggalan materi dengan cara mencari jawaban atas suatu pertanyaan melalui kartu berpasangan dengan batas waktu yang ditentukan. Rusman menyatakan bahwa: *Mix and Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, di mana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar

¹² Erni Murniati, "Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran," *Journal of Education* 3, no. 1 (2021): 1-18.

¹³ Ariel Sharon Sumenge, "Analisis Efektivitas Dan Efisiensi Pelaksanaan Anggaran Belanja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda)," *Emba* 1 (2013): 75.

¹⁴ Umami Nuzzulul dan ani rusilowati Fitrah, "Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media Papan Dart Dan Mix and Mach," *Unnes*, 2020.

mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹⁵
Kekurangan dan kelebihan permainan mix and match

1. Kelebihan Mix and Match
 - a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b) Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.
 - c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk melatih persentasi.
 - e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.¹⁶
2. Kekurangan mix and match
 - a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik maka akan banyak waktu yang terbuang
 - b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
 - c) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
 - d) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.¹⁷

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, partisipasi dan ketepatan dalam mencari pasangan, melatih kerja sama yang baik, dan meningkatkan kedisiplinan siswa terhadap waktu. Namun, kelemahan model ini yaitu jika digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan. Untuk itu guru

¹⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Terapan* (yogyakarta: pustaka pelajar, 2014).

¹⁶ yuniawati PS dan Kristin, "Penggunaan Model Pembelajaran Make a Mach Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Elementary School* 4 (2019).

¹⁷ chumi zahroul f dan windy Nur, "Model Pembelajaran Kooperatif Mix and Mach Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogi* 1 (2014).

harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.¹⁸

Alat permainan edukatif (APE) adalah jenis benda atau mainan yang alami terjadi atau sengaja diciptakan dengan tujuan mendidik, mengarahkan, atau mengasah kemampuan- kemampuan khusus dalam diri anak yang meliputi unsur afektif, kognitif, maupun psikomotorik.¹⁹ Alat permainan edukatif yang baik adalah yang mampu mengembangkan dan mengedukasi kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat. Dalam penelitian ini, alat permainan edukatif yang penulis teliti untuk mengembangkan hasil belajar siswa adalah: Mix And Match merupakan permainan mencocokkan elemen yang serupa seperti kata, gambar, atau kartu bisa disebut proses memadupadankan sesuatu.

1. Cara Penggunaan

Bacalah petunjuk yang tersedia kemudian ambil satu mufrodat di atas meja lalu jodohkan materi tersebut dengan gambar di papan tulis.

2. Langkah - langkah dalam penyusunan mix and match

- a. Penulis menyusun materi berdasarkan kurikulum yang ada dalam bahan ajar bahasa arab kelas V
- b. Penulis menyusun dan menentukan bahan. Bahan utama kertas berisi mufrodat serta kertas bergambar yang mendeskripsikan mufrodat.

Berikut contoh isi materi yang akan di uji coba dalam permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

طبيب	مُهَنْدِس
طيار	فلاح

Cocokkan mufrodat diatas dengan gambar yang telah tersedia di papan tulis sesuaikan mufrodat dengan gambarnya secara dan tepat.

¹⁸ Komalasari, "Pembelajaran Kontekstual," n.d., 120.

¹⁹ Nur alina dan A Wanton, "Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif" 1 (2019): 29-40.



3. Cocokkan gambar dibawah ini dengan mufrodat yang benar lalu tempelkan dipapan tulis sesuai dengan mufrodatnya.



- Permainan terdiri dari 24 mufrodat dan 24 gambar
4. Langkah - langkah permainan edukatif
- Persiapan Permainan Setelah pembagian kelompok selesai, penulis akan memastikan bahwa setiap kelompok memiliki alat yang dibutuhkan untuk memulai permainan. Alat yang digunakan meliputi kertas bergambar yang mewakili objek atau situasi tertentu, serta kertas berisi mufrodat yang sesuai dengan gambar tersebut. Setiap kelompok juga diberikan papan tulis. Meja akan dipenuhi dengan potongan-potongan gambar dan mufrodat yang telah dipotong acak, sehingga siswa harus bekerja cepat dan teliti dalam mencocokkannya.
 - Penjelasan Aturan Permainan Sebelum permainan dimulai, penulis akan memberikan penjelasan mengenai aturan permainan secara rinci. Siswa harus mencocokkan gambar dengan mufrodat yang tepat sesuai dengan instruksi yang diberikan. Setiap kelompok harus memanfaatkan waktu yang ada dengan sebaik-baiknya, di mana setiap jawaban yang benar akan menambah poin kelompok mereka. Penulis juga akan mengingatkan agar setiap anggota kelompok berkoordinasi dengan baik, saling membantu, dan memastikan bahwa gambar serta mufrodat yang mereka pilih benar dan tepat.

- c. Pelaksanaan Permainan Pertama Setelah penjelasan selesai, permainan dimulai dengan percobaan pertama yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok satu dan dua. Dalam percobaan pertama ini, setiap kelompok akan diberikan 6 soal yang terdiri dari gambar dan mufrodat yang harus dicocokkan. Mereka diberi waktu 3 menit untuk menyelesaikan tugas tersebut. Di sinilah pentingnya kerja sama dalam kelompok, di mana ketua kelompok akan berperan sebagai pengatur waktu dan koordinasi, sementara anggota kelompok lainnya aktif mencari dan mencocokkan gambar serta mufrodat.
- d. Perbandingan Hasil dan Pemilihan Kelompok Tercepat Setelah kelompok pertama menyelesaikan percobaan, penulis akan memeriksa hasilnya dan mencatat kelompok mana yang berhasil mencocokkan gambar dengan mufrodat paling cepat dan benar. Hal yang sama akan dilakukan untuk kelompok kedua (kelompok tiga dan empat), yang akan menyelesaikan soal yang sama dengan waktu yang telah ditentukan. Dari sini, dua kelompok tercepat yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan benar akan dipilih untuk melanjutkan ke permainan berikutnya. Pemilihan ini bertujuan untuk memberikan tantangan lebih lanjut bagi kelompok yang lebih cepat dan efisien dalam menyelesaikan tugas.
- e. Pelaksanaan Permainan Kedua Setelah percobaan pertama selesai dan dua kelompok tercepat dipilih, permainan kedua akan dilanjutkan dengan jumlah soal yang lebih banyak, yaitu 12 soal. Setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk menyelesaikan tantangan ini. Pada putaran kedua, tantangan akan lebih kompleks, di mana gambar dan mufrodat yang harus dicocokkan lebih bervariasi dan mengandung konsep yang lebih sulit. Oleh karena itu, setiap kelompok akan lebih mengandalkan strategi yang matang serta pembagian tugas yang lebih jelas di antara anggota kelompok.
- f. Diskusi dan Evaluasi Setelah permainan kedua selesai, penulis akan mengajak seluruh kelompok untuk melakukan diskusi singkat. Diskusi ini bertujuan untuk menganalisis proses yang dilakukan oleh setiap kelompok, membahas strategi yang digunakan, dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi selama permainan. Penulis juga akan memberikan umpan balik mengenai kekuatan dan kelemahan setiap kelompok dalam menyelesaikan tugas. Pada sesi ini, siswa akan diajak untuk berpikir kritis mengenai apa yang dapat mereka perbaiki di kesempatan berikutnya.

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana permainan edukatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, dapat diidentifikasi apakah pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan wawasan bagi para pendidik dalam memilih strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif untuk mendukung perkembangan dan prestasi siswa.

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST	N-GAIN SCORE
1	Alifah Khairun Nisa	80	85	.25
2	Akifa Naila Maisya	60	80	.50
3	Fatimah Aliya Zain	80	85	.25
4	Syakila Aristia Putri	75	80	.20
5	Jovany Oktaviana Putri	80	85	.25
6	Hanim Bil Izzi Wardatul A	65	70	.14
7	Asyifa Sintya Wati	65	80	.43
8	Berlian Cahaya Nabila	75	80	.20
9	Afra Azmi Athifa	75	90	.60
10	Jaisyan Nur Khansa	75	95	.80
11	Aini nissa sabilla	80	85	.25
12	Aqila syifaa agustina	85	95	.67
13	Keysheva Zakiyah	80	90	.50
14	Iffa Astila Miftahul Jannah	70	85	.50
15	Nailah Rosalinda Cahyani	70	95	.83
16	Nadia Maulida Husna	75	90	.60
17	Mutiara Nur Alifah	70	75	.17
18	Azahwa nailur Husna	70	85	.50
19	Khumaira Fiona Janitra	50	80	.60
20	Aisha Syaqla shafa	80	90	.50
21	Ghania shifaa lailah	70	75	.17
22	Nayla Jessie Qurrota A'yun	70	75	.17
23	Nayla Anissa Salsabilla	75	90	.60
24	Kayla rasyiaa ramadhani	65	90	.71
25	Earlita Adena maulida	70	90	.67

26	Khaira Salsabila Az-zahra	40	70	.50
	Rata Rata	71	84	0,44

Kategori ($0,3 \leq g \leq 0,7$) = peningkatan sedang

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	26	.14	.83	.4443	.21522
Ngain_perse n	26	14.29	83.33	44.4322	21.52182
Valid N (listwise)	26				

Hasil uji N-Gain Score yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score yang diperoleh dari perbandingan antara hasil pre-test dan post-test adalah 0,44. Berdasarkan nilai rujukan yang ada, jika nilai N-Gain berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$, maka hasil ini dikategorikan sebagai "sedang". Artinya, penggunaan produk media pembelajaran berupa permainan edukatif mix and match dalam model pembelajaran bahasa Arab kelas V di SDIT Al-Anis Kartasura belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung setelah penggunaan permainan edukatif tersebut masih dianggap kurang efektif.

Walaupun terdapat peningkatan, angka N-Gain yang berada pada kategori "sedang" menunjukkan bahwa meskipun ada perbaikan dalam pemahaman siswa, perubahan tersebut tidak cukup besar untuk menyatakan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari rata-rata pre-test dan post-test adalah sebesar 15,48%. Hal ini dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$\{(84-71) \div 84\} \times 100\%$ Peningkatan ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbaikan, peningkatan tersebut masih tergolong terbatas, yaitu sekitar 15,48%. Hal ini mencerminkan bahwa meskipun media pembelajaran berupa permainan edukatif mix and match memberikan sedikit kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa, dampaknya terhadap hasil belajar masih belum optimal. Peningkatan yang relatif kecil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini belum sepenuhnya dapat mendorong hasil yang diharapkan, terutama dalam

meningkatkan pemahaman siswa pada materi bahasa Arab, khususnya pada materi Profesi (Al-mihnah).

Secara lebih rinci, penggunaan media pembelajaran seperti permainan edukatif dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.²⁰ Namun, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 15,48% peningkatan yang tercatat dalam hasil belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa walaupun ada perubahan, efek yang diberikan oleh permainan edukatif mix and match belum cukup signifikan dan progresif untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang lebih besar. Oleh karena itu, meskipun ada peningkatan yang tercatat, produk media ini belum efektif secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat sedikit peningkatan dalam hasil belajar siswa, penggunaan permainan edukatif mix and match dalam model pembelajaran bahasa Arab di SDIT Al-Anis Kartasura masih perlu untuk ditingkatkan dan diperbaiki. Hal ini dapat meliputi penyesuaian materi permainan, desain yang lebih menarik, serta pemilihan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa agar media pembelajaran ini dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa langkah penting dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif mix and match. Langkah pertama adalah memilih dan merumuskan masalah yang ingin diselesaikan dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang digunakan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, langkah kedua adalah memilih subjek dan instrumen pengukuran, yang mencakup pemilihan kelompok siswa yang akan menjadi objek penelitian serta alat ukur yang akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran. Langkah ketiga adalah memilih desain penelitian, yang menentukan pendekatan dan metodologi yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Setelah itu, pada langkah keempat, prosedur penelitian dilaksanakan, yang mencakup penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Langkah kelima adalah menganalisis data, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana penggunaan media permainan edukatif mix and match memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Akhirnya,

²⁰ Rizal Faturrohan, "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa," *Ilmu Pendidikan 2* (2024): 713.

langkah keenam adalah merumuskan kesimpulan, yang menjadi hasil akhir dari penelitian ini dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan ke depan.

Inovasi dalam media pembelajaran, seperti permainan edukatif, memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas proses dan hasil belajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan penting dalam memfasilitasi cara siswa memperoleh pengetahuan. Penggunaan media yang efektif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih mengaktualisasikan diri mereka dalam proses belajar. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik tidak hanya bertugas untuk mengajar, tetapi juga harus terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka, terutama dalam penggunaan media yang tepat dan inovatif.

Dalam penelitian ini, efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif mix and match diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap siswa. Data yang diperoleh dari tes ini kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score untuk menilai sejauh mana terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media tersebut. Hasil uji N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,44, yang masuk dalam kategori "sedang" ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Ini berarti bahwa meskipun ada peningkatan, efektivitas penggunaan media permainan edukatif mix and match masih tergolong kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari peningkatan hasil belajar saja, tetapi juga mencakup beberapa indikator utama, yaitu: (1) pengelolaan kemampuan guru selama proses pembelajaran, yang mencakup cara guru menggunakan media dan mengelola kelas; (2) kesesuaian waktu kegiatan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), di mana kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam RPP dengan toleransi 5%; (3) respon positif dari peserta didik, yang dapat dilihat dari tingkat ketertarikan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran, yang harus mencapai minimal 80%; dan (4) tercapainya ketuntasan belajar, yang berarti bahwa minimal 65% dari siswa berhasil memahami materi dan mencapai ketuntasan belajar, serta ketuntasan umum tercapai jika lebih dari 80% siswa di kelas telah tuntas dalam pembelajaran.

Pembelajaran dianggap efektif jika setidaknya tiga dari empat aspek ini telah terpenuhi.²¹

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa, efektivitas penggunaan media permainan edukatif mix and match masih perlu ditingkatkan. Dengan nilai N-Gain yang hanya mencapai kategori "sedang", jelas bahwa media ini belum cukup efektif untuk memberikan dampak besar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi lebih lanjut terkait desain dan penerapan media tersebut agar dapat lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.²²

CONCLUSION / الخلاصة / KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score, yang menunjukkan nilai rata-rata 0,44, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan edukatif mix and match dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas V SDIT Al-Anis Kartasura tergolong kurang efektif dengan kategori "sedang". Meskipun ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 15,48%, peningkatan tersebut belum cukup signifikan untuk menyatakan bahwa media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa meskipun media ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran masih perlu diperbaiki dan dievaluasi.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang diperoleh, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan pahami untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan edukatif mix and match. Meskipun ada peningkatan hasil belajar siswa, efektivitas media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal masih perlu diperbaiki dan dievaluasi. Oleh karena itu, saran-saran berikut dapat dipertimbangkan dan kemudian dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran:

- a. Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran: Untuk meningkatkan efektivitas media permainan edukatif mix and match, perlu dilakukan perbaikan dan

²¹ Nur Ayu Annisa, Isti Rusdiyani, and Lukman Nulhakim, "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android," *Akademika* 11, no. 01 (2022): 201-13, <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.

²² Nur Ayu Annisa, Isti Rusdiyani, and Lukman Nulhakim, "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android," *Akademika* 11, no. 01 (2022): 201-13, <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.

pengembangan lebih lanjut pada desain dan materi yang digunakan, agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa serta lebih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Perbaikan ini juga meliputi metode pendekatan yang digunakan agar terciptanya kesesuaian dalam pelaksanaan metode pembelajaran berbasis permainan.

- b. Penggunaan Media yang Lebih Variatif: Selain permainan edukatif mix and match, disarankan untuk menggunakan atau mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar, seperti gambar, video, aplikasi, atau metode pembelajaran berbasis proyek lainnya.
- c. Pelatihan bagi Pendidik: Agar penggunaan media pembelajaran lebih maksimal dan efektif, penting bagi pendidik untuk mengikuti pelatihan mengenai cara mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan dan profesional dalam melaksanakan profesinya sebagai pendidik. Hal tersebut akan memungkinkan seorang Pendidik lebih menyadari akan peran dan kontribusinya selama proses mendidik.
- d. Evaluasi dan Penyesuaian Metode Pembelajaran: Diperlukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan, serta penyesuaian metode pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Evaluasi yang berkelanjutan tersebut juga dibarengi dengan evaluasi metode pendekatan yang digunakan agar sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran.
- e. Penyesuaian Waktu dan Porsi Penggunaan Media: Penggunaan media permainan edukatif sebaiknya disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam pembelajaran agar tidak mengganggu pemahaman konsep-konsep utama dalam materi yang diajarkan. Hal demikian juga berguna untuk lebih mengefektifkan media pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Waktu yang digunakan juga disarankan lebih variatif sesuai kebutuhan metode pembelajaran. Artinya, seorang Pendidik juga harus memahami akan ke-efektifan dan kecepatan waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

REFERENCES / *المراجع* / DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Annisa, Nur, Isti Rusdiyani, and Lukman Nulhakim. "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android." *Akademika* 11, no. 01 (2022): 201-13. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.

- dr.moh.irma sukarelawan, M.Pd. *N Gain Stacking*. Edited by toni kus Indratno. Yogyakarta, 2024.
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, and Sekar Ayu Larasati. "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Faturrohman, Rizal. "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa." *Ilmu Pendidikan* 2 (2024): 713.
- Fitrah, Ummi Nuzzulul dan ani rusilowati. "Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media Papan Dart Dan Mix and Mach." *Unnes*, 2020.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Terapan*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 2014.
- Imanti, V, M Puspitasari, and ... "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Dan Aliya Bogor." ... *Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2023): 349–62. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2>.
- Isnawati, asnul uliyah dan zaqiya. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 1 (2019).
- Kristin, yuniawati PS dan. "Penggunaan Model Pembelajaran Make a Mach Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa." *Elementary School* 4 (2019).
- Murniati, Erni. "Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran." *Journal of Education* 3, no. 1 (2021): 1–18.
- Nashar. "Peran Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran." Jakarta: delia pres, 2024.
- Nur, chumi zahroul f dan windy. "Model Pembelajaran Kooperatif Mix and Mach Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogi* 1 (2014).
- Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati. "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test." *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019): 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.
- Oktavianto, Rizki, and Rizqi Ilyasa Aghni. "Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Complex Problem Solving Siswa." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 11, no. 9 (2022): 1–16.
- Rahmawati, Nailur. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta." *Journal of Arabic Learning and Teaching* Vol. 7, no. 1 (2018): 38.
- Rukimin, Koderi. "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, no. November (2015): 102–14. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf.
- Sumenge, Ariel Sharon. "Analisis Efektivitas Dan Efisiensi Pelaksanaan Anggaran

- Belanja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda)." *Emba* 1 (2013): 75.
- Syarifah, Syarifah, and Sumar Sumar. "Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Dan Inggris Di Madrasah Aliyah Se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung." *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian* 4, no. 1 (2019): 101-26. <https://doi.org/10.32923/sci.v4i1.1116>.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Wanton, Nur alina dan A. "Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif" 1 (2019): 29-40.