Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875



ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

Table Of Contents

Journal Cover 1
Author[s] Statement 3
Editorial Team 4
Article information 5
Check this article update (crossmark) 5
Check this article impact 5
Cite this article 5
Title page 6
Article Title 6
Author information 6
Abstract 6
Article content 7

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Managing Editor

Imam Fauji, Ph.D, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Editors

Dr. Adi Bandono, Sekolah Tinggi Teknologi Angkatan Laut, Indonesia (Scopus)

Prof. Dr. Isa Anshori, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia (Scopus)

Wawan Herry Setyawan, Universitas Islam Kediri, Indonesia (Scopus)

M. Bahak Udin By Arifin, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Dr. Nurdyansyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Dr. Istikomah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Maia Kapanadze, Caucasus International University, Georgia (ORCID)

Complete list of editorial team (link)

Complete list of indexing services for this journal (link)

How to submit to this journal (link)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)















Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

Improving Arabic Vocabulary Mastery Through Matching Pairs Educational Games: Analytical Study at SMK Muhammadiyah 1 Pandaan : Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Game Edukasi Matching Pairs: Studi Analisis di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan

Nina Nur Safitri, najihanwar@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Najih Anwar, najihanwar@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Digital technology integration supports modern educational practices globally. **Specific Background**: Vocational school students require dynamic vocabulary mastery methods, yet Arabic language instruction frequently relies on conventional techniques.**Knowledge Gap**: Limited empirical investigations assess interactive web-based tools for vocabulary acquisition among vocational students. **Aims**: This research evaluates vocabulary mastery growth utilizing the Matching Pairs digital game among tenth-grade beauty therapy students at SMK Muhammadiyah 1 Pandaan. **Results**: Statistical analysis reveals that mean test scores shifted from 49.79 before treatment to 73.82 afterward, with a significance value of 0.000 indicating reliable score changes. **Novelty**: This study applies the Matching Pairs educational game within a pre-experimental framework tailored specifically for vocational beauty therapy learners. **Implications**: Educators can adopt interactive web applications to foster student engagement and vocabulary acquisition in secondary vocational institutions.

Key Findings Highlights

Digital game implementation yields notable score shifts in vocabulary test performance among vocational students

Pre-experimental testing demonstrates upward score movement from pre-intervention baselines to post-intervention outcomes

Web-based interactive applications provide viable instructional alternatives for secondary language classrooms

Keywords Vocabulary Mastery, Matching Pairs, Educational Games, Vocational Education, Arabic Language

Published date: 2026-10-26

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

Pendahuluan

Pendidikan menjadi fondasi penting bagi perkembangan individu dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi [1]. Pada era ini, penggunaan teknologi membantu dalam proses pembelajaran dan mengakses ilmu pengetahuan pun menjadi lebih mudah[1]. Salah satu manfaat yang bisa didapatkan bagi dunia pendidikan, yaitu mempelajari bahasa asing, seperti bahasa Arab[1]. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa penting di dunia dan bahasa Al-Quran yang mana bahasa ini banyak diminati dan dipelajari individu[2], [3], [8]. Sehingga muncul pelajaran Bahasa Arab, baik itu di lembaga pendidikan formal maupun non-formal. Namun, pada lembaga pendidikan formal pelajaran bahasa Arab hanya ada di institusi pendidikan tertentu saja, seperti MI, MTs, MA, Pondok Pesantren atau di sekolah swasta Islam[4], [5], [11]. Maka siswa yang ingin belajar pengetahuan umum sekaligus Bahasa Arab akan memilih salah satu dari pilihan yang ada. Meski begitu, usaha meningkatkan kemampuan Bahasa Arab yang optimal tentu tidak selalu mudah bagi siswa.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan mufrodat[6], [7], [8], [11]. Penguasaan mufrodat adalah salah satu unsur bahasa yang tidak lepas dari bahasa itu sendiri[9]. Hal itu merupakan hal utama yang harus dikuasai, karena saat berkomunikasi memerlukan mufrodat[9]. Individu tidak dapat dikatakan menguasai bahasa Arab hingga menguasai sedikit atau banyaknya mufradat[2]. Sebagaimana yang dikemukakan oleh mustofa, siswa bisa dikatakan menguasai mufrodat apabila mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufrodat, mampu mengucapkan dan menulis kembali mufrodat dan mampu menggunakan mufrodat dalam kalimat, baik secara tulisan maupun lisan[2]. Oleh karena itu, penguasaan mufrodat tidak hanya dengan menghafalnya saja, melainkan juga memahami maknanya dan bisa menggunakannya[2].

Usaha dalam meningkatkan penguasaan mufrodat yang sejalan dengan perkembangan zaman, yaitu menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab[10]. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah bermunculan[12]. Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran digital[10]. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab juga mengalami perubahan yang signifikan. Kini media pembelajaran bahasa Arab tidak hanya bersumber dari buku, kitab dan kamus, melainkan juga bersumber dari aplikasi, platform dan sumber daya yang tersedia di internet. Karena itulah, media pembelajaran bahasa Arab semakin bervariasi, seperti penggunaan game edukasi berbasis internet dalam pembelajaran mufrodat[11]. Dengan adanya penggunaan game, pembelajaran mufrodat menjadi lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan keinginan individu untuk terus menguasai mufrodat. Salah satu game edukasi berbasis internet yang bisa digunakan, yaitu media pembelajaran Educaplay[1], [5]. Educaply merupakan sebuah platform yang didalamnya terdapat berbagai jenis game yang bisa digunakan dalam pembelajaran[1], [12]. Matching Pairs adalah salah satu game yang ada platform tersebut yang mana bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Cara main game tersebut dilakukan dengan mencocokkan pasangan yang benar[12]. Tampilan game Matching Pairs menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran mufrodat. Dengan berulang kali menggunakan game tersebut diharapkan siswa-siswi dapat menguasai mufrodat.

Beberapa permasalahan seringkali terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab, kususnya terkait pembelajaran mufrodat. Pertama, guru cenderung menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Arab[13], [14], [15]. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, metode konvensional digunakan meliputi ceramah, hafalan, tariqotul mubasyaroh dan drill atau latihan terstruktur[15]. Metode tersebut dinilai monoton dan gampang membuat siswa bosan dalam belajar[14]. Kedua, minat dan motivasi belajar rendah[15], [17]. Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa mengangap mata pelajaran bahasa Arab kurang menarik bisa dikarenakan latar belakang pendidikan non-madrasah siswa yang membuat mereka tidak minat sehingga motivasi dalam belajar bahasa Arab menjadi rendah[15]. Selain itu, siswa menganggap bahasa Arab sulit dikarenakan dituntut untuk menghafalkan mufradat[18]. Ketiga, persepsi siswa yang masih menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang menakutkan[15]. Mereka beranggapan bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dipahami sehingga membuat mereka menghindari bahasa Arab[15]. Keempat, kurangnya media menarik yang digunakan guru dalam pembelajaran[13], [16], [18]. Guru cenderung menggunakan media buku dan papan tulis dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut memang sewajarnya bagaimanapun juga kedua media itu memang tidak terlepaskan digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi, membuat siswa mudah bosan terhadap pembelajaran. Maka guru harus mengikuti perkembangan teknologi juga, seperti menerapkan game edukasi ke dalam pembelajaran bahasa Arab[11].

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan berbagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian Zuhriyah (2025) tentang Pengembangan Media Educaplay untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa di Sekolah Dasar menunjukkan hasil terjadi peningkatan keterampilan berbahasa Arab siswa setelah menggunakan media Educaplay[5]. Selanjutnya, penelitian Indriyana (2024) dalam penelitian Penggunaan Media Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab menunjukkan hasil bahwa aplikasi Educandy efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab[18]. Kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan game dalam pembelajaran (Froggy Jumps dan Educandy) dan hasilnya game tersebut memang dapat meningkatkan penguasaan mufrodat[5], [18]. Penelitian tersebut juga memberikan kontribusi terhadap literatur pembelajaran Bahasa Arab[5], [18]. Meski begitu, terdapat kesenjangan yang dapat diisi, yaitu penggunaan game edukasi Matching Pairs. Selain itu, penelitian penguasaan mufrodat di tingkat SMK masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan fokus menerapkan game edukasi Matching Pairs untuk meningkatkan penguasaan mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan.

Pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan dilakukan dengan sistem blok. Sistem blok adalah model pembelajaran yang menggantikan jadwal reguler yang awalnya singkat dan sering menjadi lebih panjang tiap mata pelajaran[19]. Model pembelajaran tersebut bertujuan meningkatkan efektivitas belajar dengan memberi waktu lebih untuk pendalaman materi, proyek, dan aktivitas terfokus[19]. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut belum pernah melibatkan aplikasi atau game berbasis web. Guru menggunakan metode ceramah, metode tanya-jawab dan untuk keterampilan maharah istima' menggunakan sound untuk melatih pendengaran dan pemahaman siswa akan materi yang

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

disampaikan. Jika siswa terlihat bosan atau kurang fokus, guru akan mengajak mereka melakukan ice breaking untuk menghidupkan kembali suasana belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Arab dan para siswi kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan ditemukan beberapa hal yang dapat mempengaruhi penguasan 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.

Penelitian ini penting karena penguasaan mufrodat merupakan tantangan dalam pembelajaran bahasa Arab, termasuk bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Pandaan. Penggunaan game edukatif, seperti Matching Pairs bisa membantu meningkatkan penguasaan mufrodat dalam pembelajaran, namun diperlukan penelitian untuk mengetahui peningkatannya. Berdasarkan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, maka dirumuskan masalah, yaitu bagaimana penggunaan game edukasi Matching Pairs dalam pembelajaran Mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 pandaan? dan bagaimana game edukasi Matching Pairs dalam meningkatkan penguasaan mufrodat di SMK muhammadiyah 1 Pandaan?.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa penelitian pra-eksperimental yang mana hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau disebut juga kelompok kontrol[20], [21]. Adapun desain penelitian-nya yaitu One Group Pre-Test Post-Test, seperti pada Tabel 1l[22]. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel dependen yaitu penguasaan mufrodat terhadap variabel independen berupa penggunaan game edukasi Matching Pairs. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tidak adanya atau terjadi peningkatan penguasaan mufrodat siswa setelah menggunakan game tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab.

Tabel 1. One Group Pre-Test Post-Test Design

Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Y1	X	Y2

Table 1.
Ket:

Y1: Nilai Pre-Test

X : Perlakuan atau treatment menggunakan game Matching Pairs

Y2: Nilai Post-Test

Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan atau dikenal dengan sebutan SMK Mutu. Sekolah terletak di Jl. Raya Pandaan Bangil Dusun No. Km2 Mbajang Kebon Waris, Kec. Pandaan, Kab. Pasuruan. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas X dengan jumlah total sebanyak 343 siswa. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan sampel, yaitu kelas X dari jurusan Spa & Beauty Therapy yang terdiri atas 28 siswi. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling[22], [23]. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif mengingat bahwa para siswi dalam kelas tersebut telah memiliki dasar-dasar pengetahuan bahasa Arab yang dinilai cukup memadai. Oleh karena itu, para siswi dari kelas tersebut dianggap sesuai dijadikan subjek penelitian untuk mengukur tingkat penguasaan mufrodat.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara guru dan siswa, tes penguasaan mufrodat (pre-test dan post-test) dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan untuk mengamati pembelajaran bahasa Arab. Adapun tes penguasaan mufrodat terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal mencocokkan dan 5 soal uraian. Tes dilakukan untuk mengukur penguasaan mufrodat siswi jurusan Spa & Beauty Therapy yang mana akan dilakukan dalam dua kali, yaitu pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk menilai penguasaan awal terhadap mufrodat dan post-test diberikan setelah perlakuan menggunakan game edukasi Matching Pairs. Sedangkan wawancara guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran bahasa Arab kelas X di SMK Mutu. Sedangkan dokumentasi untuk merekam kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Proses pengolahan data yang telah dikumpulkan sebelumnya diolah menggunakan SPSS versi 15.

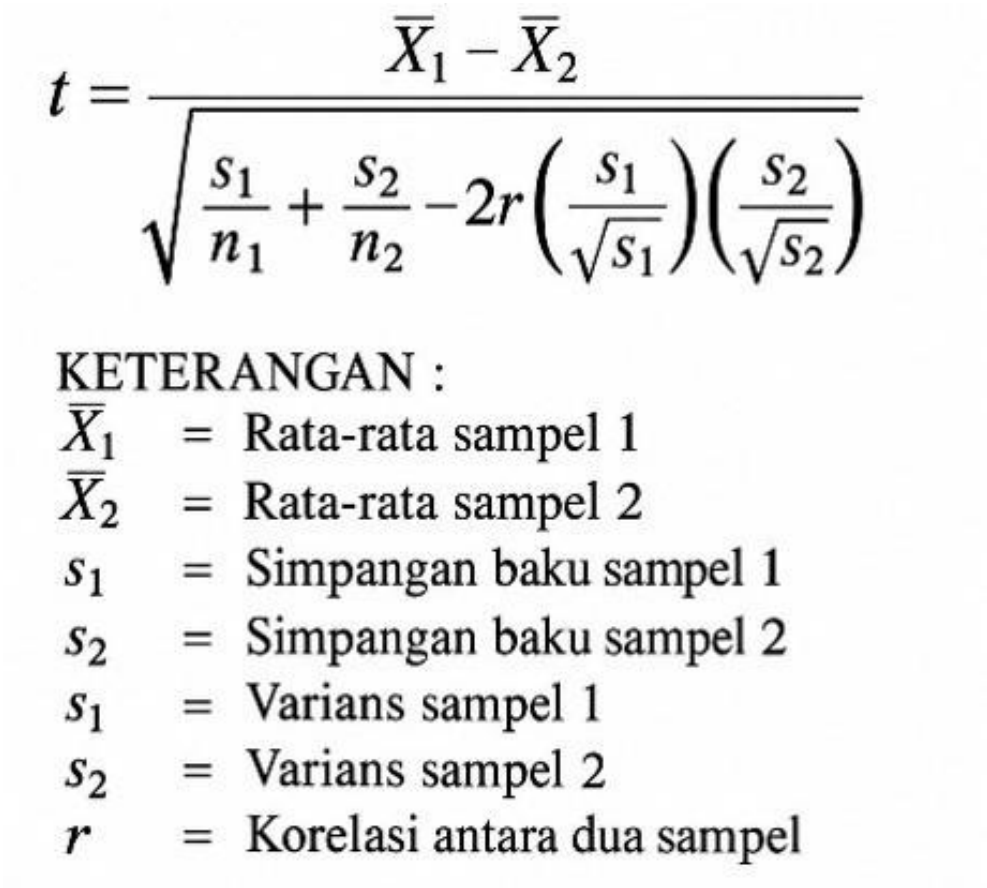
Proses pengolahan ini mencakup beberapa tahapan yang sistematis. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data yang diperoleh mengikuti pola distribusi normal atau tidak yang merupakan salah satu asumsi dasar dalam beberapa jenis analisis statistik[23], [24], [25]. Tahap berikutnya adalah melakukan analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dari data, seperti nilai rata-rata (mean), nilai maksimum (tertinggi), dan nilai minimum (terendah) berdasarkan data mentah yang telah dikumpulkan[23], [24], [25]. Langkah terakhir dalam pengolahan data ini adalah melakukan uji paired samples t-test[23], [24], [25]. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan apakah terdapat peningkatan penguasaan mufradat siswa setelah perlakuan atau tretament

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

menggunakan game Matching Pairs. Adapun rumus uji yang digunakan ada pada Gambar 1.



$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1}{n_1} + \frac{s_2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{s_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{s_2}}\right)}}$$

KETERANGAN :

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1
$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2
s_1 = Simpangan baku sampel 1
s_2 = Simpangan baku sampel 2
s_1 = Varians sampel 1
s_2 = Varians sampel 2
r = Korelasi antara dua sampel

Figure 1.

Gambar 1. Rumus Uji Paired Samples T-Test[28]

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[22]. Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data yang ada berdisribusi normal[22]. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian ini sebagai prasyarat untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian[22]. Ada beberapa jenis uji normalitas yang dapat digunakan, seperti Kolmogorov-Smirnov, Shapiro-Wilk, dll[22]. Pada tabel 2, menggunakan Shapiro-Wilk karena sampel penelitian kurang dari 100[22]. 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[22]. Berdasarkan Tabel 2. diperoleh 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.

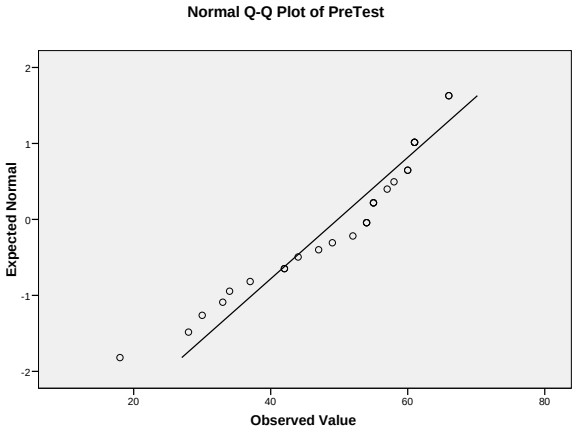
Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk
	Sig.
Pre-Test	.020
Post-Test	.136

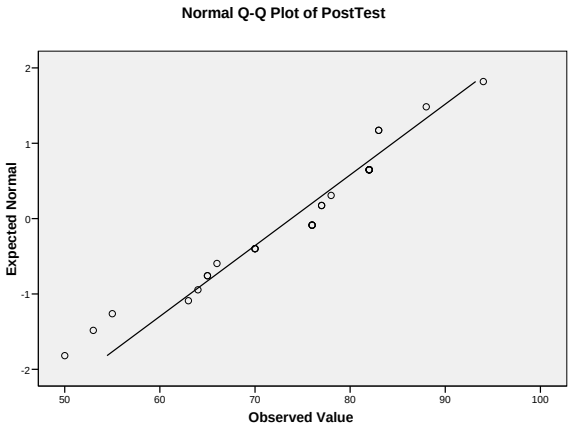
Sebelumnyapada Tabel 2, data berdistribusi normal yang dapat diketahui dari nilai signifikansi. Selanjutnya, juga dapat dilihat melalui persebaran pola data, yaitu jika suatu data berdistribusi normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis[22]. Berdasarkan gambar Gambar 2. dan Gambar 3. bisa dilihat bahwa pola data pre-test dan post-test tersebar di sekeliling garis yang berarti data berdistribusi normal.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875



Gambar 2. Normal Q-Q Pre-test

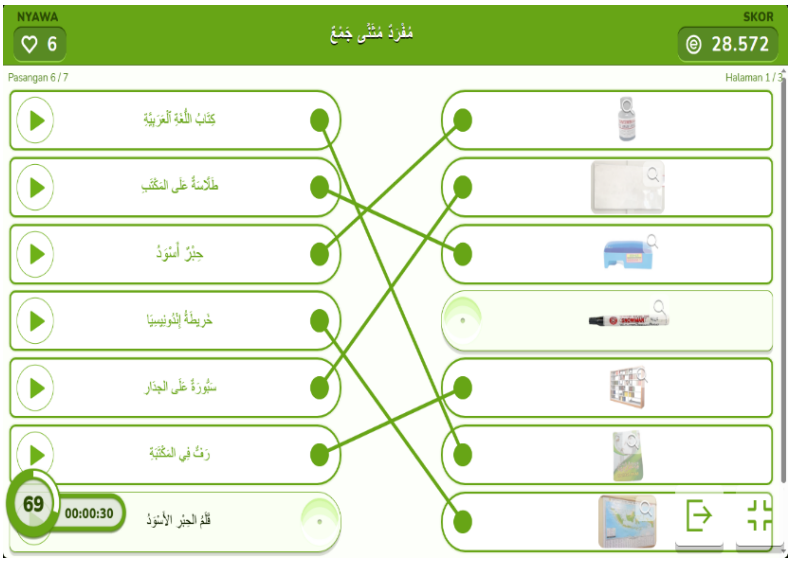


Gambar 3. Normal Q-Q Post-Test

Berdasarkan hasil uji normalitas telah diketahui bahwa data memenuhi asumsi dasar. Maka selanjutnya akan dilakukan uji paired sample t-test. Namun, sebelum itu, akan akan disajikan dan dibahas mengenai penggunaan game edukasi Matching Pairs dalam pembelajaran mufrodat dan game edukasi Matching Pairs dalam meningkatkan penguasaan mufrodat di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan sebagai berikut:

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

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mufrodat adalah game edukasi Matching Pairs yang ada di platform Educaplay. Game ini dirancang untuk membantu siswa menguasai mufrodat dengan lebih menyenangkan. Dengan media tersebut, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal, tetapi juga dilatih untuk mengenali antara mufradat dan maknanya, serta penggunaannya dalam bentuk kalimat. Tema materi yang digunakan dalam game ini adalah al-Mahāni al-‘Āmmah fī al-Madrasah[26]. Dalam pelaksanaannya, para siswi dari kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy diajak untuk mempelajari mufrodat yang berkaitan benda-benda yang ada dikelas dan nama-nama ruang atau bangunan yang ada di sekolah. Selain itu, pembelajarannya juga diarahkan pada pengenalan bentuk mufrad (kata tunggal), mutsannā (kata ganda), dan jamak (kata jamak) [27].

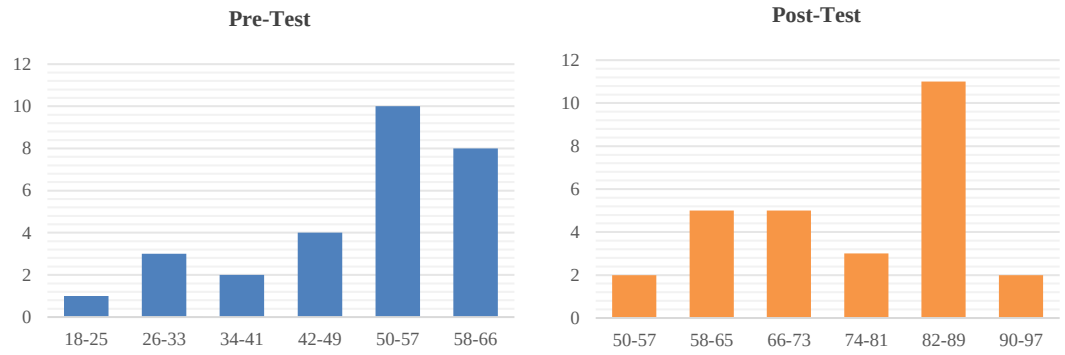


Gambar 4. Tampilan Game Matching Pairs

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. Tampilan dari game ini dapat dilihat pada Gambar 4. 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. 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 penguasaan mufrodat siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah penggunaan game Matching Pairs.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875



Gambar 5. Diagram Nilai Pre-test dan Post-Test

Berdasarkan Gambar 4, diketahui 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.

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

Pembelajaran mufrodat adalah proses pembelajaran yang berfokus pada penguasaan kosakata dalam bahasa Arab. Mufrodat merupakan unsur penting dalam keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan[23]. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufrodat menjadi dasar untuk memahami struktur kalimat (nahwu), makna teks, serta untuk membentuk keterampilan berbicara (kalam), menyimak (istima'), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) [7]. Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, peserta didik akan kesulitan memahami bahasa Arab serta menggunakannya dalam berkomunikasi. Namun, dalam penerapannya, pembelajaran mufrodat kerap kali dihadapkan pada tantangan seperti mudah bosan[16]. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan, diketahui bahwa tingkat penguasaan mufrodat siswa masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari nilai rata-rata hasil pre-test. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan serta rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti game edukatif menjadi alternatif solusi yang menjanjikan. Salah satu game yang relevan adalah Matching Pairs, sebuah media pembelajaran interaktif yang tersedia di platform Educaplay.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan game edukatif seperti Froggy Jumps dan Educandy efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab[2], [18]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan mufrodat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan penguasaan mufrodat menggunakan game Matching Pairs melalui analisis hasil pre-test dan post-test menggunakan uji paired samples t-test, yaitu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok sampel[23].

Tabel 3. Paired Samples Correlations

		Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	.003

Pada tabel 3, menujukkan hasil korelasi atau hubungan antara kedua data tersebut. Pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi 0.003. Karena nilai Signifikansi 0.003 < 0.05 maka ada hubungan antara pre-test sebelum treatment dan post-test setelah perlakuan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan game edukasi Matching Pairs yang dilakukan setelah pre-test mengalami peningkatan yang terlihat pada post-test yang berarti game tersebut memiliki pengaruh terhadap peningkatan penguasaan mufrodat.

Tabel 4. Paired Samples Test

	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) [22]. Pada tabel 4, 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.

V. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, diketahui bahwa 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

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Vol. 14 No. 2 (2026): May
DOI: 10.21070/ijis.v14i2.1875

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 mufrodat para siswi kelas X jurusan Spa & Beauty Therapy di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada developer of the Matching Pairs atas kontribusinya dalam menyediakan game edukasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ahli validasi bahasa Arab atas saran dan validasi yang diberikan pada soal dan materi untuk penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Muhammadiyah 1 Pandaan dan guru Bahasa Arab yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Tak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada para siswi kelas X jurusan Spa &Beauty Therapy yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan kebaikan dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Penulis menyadari bahwa tanpa peran semua pihak, penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar.Referensi

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 Muhaimin, “Pengembangan Media Educaply untuk Meningkatkan Mufrodat 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. Mubarak, dan A. S. Baharum, “Istrātījiyyah 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. Kholiq Hasan, dan A. K. Hakim, “Taṭbīq uslūb al-aghniyah fī ta‘allum al-mufradāt li-ṭullāb al-madrasah al-ibtidā’iyyah al-Muḥammadiyyah 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 Mufrodat 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. 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
11. H. L. Shaliha dan R. Febrianta, “Faʿāliyat istikhdām barnāmaj Quizizz litarqiyat istiʿāb al-mufradāt ladā talāmīdh al-madrasah al-tsānawiyyah al-ḥukūmiyyah 2 Agham,” EL-THUMUHAT, vol. 8, Feb 2025, doi: https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2025.16492.
12. 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”.
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. D. Yunita Putri, “Ta’tsīr istikhdām wasīlat al-ḥurūf al-mutaqāṭi‘ah ‘alā ta‘līm al-mufradāt li-ṭullāb fī al-madrasah al-thānawiyyah al-ahliyyah Muḥammadiyyah Sulayt Aīr,” El-Ibtikar J. Pendidik. Bhs. Arab, 2024.
17. 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.
18. S. Indriyana, “Penggunaan Media Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” vol. 4, no. 2, 2024.
19. 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”.
20. M. S. Priadana dan D. Sunarsi, Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Books, 2021.
21. M. Pd, D. G. Adnan, dan M. A. Latief, “Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas”.
22. Fitri, R. Rahim, dan Nurhayati, Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian. Yayasan Kita Menulis, 2023.
23. H. Huwaida, “Statistika Deskriptif”.
24. M. Wahyuni, Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah data Manual dan SPSS Versi 25. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.
25. U. B. Arifin dan Aunillah, Buku Ajar Statistik Pendidikan. Umsida Press, 2021.
26. Moch. W. Dariyadi dan B. Feriandika, Hayya Ta’allam al-’Arabiyyah.
27. bin Hamid, Silsilah Ta’lim al-Lughah al-’Arabiyyah an-Nahwu Mustawa Tsani. Riyadh: at-Thab’ah ats-Tsaniyah, 2004.
28. A. Muhid, M. Si, D. N. Hidayat, S. Psi, dan M. Psi, “Analisis Statistik”.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).