

## PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU SUSUN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGANALISIS TEKS ARAB DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MUTHOLA'AH

Alvin Tubagus Cahya Nugraha<sup>1</sup>, Isop Syafei<sup>2</sup>

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

e-mail: [2259010014@student.uinsgd.ac.id](mailto:2259010014@student.uinsgd.ac.id)<sup>1</sup>, [isop.syafei@uinsgd.ac.id](mailto:isop.syafei@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-5-31

Review : 2026-5-31

Accepted : 2026-5-31

Published : 2026-5-31

### KATA KUNCI

Analisis Teks Arab; Kartu Susun; Muthola'ah; Motivasi Belajar; Pemahaman Teks.

### A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam kemampuan siswa kelas XII B MA Persatuan Islam Kota Bandung dalam memahami teks Arab pada pembelajaran muthola'ah, baik sebelum maupun sesudah penerapan media permainan kartu susun, sekaligus mengidentifikasi tingkat peningkatan yang terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 25 siswa sebagai subjek melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan instrumen tes untuk mengukur kemampuan kognitif, serta observasi dan dokumentasi untuk melengkapi data proses pembelajaran. Analisis data dilakukan secara sistematis menggunakan perhitungan rata-rata, persentase, serta perbandingan hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 41,92, terutama pada aspek i'rab, kaidah kebahasaan, dan penguasaan kosakata. Setelah diterapkannya media permainan kartu susun, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 56,36. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan secara empiris. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum mencapai tingkat optimal. Media kartu susun terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan integrasi dengan strategi pembelajaran lain agar peningkatan kemampuan analisis teks Arab dapat dicapai secara lebih maksimal dan berkelanjutan.

### A B S T R A C T

*This study aims to comprehensively examine the ability of Grade XII B students at MA Persatuan Islam Bandung in understanding Arabic texts in muthola'ah learning, both before and after the implementation of a card-sorting game as an instructional medium, while also identifying the level of improvement achieved. The study employed a descriptive quantitative approach*

### Keywords:

*Arabic Text Analysis; Card-Sorting Game; Learning Motivation; Muthola'ah; Text Comprehension*

---

*involving 25 students as participants through a total sampling technique. Data were collected using test instruments to measure cognitive ability, as well as observation and documentation to support data on the learning process. Data analysis was conducted systematically using mean scores, percentages, and comparisons of pretest and posttest results. The findings indicate that the students' initial ability was categorized as very low, with an average score of 41.92, particularly in aspects of i'rab, grammatical rules, and vocabulary mastery. After the implementation of the card-sorting game, the average score increased to 56.36. The statistical test results showed a significance value of 0.001, indicating a statistically significant improvement. However, the improvement has not yet reached an optimal level. The card-sorting game proved effective in enhancing student engagement and learning motivation through interactive activities. Therefore, it is necessary to integrate this medium with other instructional strategies to achieve more optimal and sustainable improvement in students' Arabic text analysis skills.*

---

## **PENDAHULUAN**

rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab. Pertama, metode pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara kognitif dalam memahami isi teks. (Mulyani & Sholeh, 2023) Kedua, keterbatasan media pembelajaran yang variatif menyebabkan proses belajar menjadi monoton sehingga menurunkan motivasi dan minat siswa dalam mendalami teks Arab yang kompleks. (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025) Ketiga, rendahnya kemampuan analisis siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya latihan yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti mengidentifikasi struktur kalimat, makna kontekstual, dan hubungan antar gagasan dalam teks. Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus kemampuan analitis siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. Studi pertama, *The Impact of Game-Based Learning on Motivation and Achievement in Mathematics Education: A Systematic Review (2020–2025)* PPSDP International Journal of Education. (Marzuki dkk., 2025) Studi ini menegaskan bahwa game-based learning secara konsisten meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian kedua, *Implementasi permainan bongkar pasang dalam pengembangan aspek bahasa anak.* (Fadlilah dkk., 2025) mengungkapkan bahwa media kartu dapat membantu siswa dalam memahami struktur bahasa melalui aktivitas

penyusunan yang melibatkan proses berpikir logis. Selanjutnya, penelitian ketiga, Pengembangan game multimedia interaktif untuk stimulasi perkembangan bahasa. (Asmara dkk., 2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan analisis teks karena siswa dilibatkan secara aktif dalam memecahkan masalah bahasa.

Selain itu, penelitian keempat, Indonesian Journal of Action Research menemukan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan melalui pendekatan tindakan kelas. Media ini membantu siswa memahami konsep bahasa secara konkret dan bertahap. (Anggraini, 2022) Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media visual dan manipulatif, seperti kartu susun, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Penelitian kelima, Is Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills? Jurnal Prima Edukasia, juga menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dengan bantuan media permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis teks. (Fitriyadi & Wuryandani, 2021) Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan motivasi atau pemahaman dasar bahasa, dan belum secara spesifik mengkaji kemampuan analisis teks Arab dalam konteks pembelajaran Muthola'ah di tingkat madrasah aliyah.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu diisi, yaitu kurangnya penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media permainan kartu susun dalam pembelajaran Muthola'ah untuk meningkatkan kemampuan analisis teks Arab siswa kelas XII. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak dilakukan pada konteks institusi tertentu seperti MA Persatuan Islam Kota Bandung, yang memiliki karakteristik kurikulum dan siswa yang khas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih kontekstual dan terfokus pada pengembangan kemampuan analisis melalui media yang inovatif.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan kartu susun sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk melatih kemampuan analisis teks Arab. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendorong siswa untuk menyusun, mengidentifikasi, dan memahami struktur teks secara aktif. Selain itu, penelitian ini mengkombinasikan pendekatan permainan dengan evaluasi pembelajaran Muthola'ah, sehingga memberikan kontribusi baru dalam strategi pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah aliyah.

Adapun dampak yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab secara lebih sistematis dan mendalam. Selain itu, penggunaan media permainan kartu susun diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara lebih luas, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan Islam.

## **METODE**

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif-deskriptif yang berfokus pada pengukuran kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab setelah penggunaan media permainan kartu susun dalam pembelajaran Muthola'ah. (Nur Fahmawati dkk., 2025) Data yang dikumpulkan berupa skor hasil evaluasi pembelajaran yang mencerminkan tingkat kemampuan analisis siswa, seperti kemampuan memahami makna teks, mengidentifikasi struktur kalimat, serta menentukan hubungan antar gagasan dalam teks Arab. (N. Hidayah & Mulyani, 2021) Selain itu, data pendukung berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa selama penggunaan media juga dikonversikan ke dalam bentuk angka untuk memperkuat analisis deskriptif. (K dkk., 2025) Dengan demikian, data yang diperoleh bersifat numerik dan dapat diolah untuk menggambarkan tingkat pencapaian siswa secara objektif.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII B MA Persatuan Islam Kota Bandung yang berjumlah 25 orang. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian tanpa menggunakan teknik sampling, karena penelitian ini menggunakan pendekatan populasi terbatas (total sampling). (Hasfiana dkk., 2026) Pemilihan kelas XII B didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas ini sedang mengikuti pembelajaran Muthola'ah dan memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan analisis teks Arab. Selain itu, karakteristik siswa yang beragam dalam hal kemampuan akademik menjadi dasar penting untuk menguji efektivitas media permainan kartu susun dalam meningkatkan kemampuan analisis secara menyeluruh. (Samuel & Merkebu, 2026)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. (Sumarni & Amin, 2021) Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab sebelum dan sesudah penggunaan media permainan kartu susun. (Espinoza Salfate dkk., 2023) Bentuk tes berupa soal evaluasi yang dirancang sesuai dengan indikator kemampuan analisis, seperti memahami isi teks, menentukan ide pokok, dan menguraikan struktur kalimat. (Paino dkk., 2024) Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media permainan kartu susun. (Umi Khotijah & Nisa Syuhda, 2021) Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa daftar nilai, foto kegiatan, serta catatan proses pembelajaran yang relevan dengan penelitian. (Nunung Suryana Jamin dkk., 2025)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung nilai rata-rata (mean), persentase, dan distribusi frekuensi dari hasil tes siswa. (Erdani dkk., 2025) Data yang diperoleh kemudian dibandingkan antara sebelum dan sesudah penerapan media permainan kartu susun untuk melihat adanya peningkatan kemampuan analisis teks Arab. (Damayanti & Zakaria, 2025) Selain itu, hasil observasi dianalisis dengan mengubah skor aktivitas siswa ke dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat partisipasi selama pembelajaran. (Puzi Agus Noor Lindawali, 2023) Hasil analisis tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi

deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media permainan kartu susun dalam pembelajaran Muthola'ah. (Hartini, 2021)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Kemampuan Analisis Siswa Dalam Menganalisis Teks Arab Sebelum Menggunakan Media Kartu Susun**

Hasil penelitian mengenai kemampuan siswa kelas XII B MA Persatuan Islam Kota Bandung dalam menganalisis teks Arab pada mata pelajaran muthola'ah sebelum penggunaan media permainan kartu susun menunjukkan kondisi yang masih jauh dari harapan. (Ma'ruf & Mathoriyah, 2024) Data diperoleh melalui pelaksanaan pretest yang dirancang untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa dalam berbagai indikator analisis teks Arab, seperti analisis i'rab, melengkapi kalimat, analisis kaidah, penerjemahan kosakata, serta perbaikan kosakata yang salah. (Amalia & Irawan, 2021) Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh gambaran empiris bahwa kemampuan awal siswa cenderung rendah dan belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis analisis teks. (Lutfiani dkk., 2025)

Secara kuantitatif, nilai rata-rata (mean) hasil pretest siswa kelas XII B adalah sebesar 41,92 dari skor maksimal 100. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan siswa berada pada kategori "sangat rendah" berdasarkan kriteria interpretasi nilai yang digunakan dalam penelitian ini, yakni rentang 0–49 dikategorikan sangat rendah. (Marta dkk., 2021) Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur bahasa Arab secara mendalam, khususnya dalam konteks analisis teks muthola'ah yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. (Sholekhah dkk., 2026)

Apabila ditinjau lebih rinci berdasarkan indikator, kemampuan siswa dalam analisis i'rab hanya mencapai rata-rata sekitar 40,6%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi fungsi gramatikal kata dalam kalimat secara tepat. (Hum, 2023) Padahal, penguasaan i'rab merupakan fondasi utama dalam memahami makna teks Arab secara komprehensif. (Wahyudi dkk., 2020) Selanjutnya, pada indikator melengkapi kalimat, siswa menunjukkan hasil yang relatif lebih baik dengan persentase sebesar 64%, meskipun masih tergolong belum optimal. (Ni'mah, 2021) Pada indikator analisis kaidah dan penerjemahan kosakata, masing-masing hanya mencapai 44%, yang mengindikasikan lemahnya pemahaman siswa terhadap struktur nahwu dan sharaf serta keterbatasan perbendaharaan kosakata. (Utama dkk., 2022) Adapun pada indikator perbaikan kosakata yang salah, hasilnya sangat rendah, yakni hanya sekitar 6%, yang menunjukkan bahwa siswa belum memiliki sensitivitas linguistik dalam mengidentifikasi kesalahan bahasa. (F. Hidayah, 2022)

Distribusi nilai individu siswa juga memperkuat temuan tersebut. Dari 25 siswa yang menjadi subjek penelitian, terdapat variasi nilai yang cukup signifikan, mulai dari nilai terendah sebesar 9 hingga nilai tertinggi sebesar 78. Namun demikian, mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah 60, yang menandakan bahwa sebagian besar belum mencapai batas ketuntasan minimal. (Rizqi, 2021) Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan antar siswa, sekaligus menegaskan bahwa pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara merata. (Yulisnawati, 2025)

Secara pedagogis, rendahnya kemampuan awal siswa dalam menganalisis teks Arab dapat disebabkan oleh beberapa faktor. (Rizka & Ammar, 2024) Pertama,

pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. (Zhang dkk., 2024) Kedua, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. (Laelatul Munawaroh dkk., 2023) Ketiga, kompleksitas struktur bahasa Arab yang melibatkan aspek morfologi dan sintaksis menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, terutama jika tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. (Fitanti dkk., 2025)

Selain itu, rendahnya hasil pada indikator analisis i'rab dan kaidah menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya berhasil dalam mengembangkan kompetensi gramatikal siswa. (Septiani & Asyrofi, 2023) Dalam teori pembelajaran bahasa, penguasaan struktur bahasa merupakan prasyarat penting untuk memahami makna teks secara utuh. (Rizqi, 2021) Ketika siswa belum menguasai aspek ini, maka kemampuan mereka dalam menganalisis teks akan terhambat. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, memerlukan integrasi antara penguasaan kaidah dan praktik penggunaan bahasa secara langsung. (Jailani dkk., 2021)

Dari perspektif kognitif, hasil pretest yang rendah juga mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir analitis siswa belum berkembang secara optimal. (Kafahulloh, 2024) Analisis teks Arab tidak hanya menuntut pemahaman literal, tetapi juga kemampuan untuk menghubungkan struktur bahasa dengan makna kontekstual. (Maesaroh & Riyadi, 2025) Rendahnya capaian pada indikator perbaikan kosakata yang salah menunjukkan bahwa siswa belum mampu melakukan evaluasi terhadap penggunaan bahasa, yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills/HOTS). (Izzah & Fauji, 2023)

Lebih lanjut, kondisi ini mencerminkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan latihan tertulis cenderung tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa. (Dafid Fajar Hidayat, 2022) Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sekaligus membantu mereka memahami konsep bahasa secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil penelitian pada tahap awal ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu susun. Temuan ini menjadi dasar penting untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang akan dilakukan, sekaligus sebagai pijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Secara keseluruhan, rendahnya kemampuan awal siswa menegaskan bahwa pembelajaran muthola'ah masih memerlukan pengembangan metode dan media yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas pemahaman dan kemampuan analisis teks Arab di kalangan siswa.

#### **b. Kemampuan Analisis Siswa Dalam Menganalisis Teks Arab Setelah Menggunakan Media Kartu Susun**

Pada bagian ini adalah hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas XII B MA Persatuan Islam Kota Bandung dalam menganalisis teks Arab pada mata pelajaran muthola'ah setelah penggunaan media permainan kartu susun. Berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui pretest dan posttest, terlihat adanya perubahan kemampuan siswa meskipun peningkatannya tergolong moderat. Sebelum perlakuan

diberikan, kemampuan awal siswa dalam menganalisis teks Arab berada pada kategori sangat rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 41,92 dari skor maksimal 100 . Nilai tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur bahasa, terutama dalam aspek analisis i'rab, pemahaman kaidah, serta penerjemahan kosakata.(Arif Widodo & Syafiq, 2023)

Secara lebih rinci, kemampuan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu susun menunjukkan variasi pada beberapa indikator. Pada aspek analisis i'rab, persentase capaian siswa hanya mencapai sekitar 40,6%. Sementara itu, pada kemampuan melengkapi kalimat, siswa menunjukkan hasil yang relatif lebih baik dengan capaian sebesar 64%. Namun, pada aspek analisis kaidah dan terjemahan kosakata, rata-rata capaian hanya berada pada kisaran 44%, bahkan pada kemampuan memperbaiki kosakata yang salah, capaian siswa sangat rendah yaitu sekitar 6% . Data ini menegaskan bahwa sebelum intervensi, kemampuan analisis teks Arab siswa masih belum berkembang secara optimal dan cenderung terfragmentasi antar indikator. (Asbarin dkk., 2024)

Setelah penerapan permainan kartu susun sebagai media pembelajaran, terjadi peningkatan pada kemampuan siswa. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat menjadi 56,36 . Peningkatan ini mengindikasikan adanya perubahan positif dalam kemampuan analisis teks Arab, meskipun secara kategorisasi masih berada pada tingkat rendah. (Tichlova dkk., 2021) Dengan demikian, penggunaan media permainan kartu susun memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi belum mampu mendorong siswa mencapai kategori kompetensi yang lebih tinggi.

Analisis lebih lanjut terhadap data perbandingan antara pretest dan posttest menunjukkan adanya selisih nilai yang cukup signifikan pada sebagian siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistik menggunakan uji t (paired sample test) yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 . Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan kartu susun. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan analisis teks Arab siswa. (Suryadarma dkk., 2023)

Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi tidak tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai gain yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kategori rendah hingga sedang. (Moch Farkhan Yungga Al Farisi dkk., 2025) Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun media permainan kartu susun efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun belum sepenuhnya mampu mengatasi kompleksitas pembelajaran analisis teks Arab yang memerlukan penguasaan mendalam terhadap struktur bahasa, kosakata, dan konteks wacana.

Dalam perspektif pembahasan, penggunaan permainan kartu susun dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran berbasis aktivitas (active learning) yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. (Arbanginah, 2024) Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyusun struktur teks Arab secara sistematis. (Abidin, 2023) Secara teoretis, pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. (Teguh Handoyo & Ani Ani, 2025)

Selain itu, permainan kartu susun juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. (Anggraeni dkk., 2025) Dengan adanya unsur permainan, proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. (Nurlaila dkk., 2025) Hal ini penting dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, yang seringkali dianggap sulit oleh siswa karena kompleksitas tata bahasa dan perbedaan struktur dengan bahasa ibu. (Fitri Sukmarini dkk., 2021) Dengan demikian, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas analisis teks.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam implementasi media permainan kartu susun. Pertama, penggunaan media ini memerlukan waktu yang relatif lebih lama dalam tahap persiapan dan pelaksanaan. (Najilah & Islami, 2025) Guru harus menyiapkan kartu-kartu yang sesuai dengan materi serta mengatur strategi pembelajaran yang efektif. Kedua, keterbatasan waktu pembelajaran di kelas menjadi hambatan dalam mengoptimalkan penggunaan media ini, karena sebagian waktu tersita untuk distribusi dan pengelolaan kartu. (Murtiningsih dkk., 2022) Ketiga, tidak semua siswa dapat langsung beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis permainan, sehingga diperlukan pendampingan yang intensif dari guru. (Rosarian & Dirgantoro, 2020)

Selain faktor teknis, peningkatan yang belum optimal juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal siswa, seperti perbedaan kemampuan dasar bahasa Arab, motivasi belajar, serta tingkat konsentrasi. (Dudung Hamdun & Nurul Islam, 2023) Oleh karena itu, penggunaan media permainan kartu susun sebaiknya dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih komprehensif, seperti pendekatan berbasis teks, latihan terstruktur, serta penggunaan teknologi pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu susun memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab pada mata pelajaran muthola'ah. Meskipun peningkatannya belum signifikan secara kategori, namun secara statistik terbukti memberikan pengaruh positif. Dengan pengembangan lebih lanjut dan integrasi dengan metode pembelajaran lain, media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan analisis teks.

### **c. Peningkatan Kemampuan Analisis Siswa Dalam Menganalisis Teks Arab Setelah Menggunakan Media Kartu Susun**

Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya perubahan yang cukup jelas pada kemampuan siswa kelas XII B MA Persatuan Islam Kota Bandung dalam menganalisis teks Arab pada pembelajaran muthola'ah setelah diterapkannya media permainan kartu susun. Temuan ini tidak muncul secara kebetulan, melainkan didasarkan pada data empiris yang diperoleh melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Penggunaan pretest memberikan gambaran awal mengenai kondisi kemampuan siswa yang masih terbatas, terutama dalam aspek memahami isi teks, mengidentifikasi ide pokok, serta menguraikan struktur kalimat bahasa Arab. Sementara itu, posttest berfungsi untuk mengukur perkembangan kemampuan setelah siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran berbasis permainan tersebut.

Secara deskriptif, peningkatan ini tampak dari adanya kenaikan nilai rata-rata kelas yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perbaikan kemampuan. (Han & Zhao, 2022) Distribusi nilai juga memperlihatkan pergeseran dari kategori rendah menuju kategori yang lebih baik, yang menandakan bahwa pembelajaran tidak hanya berdampak pada sebagian kecil siswa, tetapi juga merata pada kelompok yang lebih luas. (Al-Rsa'1 dkk., 2020) Selain itu, peningkatan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan menunjukkan bahwa media permainan kartu

susun mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami teks. (Karjanto & Acelajado, 2022)

Dari sudut pandang inferensial, hasil uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest bersifat signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar fluktuasi biasa, melainkan merupakan dampak dari penerapan media pembelajaran yang digunakan. (Imansyah, 2021) Dengan kata lain, media permainan kartu susun memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan analisis teks Arab siswa. Aktivitas menyusun kartu secara kolaboratif memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman secara bertahap, sekaligus melatih kemampuan berpikir analitis melalui proses menghubungkan unsur-unsur teks. (Wahyuningsih dkk., 2021)

Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media permainan kartu susun efektif sebagai stimulus awal, masih diperlukan strategi pembelajaran tambahan untuk memperdalam kemampuan analisis siswa. (Ghelfenstein-Ferreira dkk., 2021) Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menegaskan efektivitas media yang digunakan, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif dalam meningkatkan kemampuan analisis teks Arab secara berkelanjutan.

Pada tahap awal, peneliti melakukan pretest untuk mengukur kemampuan dasar siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan kartu susun. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 41,92 dari skor maksimal 100. Nilai ini berada pada kategori "rendah sekali" berdasarkan standar interpretasi yang digunakan dalam penelitian. Secara rinci, kemampuan siswa dalam beberapa indikator seperti analisis i'rab, pemahaman kaidah, penerjemahan kosakata, dan perbaikan kesalahan bahasa masih tergolong lemah. (Nurul Fahmi, 2021) Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional sebelumnya belum mampu mendorong siswa untuk berpikir analitis secara optimal dalam memahami teks Arab.

Setelah dilakukan perlakuan menggunakan media permainan kartu susun, peneliti melaksanakan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 56,36. Meskipun nilai ini masih berada dalam kategori "rendah", namun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa media permainan kartu susun memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan analisis siswa, khususnya dalam memahami struktur dan makna teks Arab. (Hestiyani, 2020)

Untuk memperjelas perbandingan hasil pretest dan posttest, berikut bagan sederhana berdasarkan data penelitian:

Bagan Perbandingan Nilai Rata-rata

Pretest : 41,92

Posttest : 56,36

Selain itu, analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa. Berdasarkan data yang tersedia, nilai N-Gain bervariasi pada setiap siswa, namun secara umum menunjukkan adanya peningkatan meskipun dalam kategori rendah hingga sedang. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan yang sama, tetapi secara keseluruhan terdapat tren positif.

Dalam pengujian statistik, peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 . Hal ini memungkinkan penggunaan uji t (paired sample t-test) untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 . Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan permainan kartu susun.

Secara substantif, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui perspektif teori pembelajaran aktif (active learning) dan konstruktivisme. Permainan kartu susun mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menganalisis elemen bahasa. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan interaktif dan kolaboratif.

Dari segi pedagogis, penggunaan media permainan kartu susun memberikan beberapa kontribusi penting. Pertama, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kedua, permainan ini membantu siswa memahami struktur kalimat Arab secara lebih konkret, terutama dalam aspek i'rab dan susunan kalimat. Ketiga, interaksi antar siswa dalam permainan memperkuat aspek sosial dalam pembelajaran yang turut mendukung pemahaman materi.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan adanya beberapa kendala dalam implementasi media pembelajaran. Berdasarkan data penelitian, salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat proses penggunaan kartu susun menjadi kurang optimal . Selain itu, persiapan media yang cukup kompleks serta potensi distraksi siswa selama permainan juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Secara kritis, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu susun belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemampuan analisis siswa, tetapi memiliki potensi yang signifikan jika dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendukung seperti pengelolaan waktu yang lebih efektif, integrasi dengan metode pembelajaran lain, serta peningkatan kualitas desain media agar lebih terstruktur dan sistematis.

Dalam konteks yang lebih luas, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Namun, penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan analisis teks Arab tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu susun memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis teks Arab, meskipun peningkatannya masih dalam kategori rendah. Hasil ini menjadi dasar penting bagi pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif, adaptif, dan berbasis kebutuhan siswa di masa mendatang.

## KESIMPULAN

Kemampuan awal siswa kelas XII B dalam menganalisis teks Arab tergolong sangat rendah, dengan rata-rata pretest 41,92. Kelemahan terlihat pada analisis i'rab (40,6%), kaidah dan terjemahan (44%), serta perbaikan kosakata (6%), meskipun melengkapi kalimat relatif lebih baik (64%). Kondisi ini menunjukkan keterbatasan penguasaan struktur bahasa, kosakata, dan kemampuan berpikir analitis. Faktor penyebab meliputi pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya media inovatif, serta kompleksitas bahasa Arab. Setelah penggunaan permainan kartu susun, rata-rata nilai meningkat menjadi 56,36. Uji t menunjukkan signifikansi 0,001 (<0,05), menandakan adanya peningkatan yang bermakna. Media ini mendorong keterlibatan aktif, interaksi, dan motivasi belajar. Namun, peningkatan masih tergolong rendah dengan gain terbatas. Kendala utama meliputi keterbatasan waktu, persiapan media, dan variasi kemampuan siswa.

Secara keseluruhan, permainan kartu susun efektif meningkatkan kemampuan analisis teks Arab, tetapi perlu dikombinasikan dengan strategi lain agar hasilnya lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2023). KEMAMPUAN MENGHAFAAL AYAT AL-QUR'AN DENGAN MENGGUNAKAN METODE CARD SORT DALAM PEMBELAJARAN QU'RAN HADIST. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2032>
- Al-Rsa'i, M. S., Khoshman, J. M., & Abu Tayeh, K. (2020). Jordanian pre-service physics teacher's misconceptions about force and motion. *Journal of Turkish Science Education*, 17(4), 528–543. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.43>
- Amalia, S., & Irawan, D. (2021). Problematika Penerjemahan Teks Bahasa Arab di Kelas VIII MTs Negeri 3 Bangka. *AL-MU'ARRIB: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION*, 1(1), 22–33. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2079>
- Anggraeni, R., Alamsyah, M. R. N., & Utami, F. P. (2025). MEDIA PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 11–21. <https://doi.org/10.32502/didaktikabiologi.v9i1.202>
- Angraini, E. K. (2022). Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 265–271. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-15>
- Arbanganah, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 3 Sleman melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Card Sort. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(1), 65–70. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.65-70>
- Arif Widodo, & Syafiq, M. S. I. (2023). The Influence of Mufradat Memorization Method on Improving Students' Arabic Text Translating Ability. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 3(2), 148–156. <https://doi.org/10.55352/pba.v3i2.652>
- Asbarin, A., Wargadinata, W., Rusuly, U., & Nailil Amalia, N. (2024). Analyzing the Content of the Arabic Language Series Book for Teaching Arabic to Non-Native Speakers: A Study in the Context of William Francis Mackey: تحليل محتوى كتاب سلسلة اللغة العربية لتعليم اللغة: دراسة في سياق وليام فرانسيس ماكي العربية لغير الناطقين بها. *Journal of Arabic Language Learning and Teaching (JALLT)*, 2(1), 59–70. <https://doi.org/10.23971/jallt.v2i1.177>
- Asmara, E. D., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2025). Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early*

- Childhood and Inclusive Education), 9(1), 7–13. <https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1756>
- Dafid Fajar Hidayat. (2022). DESAIN METODE CERAMAH DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7795–7804. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994>
- Dudung Hamdun & Nurul Islam. (2023). Humanistic Approaches in Learning Arabic to Increase Motivation of Students' Learning: Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EduLab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(2), 177–193. <https://doi.org/10.14421/edulab.2023.82.05>
- Erdani, Y., Firdaus, A., Sugata, A., Reihan, A., & Saputra, A. (2025). Analisis Statistik Deskriptif Faktor-Faktor Lingkungan Belajar Daring yang Dipaksakan terhadap Variabilitas dan Kecenderungan Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Otomasi Manufaktur dan Mekatronika. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 6(1). <https://doi.org/10.53697/iso.v6i1.3232>
- Espinoza Salfate, L., Guerrero, G., Barbé Farré, J., & Márquez Salinas, F. (2023). Design and Validation of a Classroom Observation Instrument to Evaluate the Quality of Mathematical Activity from a Gender Perspective. *Education Sciences*, 13(3), 266. <https://doi.org/10.3390/educsci13030266>
- Fadlilah, A. N., Azhari, S., Oktaviana, H., & Halimah. (2025). Implementasi Permainan BePe Berpasir dalam Upaya Pengembangan Aspek Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(2), 96–107. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i2.10454>
- Fitanti, S. Y., Prahani, B. K., Suryanti, S., & Saphira, H. V. (2025). Optimization of Digital Game Media in Game-Based Learning to Enhance Critical Thinking Skills in Science Learning. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 227–242. <https://doi.org/10.26740/jpps.v14n2.p227-242>
- Fitri Sukmarini, Mauludiyah, L., Muhammad Ainur Roziqi, & Nurdianto, T. (2021). Interactive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation / Pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 106–121. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06>
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is educational game effective in improving critical thinking skills? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>
- Ghelfenstein-Ferreira, T., Beaumont, A.-L., Dellière, S., Peiffer-Smadja, N., Pineros, N., Carbonnelle, E., Greub, G., Abbara, S., Luong Nguyen, L. B., & Lescat, M. (2021). An Educational Game Evening for Medical Residents: A Proof of Concept to Evaluate the Impact on Learning of the Use of Games. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 22(2), e00119-21. <https://doi.org/10.1128/jmbe.00119-21>
- Han, L., & Zhao, J. (2022). Optimal Allocation of Mobile Learning Resources Based on a Complex Network. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(06), 211–225. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i06.30017>
- Hartini, M. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X TR SMK Negeri Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 264–279. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18388>
- Hasfiana, Syarifuddin Ondeng, & Ulfiani Rahman. (2026). Population and Sample as Methodological Basis in Educational Research. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 3(1), 35–50. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v3i1.145>
- Hestiyani, Y. (2020). METODE CARD SORT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH.

- ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, 2(2), 149–161. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.23574>
- Hidayah, F. (2022). ANALISIS KESALAHAN BAHASA (TAHLIL AL AKHTHA') BUKU AJAR BAHASA ARAB MADRASAH IBTIDAIYYAH KELAS IV. INCARE, International Journal of Educational Resources, 3(1), 111–123. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i1.398>
- Hidayah, N., & Mulyani, A. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA TEKS ARAB GUNDUL BAGI SANTRI PONDOK PESANTREN AL MIMBAR SAMBONG DUKUH JOMBANG. Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab, 4(1), 416–422. <https://doi.org/10.32764/lahjah.v7i2.1736>
- Hum, B. A. N. M. (2023). Teori Tata Bahasa Generatif Transformatif Chomsky serta Aplikasinya dalam Gramatikal Bahasa Arab. ALLAIS Journal of Arabic Language and Literature, 2(1), 67–79. <https://doi.org/10.22515/allais.v2i1.6460>
- Imansyah, M. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 1(2), 46–51. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.105>
- Izzah, H. S., & Fauji, I. (2023). Analyzing Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Arabic Language Instruction: Insights from Kitab Arabiyyah Baina Yadaik Volume 4A. Indonesian Journal of Islamic Studies, 12(2). <https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1693>
- Jailani, M., Wantini, W., Suyadi, S., & Bustam, B. M. R. (2021). Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik dalam Pembelajaran: Studi Kasus pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 6(1), 151–167. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6115](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6115)
- K, D. Ade., Rahman, K., & Harahap, N. H. (2025). ANALISIS DESKRPTIF PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia, 11(3), 203. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v11i3.16597>
- Kafahulloh, M. (2024). Penerapan model Contextual Teaching and Learning berdasarkan tahap kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Arab. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 13(2), 57–68. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v13i2.16385>
- Karjanto, N., & Acelajado, M. J. (2022). Sustainable Learning, Cognitive Gains, and Improved Attitudes in College Algebra Flipped Classrooms. Sustainability, 14(19), 12500. <https://doi.org/10.3390/su141912500>
- Laelatul Munawaroh, Rokmanah, S., & Syachrurroji, A. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(01), 170–180. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>
- Lutfiani, Y., Wahyudin, D., & Rizka Qurrota Ayuni. (2025). Analisis Kesalahan Sintaksis dalam Membaca Teks Bahasa Arab. Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.51339/muhad.v7i1.3357>
- Maesaroh, W., & Riyadi, S. (2025). MAKNA LEKSIKAL DAN KONTEKTUALDALAM BAHASA ARAB. SIYAQIY: JURNAL PENDIDIKAN DAN BAHASA ARAB, 2(1), 42–50. <https://doi.org/10.61341/siyaqiy/v2i1.015>
- Marta, P. E., Arief, D., Hakim, R., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Model Visual, Auditory, Reading, Writing, And Kinesthetic (Vark) di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2404–2414. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1234>
- Ma'ruf, M. A., & Mathoriyah, L. (2024). Analisis Kesalahan Sintaksis dalam Membaca Teks Arab pada Siswa serta Alternatif Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab, 7(2), 794–803. <https://doi.org/10.32764/lahjah.v7i2.4902>
- Marzuki, M., Syamsuddin, A., & Sukmawati, S. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Motivation and Achievement in Mathematics Education: A Systematic Review (2020–

- 2025). PPSDP International Journal of Education, 4(2), 1063–1080. <https://doi.org/10.59175/pijed.v4i2.848>
- Moch Farkhan Yuangga Al Farisi, Mustamin Mustamin, & Muhammad Ihsanuddin Masdar. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *El-Syaker : Samarinda International Journal of Language Studies*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>
- Mulyani, S., & Sholeh, A. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer). *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2(1), 63–75. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>
- Murtiningsih, M., Darsinah, D., Wulandari, M. D., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analysis of android-based game learning media needs on elementary thematic learning. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v6i2.49190>
- Najilah, L., & Islami, N. N. (2025). Pengembangan Media pembelajaran Card Match Circle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025: Pengembangan Media pembelajaran Card Match Circle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 146–152. <https://doi.org/10.21067/jppi.v19i2.12401>
- Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Ni'mah, K. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN QIRO'AH BAHASA ARAB DENGAN TEKNIK MAKE A MATCH DI KELAS V MI PUCANGRO LAMONGAN. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.52166/mida.v4i1.489>
- Nunung Suryana Jamin, Annisa Fahmi Mannassai, & Sri Indrawati Zakaria. (2025). Pemanfaatan Instrumen Observasi sebagai Dasar Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(4), 21–31. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i4.2882>
- Nur Fahmawati, Z., Fediyanto, N., & Nastiti, D. (2025). Penyesuaian Diri Peserta Pertukaran Mahasiswa Merdeka: Studi Kuantitatif Deskriptif. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 2235–2248. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6963>
- Nurlaila, N., Siantoro, G., Hidayat, T., & Nur Shodiq, Moh. (2025). Transformation of traditional games as an innovative method to enhance student learning motivation. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 15(1), 50. <https://doi.org/10.35194/jm.v15i1.5379>
- Nurul Fahmi. (2021). Analisis Kesalahan Kaidah dalam Berbicara Bahasa Arab di Masyarakat Indonesia. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 1(1). <https://doi.org/10.55352/pba.v1i1.53>
- Paino, N. P., Masniari Hutagalung, S., & Adisaputera, A. (2024). ANALISIS INSTRUMEN SOAL MATERI TEKS EKSPANASI BERBASIS HOTS TINGKAT SMA. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 86–100. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v9i1.9473>
- Puzi Agus Noor Lindawali. (2023). Analisis Aktivitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Kimia (Studi Kasus Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Kimia di SMK Negeri 1 Siabu Tahun Pelajaran 2022/2023). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), 37–43. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.137>
- Rizka, F., & Ammar, F. M. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Berbahasa Arab Kelas VIII. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3660–3666. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4295>
- Rizqi, M. R. (2021). PENERAPAN METODE GRAMMAR TRANSLATION DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKS BAHASA ARAB BAGI

- SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH “DARUL ULUM” DESA KUREK SARI KECAMATAN WARU KABUPATEN SIDOARJO. *Al-Fakkar*, 2(2), 1–24. <https://doi.org/10.52166/alf.v2i2.2559>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). UPAYA GURU DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SISWA MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN [TEACHER'S EFFORTS IN BUILDING STUDENT INTERACTION USING A GAME BASED LEARNING METHOD]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Samuel, A., & Merkebu, J. (2026). Exploring Sampling Strategies to Maximize Qualitative Research Studies in Adult Education. *Adult Learning*, 37(2), 89–99. <https://doi.org/10.1177/10451595251349183>
- Septiani, S., & Asyrofi, I. (2023). Penerapan Metode Gramatika Terjemah sebagai Upaya dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5677–5682. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2558>
- Sholekhah, A., Jumhur, J., & Muhammad, K. (2026). PEMBELAJARAN KITAB MUTHOLA'AH AL-HADITSAH MENGGUNAKAN METODE MUSTAQILI UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH QIRO'AH. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 415–424. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7012>
- Sumarni, S., & Amin, M. (2021). Puzzle dan Problem Solving: Media dan Pendekatan untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.67>
- Suryadarma, Y., Nurcholis, A., & Pikri, A. H. (2023). The Effectiveness of Using the Media Game Jumping Word Circles in Teaching Arabic Vocabulary. *IJAS: Indonesian Journal of Arabic Studies*, 5(2), 144. <https://doi.org/10.24235/ijas.v5i2.14960>
- Teguh Handoyo & Ani Ani. (2025). Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(4), 162–171. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i4.884>
- Tichlova, M., Irahmani, & Nasih, A. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Arab pada Siswa MA dengan Metode SQ3R. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(1), 76–89. <https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p76-89>
- Umi Khotijah & Nisa Syuhda. (2021). Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(2), 172–181. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.52-05>
- Utama, W., Suprpto, S., & Ranam, S. (2022). PKM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DAN BAHASA ARAB MELALUI MEDIA GAMBAR PADA ANAK USIA DINI DI BIMBINGAN BELAJAR PELITA HATI JAKARTA SELATAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 1(3), 67–70. <https://doi.org/10.30998/pkmbatasa.v1i3.1189>
- Wahyudi, H., Hidayat, H., & Hakim, S. W. (2020). Pemikiran Gramatikal Bahasa Arab Oleh Linguistik Arab (Studi Tokoh Lintas Madzhab Nahwu). *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 19(1). <https://doi.org/10.24014/af.v19i1.10235>
- Wahyuningsih, E., Tolinggi, S. O., & Baroroh, R. U. (2021). Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 17–43. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12437>
- Yulisnawati, Y. (2025). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MELALUI GAME EDUKASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/symmetry.v10i1.29621>
- Zhang, H., Yang, J., & Liu, Z. (2024). Effect of teachers' teaching strategies on students'

learning engagement: Moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 15, 1475048. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1475048>