



Model Pembelajaran Make A Match dan *Mufradat*: Pengaruhnya terhadap Kontrol *Mufradat* Siswa

Susi Ferantika¹, Nana Jumhana², Ahmad Faroji³
^{1,2,3} *UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia*
Corresponding E-mail: susiferantika18@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of using the Make A Match Technique which can increase Arabic vocabulary Control in class VII students of MTs Al-Khairiyah Karangtengah Cilegon Banten. Researchers used the experimental method with a quasi-experimental design. The data collection methods used in this study consisted of interview, documentation, observation and test. This study concluded that the use of the Make A Match technique had an impact on the Arabic vocabulary Control of class VII students of Mts Al-Khairiyah Karangtengah Cilegon Banten. This shows that the value (T_{count}) 3.845 is greater than the value (T_{table}) 2.064, so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. In the sense that teaching Arabic using the Make A Match technique greatly influences students' ability to master Arabic vocabulary.

Keywords: *Influence, Mufradat Learning, Make A Match.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Make A Match yang dapat mengontrol penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Al-Khairiyah Karangtengah, Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen semu. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Wawancara, Dokumentasi, Observasi, dan tes. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Model Make A Match berdampak pada penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Khairiyah Karangtengah. Hal ini menunjukkan bahwa nilai (T_{hitung}) 3,845 lebih besar dari nilai (T_{tabel}) 2,064, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam artian bahwa pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan Model Make A Match sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan *Mufradat* bahasa Arab.

Kata kunci: *Pengaruh, Pembelajaran Mufradat, Make A Match.*

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan manusia untuk menyampaikan maksud, ide, dan perasaan mereka. Berdasarkan pandangan Ibnu Jinni bahwa bahasa mencakup ucapan, tulisan, atau tanda-tanda yang digunakan setiap individu dalam

menyampaikan maksud dan tujuan mereka, atau dengan kata lain yaitu untuk berkomunikasi.¹ Bahasa Arab, sebagai salah satu bahasa internasional yang memiliki akar sejarah, budaya, dan agama yang kuat,² menjadi salah satu mata pelajaran utama di lembaga-lembaga pendidikan Islam, baik di tingkat dasar, menengah, hingga atas. Bahkan, beberapa sekolah umum dan kejuruan juga mulai mengintegrasikan bahasa Arab sebagai materi tambahan.

Pentingnya penguasaan bahasa Arab terus meningkat di era globalisasi ini, khususnya dalam konteks keagamaan, akademik, dan komunikasi antarbangsa.³ Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan fondasi dasar yang memungkinkan siswa memahami makna, membangun kalimat, serta mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.⁴ Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, penguasaan keterampilan berbahasa lainnya menjadi sulit untuk dicapai. Terlebih bahasa Arab yang sering mendapatkan stigma negatif bahwa bahasa tersebut merupakan pelajaran yang sulit dipelajari oleh kebanyakan siswa. Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut penggunaan model pembelajaran sangat efektif dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaan Model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa, menimbulkan motivasi dan dorongan untuk kegiatan pendidikan, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa.⁵

Meskipun urgensi dan pentingnya pembelajaran kosakata dalam bahasa Arab telah disadari, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam menguasainya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis terhadap kelas 7 MTs Al-Khairiyah Karang Tengah bahwa dari total 25 siswa, hanya 9 siswa (36%) yang mampu menghafal dan melafalkan kosakata bahasa Arab dengan cepat dan benar. Sementara itu, sebanyak 16 siswa (64%) mengalami kesulitan dalam memahami arti kosakata ketika membaca teks berbahasa Arab. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan

¹ Ibnu Jinni, "Al-Khashaish" (Riyadh: Jami'ah Al-Mulk Su'ud, 1982), 181–185.

² Zaki Ghufron et al., "Preserving Meaning and Context: A Study of Cultural Adaptation in The Translation of Arabic Proverbs," *Alsinatuna: Journal of Arabic Linguistics and Education* 9, no. 1 (2023): 77–87, <https://e-journal.uingsdur.ac.id/alsinatuna/article/view/2007>.

³ Zaki Ghufron et al., "Arabic Teaching and Learning in Matriculation Program for Al-Azhar Student's Candidate," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 10, no. 1 (2023): 106–120, <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/arabiyat/article/view/31869>.

⁴ Bisri Mustofa, *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2018).

⁵ Najmi Hayati and Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (2017): 160–180.

pembelajaran yang diharapkan dengan hasil aktual yang dicapai siswa. Kesulitan ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak mampu membangkitkan minat serta motivasi siswa. Banyak siswa menganggap pelajaran bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menyenangkan, sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Make A Match*. Model ini merupakan strategi pembelajaran aktif yang berbasis pada permainan edukatif, di mana siswa diminta untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dalam batas waktu tertentu sebagaimana diungkapkan Hasanah⁶ dan juga Slavin⁷ bahwa pendekatan ini menekankan kerja sama antar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui permainan mencocokkan pasangan, siswa didorong untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memahami konsep secara lebih bermakna. Rukhmana menekankan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan pengalaman belajar yang positif.⁸ Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab sebagai sesuatu yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Metode

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif (Eksperimen) yaitu penelitian yang terjun langsung ke lapangan untuk menggali dan mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang memudahkan siswa untuk melakukan percobaan terhadap sesuatu, pengamatan ilmiah, dan mencatat hasil suatu percobaan. Eksperimen ini adalah untuk menguji efek dari perlakuan yang peneliti berikan dengan sengaja.⁹ Perlakuan inilah yang membuat penelitian eksperimental unik dibandingkan dengan penelitian lain. Alasan dipilihnya metode ini adalah karena metode ini cocok untuk mengkaji permasalahan dari penelitian. Peneliti memilih

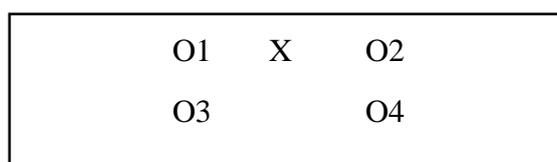
⁶ Uswatun Khasanah, "Pengaruh Pembelajaran Make A-Match Dan Index Card Match Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang Tahun Ajaran 2010/2011," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Universitas PGRI Semarang* 2, no. 2 (2011).

⁷ Robet Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2005).

⁸ Rukhmana, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Malang: FE UM, 2010).

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

metode eksperimen dengan desain Quasi eksperimen (semu). Desain eksperimen semu (Quasi eksperimen) merupakan pengembangan dari desain eksperimen nyata (True Experimental Design) dan peneliti menggunakan desain ini karena kesulitan dalam mengidentifikasi kelompok kontrol dalam penelitiannya. Untuk mengetahui pengaruh penelitian, peneliti menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen (Non Equivalent Control Group Design). Alasan Peneliti memilih Metode Kuantitatif (Eksperimen) karena Metode ini dirasa sangat Cocok untuk meneliti masalah ini, adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non Equivalent Control Group Design:



Untuk mendapatkan sampel penelitian, peneliti memilih non-probability sampling (Purposive Sampling) dan desain non-randomized pretest and posttest design ini disebut Nonrandomized Pretest Posttest Control Group Design. Tahap Penelitian ini dimulai dengan ditentukannya Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, apabila sudah ditentukan maka perlakuan diberikan kepada kelompok Eksperimen, setelah itu dilakukan pengukuran terhadap variabel dependen pada kedua kelompok untuk dibandingkan perbedaannya. Dan setiap perbedaan yang terjadi pada kedua kelompok akan dikembalikan penyebabnya pada perlakuan yang diberikan.

Treatment ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Guru Bahasa di MTs Al-Khairiyah Karangtengah. Treatment ini berupa Model pembelajaran Make A Match tentang Kosakata Bahasa arab tentang Fasilitas Sekolah yang dibentuk menjadi Sebuah Kartu Gambar, disetiap kartu terdapat gambar tentang fasilitas sekolah dan kartu satunya berisikan tentang makna dari Gambar kosakata tersebut. Model Pembelajaran Make A Match ini hanya dilakukan di kelompok Eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol peneliti hanya memberikan materi tentang Fasilitas sekolah dengan menggunakan metode Tradisional atau Ceramah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Wawancara, Dokumentasi, Observasi, dan Tes. Wawancara adalah metode yang digunakan untuk memperoleh jawaban

dari respond dalam bentuk pertanyaan.¹⁰ Wawancara ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data dari pertanyaan yang diajukan kepada kepala sekolah dan Guru Bahasa arab untuk mendapatkan informasi tentang jumlah murid dan bagaimana pembelajaran bahasa arab di sekolah MTs Al-Khairiyah Karangtengah terutama di kelas yang akan diteliti. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.¹¹ Tujuannya adalah untuk mencari data historis tentang topik penelitian dan melihat seberapa baik proses yang sedang berlangsung didokumentasikan. Peneliti menggunakan metode observasi pre-test dan Post-test. Peneliti menggunakan Model pembelajaran Make A Match dalam pembelajaran kosakata, Sebelum menggunakan Model Pembelajaran Make A Match, peneliti terlebih dahulu memberikan soal pre-test kepada siswa. kemudian, Peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Make A Match. Setelah pembelajaran selesai. Peneliti menggunakan metode post-tes Untuk mendapatkan data kemampuan siswa terhadap Kontrol *Mufradat* kelas VII MTs Al-Khairiyah Karang tengah. peneliti melakukan pre-test dan post-test pada semua sampel. Sampel penelitian sebagaimana disebutkan pada bab III penelitian ini adalah 50 siswa kelas VII yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 25 siswa kelas 1 sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas 2 sebagai kelas kontrol. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

Hasil Dan Pembahasan

Kosakata (*mufradat*) merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Penguasaan *mufradat* menjadi prasyarat utama bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak (*istimā'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qirā'ah*), dan menulis (*kitābah*). Nation¹² menegaskan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pembelajar akan mengalami kesulitan dalam memahami maupun menyampaikan informasi dalam bahasa target. Dalam konteks bahasa Arab, penguasaan *mufradat* tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman budaya, nilai-nilai agama, dan makna konteks yang khas dalam teks-teks berbahasa Arab.

¹⁰ Ernanda Ernanda and Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (April 15, 2019): 101–112, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/murabby/article/view/333>.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

¹² I. S.P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language, Learning Vocabulary in Another Language* (London: Cambridge University Press, 2013), <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9253>.

Penguasaan *mufradat* bukan hanya diukur dari kemampuan menghafal, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menggunakan kata-kata tersebut secara tepat dalam konteks komunikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga aplikatif dan interaktif, agar siswa dapat menginternalisasi makna kosakata secara lebih bermakna.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Kagan.¹³ Model ini dirancang untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu antara soal dan jawaban. Setiap siswa memegang kartu dan ditugaskan untuk mencari pasangan yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Model ini mendorong aktivitas fisik, interaksi sosial, serta keaktifan kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin,¹⁴ model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan aspek afektif, kognitif, dan sosial dalam satu proses yang terintegrasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa, model ini sangat relevan karena memfasilitasi pemrosesan makna melalui interaksi antar siswa, pencocokan konsep, serta pengulangan yang bersifat kontekstual dan menyenangkan.

Model *Make A Match* memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Hal ini dikarenakan aktivitas mencocokkan antara kata dan maknanya, atau antara istilah dengan penggunaannya dalam kalimat, dapat memperkuat daya ingat siswa serta menstimulasi keterlibatan kognitif dalam proses pemahaman makna. Hasanah¹⁵ menyatakan bahwa penggunaan model ini dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosakata dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani. Selain itu, model ini juga mendorong interaksi sosial yang konstruktif, karena siswa harus berkomunikasi dengan teman sekelas untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Rukmana¹⁶ menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan kerja sama dalam suasana kompetitif dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan siswa dan mempercepat proses internalisasi materi pelajaran, termasuk *mufradat*. Proses belajar yang

¹³ Spencer Kagan and Miguel Kagan, *Kagan Cooperative Learning, Kagan Cooperative Learning* (Malang: Kagan Publishing, 2009).

¹⁴ Slavin, *Cooperative Learning*.

¹⁵ Khasanah, "Pengaruh Pembelajaran Make A-Match Dan Index Card Match Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang Tahun Ajaran 2010/2011."

¹⁶ Rukhmana, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

bersifat aktif dan kolaboratif ini sangat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

Model pembelajaran *Make A Match* berakar pada prinsip-prinsip teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Piaget,¹⁷ pembelajaran merupakan proses aktif di mana individu membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Proses ini melibatkan asimilasi dan akomodasi informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada. Piaget menekankan bahwa siswa bukanlah penerima pasif informasi, melainkan aktor aktif dalam membentuk pemahaman mereka sendiri. Sementara itu, Vygotsky¹⁸ menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ia memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menggambarkan jarak antara kemampuan aktual individu dan potensi perkembangan mereka dengan bantuan dari orang lain yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa berinteraksi dengan teman sebaya atau pendidik yang dapat membimbing mereka melalui ZPD. Model *Make A Match*, yang melibatkan aktivitas mencocokkan pasangan kartu antara soal dan jawaban, mencerminkan prinsip-prinsip konstruktivisme ini. Melalui interaksi dan kolaborasi dalam mencari pasangan yang sesuai, siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka, sesuai dengan pandangan konstruktivis bahwa pembelajaran adalah proses aktif dan sosial. Dengan demikian, model ini memberikan pengalaman terhadap siswa bahwa mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun sendiri pengetahuannya melalui proses pencocokan dan interaksi. Melalui kegiatan *Make A Match*, siswa terlibat dalam aktivitas sosial yang memungkinkan mereka belajar dari rekan-rekan mereka secara langsung dalam situasi nyata dan bermakna.

Dalam penelitian Kuantitatif ini, Peneliti melakukan penelitian di kelas VII MTs Al-Khairiyah Karang Tengah. Model pembelajaran yang dilakukan adalah Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan Kontrol *Mufradat* siswa dalam pembelajaran bahasa arab. Model Pembelajaran *Make A Match* ini menyajikan berbagai kartu Gambar terkait *Mufradat* yang berkaitan dengan Fasilitas sekolah dengan berbagai jenis permainan yang menarik. Proses pembelajaran kosakata bahasa Arab diawali dengan menggunakan metode *Make A Match*, dengan terlebih dahulu peneliti memaparkan judul materi yaitu tentang fasilitas

¹⁷ Jean Piaget, *To Understand Is to Invent: The Future of Education* (New York: Grossman Publishers, 1973), J Piaget.

¹⁸ Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (London: Harvard University Press, 1978).

sekolah. Kemudian peneliti menyebutkan kosakata baru tentang fasilitas sekolah yang berjumlah dua puluh lima kata, diantaranya yaitu di Kantor, kelas, Lantai, kebun, taman, halaman, atap, tangga, laboratorium, elevator, kamar mandi, Gudang, Gedung, Pos Satpam, masjid, Mushola, Lapangan, toilet, kantin, aula, perpustakaan, Playground, Tingkat bawah, Tingkat atas, yang diikuti siswa setelahnya.

Setelah itu, peneliti mulai menyiapkan potongan-potongan kartu kosakata baru, yang mana peneliti menyebutkan jumlah siswa di kelas tersebut. Separuh kartu diisi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi *Mufradat* tentang Fasilitas Sekolah dan separuh lainnya diisi dengan jawaban atas pertanyaan tersebut. Lembaran tersebut dikocok agar kartu soal dan kartu jawaban tercampur. Kemudian peneliti membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok pertama siswa laki-laki dan kelompok kedua siswa perempuan. Peneliti kemudian membagikan kartu kepada kelompok sambil menjelaskan bahwa ini adalah kegiatan yang harus dilakukan secara berpasangan. Setiap kelompok akan menerima pertanyaan dan menerima jawaban. Setelah semua mendapat kartunya, masing-masing kelompok diberi waktu untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diterimanya, begitu pula sebaliknya. Selanjutnya siswa diinstruksikan untuk mencari pasangannya, dan jika siswa menemukan pasangannya, mereka diminta untuk duduk berdekatan. Siswa yang menemukan pasangannya kemudian membacakan kartu soal dan kemudian pasangan yang memegang kartu jawaban menjawabnya.

Pada tahap pertama peneliti menyajikan kartu bergambar dan kartu kosakata bahasa Arab sesuai dengan kartu bergambar dengan topik fasilitas sekolah, kemudian siswa diminta untuk membaca kosakata pada kartu yang mereka dapatkan, sehingga siswa pada tahap ini dapat menjelaskan arti kata-kata tersebut Kosakata dalam gambar kustom. Pada tahap kedua, peneliti membagikan kartu bergambar yang berisi kosakata yang berkaitan dengan pelajaran fasilitas sekolah, kemudian meminta siswa untuk mencocokkan atau mencari pasangan kartu lain yang cocok dengan kartu yang mereka dapatkan, sehingga siswa pada tahap ini dapat menginterpretasikan arti dari kosakata tersebut dalam gambar bahasa arab.

Hasil Pre-tes dan Post-tes yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen terlihat bahwa hasil pre dan post test mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan metode Make A Match pada penguasaan kosakata siswa. Nilai terendah pada pre-test adalah 20, dan nilai tertinggi adalah 75. Total nilai adalah 25 siswa. 1.350 dengan skor rata-rata 54,00. Setelah mendapat perlakuan, hasil post test siswa mengalami peningkatan dengan skor

terendah 70 dan skor tertinggi 100. Total nilai adalah 25 siswa. 2,19, dengan rata-rata 87,80. Dan diketahui bahwa total pengaruh penggunaan metode Make A Match terhadap penguasaan kosakata di kelas eksperimen (R-Square) adalah 0,391 artinya 39,1%.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penggunaan Model Pembelajaran Make A Match ini sangat layak untuk dijadikan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar bahasa arab dan dapat menjadikan pembelajaran bahasa arab lebih efektifitas dan menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode Make A Match dalam pembelajaran kosakata di kelas 7 SMP Islam Karang Tengah Gilgon menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang signifikan dalam pembelajaran kosakata. Proses pembelajaran Make A Match berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan metode Make A Match dalam pendidikan ini dapat menarik perhatian, fokus, aktivitas, dan minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata di kelas VII SMP Islam Karang Tengah Gilgon dinilai baik. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan pretest kelompok nilai 1,350 dengan rata-rata 54,00% dan posttest dengan kelompok nilai 2,195 dengan rata-rata 87,80%. Kelas kontrol dengan pretest kelompok nilai 1,135 dengan rata-rata 45,40% dan posttest dengan kelompok nilai 1,325 dengan rata-rata 53,00%. Penggunaan metode ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap penguasaan kosakata karena hipotesis percobaan perhitungan percobaan T dengan bantuan SPSS 25 nilainya lebih kecil dari 0,05 yang berarti 0,01. Oleh karena itu, terdapat pengaruh penggunaan metode Make A Match dalam penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen karena nilai (Sig) kurang dari 0,05. Pengaruh penggunaan metode Make A Match terhadap penguasaan kosakata di kelas eksperimen sebesar 39,1%.

REFERENSI

- Ernanida, Ernanida, and Rizki Al Yusra. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (April 15, 2019): 101–112. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/murabby/article/view/333>.
- Ghufron, Zaki, Endang Saeful Anwar, Azizah Alawiyah, and Mufrodi Mufrodi. "Arabic Teaching and Learning in Matriculation Program for Al-Azhar Student's Candidate."

Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 10, no. 1 (2023): 106–120.
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/arabiyat/article/view/31869>.

Ghufroon, Zaki, Subhan, Mufrodi, and Azizah Alawiyah. “Preserving Meaning and Context: A Study of Cultural Adaptation in The Translation of Arabic Proverbs.” *Alsinatuna: Journal of Arabic Linguistics and Education* 9, no. 1 (2023): 77–87. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/alsinatuna/article/view/2007>.

Hayati, Najmi, and Febri Harianto. “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota.” *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (2017): 160–180.

Ibnu Jinni. “Al-Khashaish.” 181–185. Riyadh: Jami’ah Al-Mulk Su’ud, 1982.

———. *Al-Khashaish*. Kairo: Dar Al-Hadits, 2007.

Kagan, Spencer, and Miguel Kagan. *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Cooperative Learning. Malang: Kagan Publishing, 2009.

Khasanah, Uswatun. “Pengaruh Pembelajaran Make A-Match Dan Index Card Match Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang Tahun Ajaran 2010/2011.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Universitas PGRI Semarang* 2, no. 2 (2011).

Mustofa, Bisri. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2018.

Nation, I. S.P. *Learning Vocabulary in Another Language*. *Learning Vocabulary in Another Language*. London: Cambridge University Press, 2013.
<https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9253>.

Piaget, Jean. *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers, 1973. J Piaget.

Rukhmana. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Malang: FE UM, 2010.

Slavin, Robert. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2005.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. London: Harvard University Press, 1978.