

PENGUNAAN *SMART GAME CARD* DALAM MENGHAFAK
KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTs NURUL IMAN NW KEMBANG
KERANGTAHUN PELAJARAN
2024/2025

Siti Faridah

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT)

email sfaridah461@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of students to memorize Arabic vocabulary, which affects their understanding in the learning process. One solution offered to overcome this problem is the use of Smart Game Cards as a learning medium. The purpose of this study is to explore how the use of Smart Game Cards can assist students at MTs Nurul Iman NW Kembang Kerang in memorizing Arabic vocabulary. This study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The subjects of the research are Arabic language teachers and seventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that before using Smart Game Cards, students experienced difficulties in memorizing vocabulary and showed low motivation. However, after the implementation of this medium, students appeared more enthusiastic, active, and motivated in learning. Smart Game Cards also helped students recall vocabulary more easily through enjoyable game-based activities. The conclusion of this study is that the use of Smart Game Cards is proven to be effective in improving students' motivation and ability to memorize Arabic vocabulary. This medium can serve as an innovative alternative in Arabic language learning in madrasahs.

Keywords: Smart Game Card; Vocabulary; Arabic Language; Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Arab yang berdampak pada kurangnya pemahaman mereka dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan *Smart Game Card* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Smart Game Card* dapat membantu siswa di MTs Nurul Iman NW Kembang Kerang dalam menghafal kosakata Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru bahasa Arab dan siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *Smart Game Card*, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dan cenderung kurang termotivasi. Namun, setelah penggunaan media tersebut, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam pembelajaran. *Smart Game Card* juga membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih mudah melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *Smart Game Card* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa menghafal kosakata bahasa Arab. Media ini dapat dijadikan alternatif inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

Kata kunci: *Smart Game Card*, Kosakata, Bahasa Arab, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang dipergunakan oleh orang arab untuk mengungkapkan tujuan-tujuan (pikiran dan perasaan) mereka.¹ Pelaksanaan pendidikan bahasa Arab di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah tantangan dan hambatan yang terus bermunculan, diantaranya adalah tujuan dan orientasi pengajaran bahasa Arab, problem profesionalisme guru, materi, metode, kreativitas, kurikulum, serta persoalan keilmuan dan kelembagaan pendidikan bahasa Arab secara umum. Sehingga, diperlukan formulasi baru melalui pengembangan model, kaidah, teknik, metode, kreativitas, dan pemikiran lainnya.

Aktivitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan tidak berjalan sewajarnya. Guru, sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa, lebih banyak terpaku pada buku paket (*text book oriented*). Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran masih sangat minim, seperti media pembelajaran, media permainan, dan lain sebagainya.²

Kurangnya inovasi pendidik, praktisi, mahasiswa, pemerhati, dan pengkaji bahasa Arab juga menjadi penyebab stagnasi pendidikan bahasa Arab sekarang. Indikasi dari keadaan ini sangat jelas sedikitnya tulisan bahasa Arab baik secara teoritis maupun praktis tentang model, tips, maupun kreativitas pembelajaran dan pengajaran yang dapat membantu guru secara teknis di lapangan.³

Selain problem tersebut, menurut beberapa penilaian, hingga saat ini bahasa Arab masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dibanding bahasa asing lainnya. Padahal, susah atau mudahnya suatu pelajaran tergantung pada tingkat keinginan atau niat, serta cara mengajarkan dan mempelajarinya. Sementara itu, cara mengajar bahasa Asing kepada anak didik harus kreatif, yaitu menggunakan metode-metode tertentu sesuai dengan karakteristik bahasa Asing itu sendiri. Bahasa Inggris, bahasa Mandarin, dan bahasa Jepang, cara mengajarkannya bebrbeda dengan bahasa Arab, walaupun pada dasarnya sama-sama bahasa asing. Metode, model, dan bahkan permainan apa pun bisa digunakan dalam pengajaran bahasa Asing, selama penggunaannya untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.⁴

Manusia adalah *homoludens*, yang berarti *makhluk bermain*. Bermain merupakan fenomena khas makhluk hidup, serta kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap individu anak Adam dan Hawa. Menurut filsafat Yunani, dalam permainan, selalu ada terkandung dua unsur utama, yakni *eros* (rasa senang, gembira, bahagia) atau *fun* dan *pleasure* dalam bahasa Inggris, dan *agon* (perjuangan, semangat) atau *struggle* dan *effort*. Oleh karena itu permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya.⁵

Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan kosakata (mufradat), karena kemampuan memahami, berbicara, membaca, dan menulis

¹ Musthafa Al-Ghalayain, sebagaimana dikutip oleh Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), hlm. 31.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. (Sampang: Diva Press, 2012), hlm. 5.

³ Ibid, hlm. 6.

⁴ Ibid, hlm. 6-7.

⁵ Ibid, hlm. 18-19.

dalam bahasa Arab sangat bergantung pada seberapa luas perbendaharaan kata yang dimiliki siswa. Namun, dalam praktiknya, penguasaan kosakata bahasa Arab masih menjadi tantangan besar bagi banyak siswa MTs, terutama yang baru memulai pembelajaran tingkat menengah. Berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata, diantaranya siswa cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan minim eksplorasi kata secara kreatif.⁶ Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang dapat mengaktifkan peran siswa dalam membangun pemahaman terhadap kosakata secara mandiri dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pedagogi modern, berbagai media pembelajaran interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa. Salah satunya adalah penggunaan media berbasis permainan (*gamifikasi*), yang bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Salah satu bentuk media tersebut adalah *Smart Game Card*, yaitu kartu permainan edukatif yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Smart Game Card dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata melalui aktivitas yang menuntut partisipasi aktif, kolaborasi, serta kompetisi sehat. Melalui permainan ini, siswa diharapkan tidak hanya menghafal kosakata secara pasif, tetapi juga menggunakan dan memahami kata-kata tersebut dalam konteks yang bermakna. Media ini dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran yang berbasis permainan mampu mengoptimalkan zona perkembangan proksimal siswa, karena interaksi sosial dan aktivitas bermakna mendukung perkembangan kognitif.⁷

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru bahasa Arab dan siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *Smart Game Card*, sedangkan wawancara menggali tanggapan guru dan siswa terhadap media tersebut. Dokumentasi mendukung data melalui foto, lembar kerja, dan RPP. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi sumber dan teknik, pengamatan berulang, serta konfirmasi (*member check*) kepada informan.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *Smart Game Card*, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dan cenderung kurang termotivasi. Namun,

⁶ Richards, J.C. & Renandya, W.A. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. (Cambridge University Press, 2002).

⁷ Vygotsky, L.S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. (Harvard University Press, 1978).

setelah penggunaan media tersebut, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam pembelajaran. *Smart Game Card* juga membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih mudah melalui kegiatan permainan yang menyenangkan.

PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media *Smart Game Card* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama lima kali pertemuan, diketahui bahwa media *Smart Game Card* digunakan oleh guru sebagai alat bantu interaktif dalam kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu melakukan apresepsi, kemudian membuka pelajaran dengan memperkenalkan kartu-kartu yang berwarna dan bergambar. Respon siswa sangat positif, pada pertemuan ini suasana kelas terlihat lebih hidup dibanding sebelumnya. Selanjutnya guru memberikan penjelasan singkat mengenai kosakata bahasa Arab yang akan dipelajari hari itu, lalu guru menunjukkan kartu *Smart Game Card* kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan penjelasan singkat mengenai kosakata bahasa Arab yang akan dipelajari hari itu, kemudian menunjukkan kartu *Smart Game Card* kepada siswa. Guru memberikan contoh cara membaca kartu, dengan membacakan kosakata bahasa Arab yang ada di kartu kemudian membacakan arti bahasa Indonesianya.

Setelah guru memberikan contoh cara membaca kartu, kemudian guru memberikan tugas sederhana untuk menguji hafalan siswa dari penggunaan kartu *Smart Game Card*. Guru memulai kegiatan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil dan membagikan lembar kerja yang berisi kosakata Bahasa Arab serta terjemahannya dalam Bahasa Indonesia. Siswa diminta mencocokkan kosakata tersebut melalui permainan kelompok.

Kegiatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan penuh antusiasme. Seperti yang tercatat dalam lembar observasi pertemuan pertama, “Mayoritas siswa terlihat semangat mengikuti permainan dan saling berebut untuk menjawab saat mencocokkan kartu yang diberikan oleh guru.” Hal ini menunjukkan bahwa permainan mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan keterlibatan aktif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang bersifat visual dan interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah, yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁸

2. Dampak Penggunaan *Smart Game Card* terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata

Penerapan *Smart Game Card* menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dari peningkatan jumlah kosakata yang mampu diingat siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi pertemuan kelima pada tanggal 12 Agustus 2025 pada pukul 07.30-08.30 WITA, 16 dari 20 siswa mampu menyebutkan lebih dari 10 kosakata Bahasa

⁸ Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi belajar*. (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002), hlm 120

Arab dengan benar dalam sesi evaluasi kelompok.” Ini menandakan bahwa kegiatan bermain sambil belajar melalui Smart Game Card membantu proses pengulangan (repetisi) dan penguatan memori.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Smart Game Card bukan hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga membantu meningkatkan retensi hafalan kosakata bahasa Arab. Ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget, di mana pembelajaran yang bermakna dapat terjadi saat siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung.⁹

3. Efektivitas Media *Smart Game Card* dalam Menghafal Kosakata

Media Smart Game Card terbukti efektif dalam membantu siswa menghafal kosakata. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa pada tanggal 15 Juli 2025- 12 Agustus 2025 pukul 09.30-10.30 WITA, serta pengamatan langsung selama pembelajaran berlangsung. Siswa merasa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata melalui kartu bergambar dan berwarna, serta kegiatan permainan yang melibatkan interaksi langsung.

Temuan ini diperkuat oleh teori Bruner (dalam Dahar, 1989) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan representasi visual dan aktivitas langsung.¹⁰ Proses menghafal menjadi lebih cepat karena informasi diterima dalam bentuk visual, kinestetik, dan sosial.

4. Kontribusi *Smart Game Card* terhadap Suasana Belajar

Kegiatan pembelajaran dengan Smart Game Card menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa belajar sambil bermain, yang menjadikan pembelajaran tidak terasa sebagai beban. Perhatian siswa terpusat, guru lebih mudah mengelola kelas, dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

Suasana belajar yang positif ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning), yang menekankan pentingnya keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penggunaan media Smart Game Card secara nyata mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Media ini memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan, serta mendorong terwujudnya suasana kelas yang aktif dan komunikatif.

a. Peningkatan Aktivitas dan Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Juni 2025 pukul 07.30-08.30 WITA, sebelum penggunaan media *Smart Game Card*, siswa tampak kurang antusias, pasif, dan mengalami kesulitan dalam mengingat makna kosakata. Namun, setelah penggunaan media tersebut pada tanggal 15 Juli 2025 pukul 07.30-08.30 WITA, terjadi perubahan signifikan dalam suasana kelas. Siswa terlihat lebih aktif, tertarik, dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.¹¹ Dalam hal ini, *Smart Game Card* berfungsi sebagai media visual dan kinestetik yang

⁹ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence*, (New York: Routledge, 2001), hlm. 23.

¹⁰ Dahar, R.W. “Teori-Teori Belajar”, (Jakarta: Erlangga, 1989), hlm. 50.

¹¹ Arsyad, “Media Pembelajaran”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 25.

melibatkan aktivitas bermain, menjadikannya media yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

b. Peningkatan Interaksi Siswa dan Guru

Pembelajaran dengan *Smart Game Card* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membangun interaksi positif antara siswa dan guru. Guru terlibat aktif memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi, sementara siswa menunjukkan keberanian bertanya, menjawab, dan bekerja sama dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa media ini juga efektif dalam membentuk lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif. Ini sesuai dengan teori Vygotsky tentang pembelajaran sosial, yang menyatakan bahwa proses belajar akan optimal jika dilakukan melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang yang lebih ahli (*scaffolding*).¹²

5. Kendala dalam Pelaksanaan

Meskipun secara umum media *Smart Game Card* memberikan dampak positif, terdapat beberapa kendala yang diungkapkan oleh guru, seperti keterbatasan waktu, jumlah kartu yang masih sedikit, dan persiapan yang cukup memakan waktu. Kendala ini penting untuk menjadi bahan evaluasi dan pengembangan media agar penggunaannya bisa lebih maksimal di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa setiap media pembelajaran, sebaik apapun, tetap membutuhkan perencanaan, pengelolaan waktu, dan evaluasi berkala.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran Bahasa Arab di MTs Nurul Iman NW Kembang Kerang, dapat disimpulkan bahwa, Media *Smart Game Card* digunakan sebagai alat bantu interaktif dalam menghafal kosakata Bahasa Arab. Penerapan *Smart Game Card* memberikan dampak positif terhadap peningkatan jumlah hafalan kosakata siswa selama proses pembelajaran. Media *Smart Game Card* terbukti efektif dalam membantu siswa menghafal kosakata. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata melalui kartu bergambar dan berwarna, serta kegiatan permainan yang melibatkan interaksi langsung. Dari aspek hasil belajar, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengingat dan menyebutkan kosakata Bahasa Arab secara lebih cepat dan tepat berkat metode bermain sambil belajar. *Smart Game Card* mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan kondusif. Siswa lebih antusias, terlibat aktif, serta menunjukkan perubahan sikap belajar yang positif setelah media ini diterapkan. Pembelajaran menggunakan *Smart Game Card* juga meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi, sementara siswa lebih berani bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok. Ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan, jumlah kartu yang terbatas, serta perlunya persiapan media secara matang agar pelaksanaan dapat optimal.

REFERENSI

Al-Azhari, Abu Mansur. 2001. *Tahdzib al-Lughah, Juz 1*. Beirut: Dar Ihya' al- Turats al-'Arabi

¹² Muhibbin Syah, "Psikologi Pendidikan", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 123.

- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta,
- Suparno dalam Sardiman, 2006, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syah Muhibbin, 2010 “*Psikologi Pendidikan*”, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri, Djamarah, 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta,
- Tanzeh, Ahmad. 2011 “*Metodologi Penelitian Praktis*”, Yogyakarta: Teras.
- Yunus, Mahmud. 1990. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Hidakarya Agung