



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC CARD* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS 7 MADRASAH TSANAWIYAH DARUD DAKWAH WAL-IRSYAD (DDI) MASAMBA

Nurhalisa^{1*}, Andi Arif Pamessangi², H. Alfian Putra³, Safira⁴, Sitti Mardia Ibrahim⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: nrhalisa4@gmail.com, safirarauf17@gmail.com, sittimardiahrahim@gmail.com,
andiariif_pamessangi@iainpalopo.ac.id, alfanputra@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4654>

Abstrak

Magic Card, sebagai salah satu bentuk media Pembelajaran, berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, penerapan *Magic Card* dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab dinilai sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTS DDI Masamba. Penelitian ini membahas tentang bagaimana penerapan media pembelajaran *Magic Card* dapat meningkatkan motivasi belajar kosakata pada siswa kelas 7 MTS DDI Masamba. Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui Bagaimana Tahapan Penerapan Media Pembelajaran *Magic Card* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 7 MTS DDI Masamba. Untuk Mengetahui Bagaimana Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Magic Card* Di Kelas 7 MTS DDI Masamba, dan Untuk Mengetahui Seberapa Besar Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas 7 MTS DDI Masamba Setelah Diterapkannya Media Pembelajaran *Magic Card*. Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penerapan media *Magic Card* mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab dan motivasi belajar siswa kelas 7 MTS DDI Masamba, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar dan motivasi pada setiap siklus. Motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklus, dari 59% (sedang) pada pra-siklus menjadi 74% (tinggi) pada siklus I dan 90% (sangat tinggi) pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa media *Magic Card* efektif meningkatkan motivasi belajar secara bertahap. Penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan yang signifikan antara dua siklus. Pada Siklus I, hanya 10 dari 24 siswa yang mencapai ketuntasan. Namun, pada Siklus II, seluruh siswa dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata mencapai 94,5, sehingga hasil belajar secara keseluruhan dinyatakan Lulus.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Magic Card*, Motivasi Belajar, Kosakata Bahasa Arab

1. PENDAHULUAN

Dalam sistem pendidikan formal, bahasa Arab kerap digunakan sebagai bahasa pengantar di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, yang mencerminkan betapa vitalnya peran bahasa Arab dalam dunia pendidikan. Di Indonesia sendiri, bahasa Arab telah diajarkan di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan sebagai salah satu mata pelajaran penting. Namun demikian, baik guru maupun siswa perlu berupaya keras dalam proses pembelajaran bahasa Arab agar mampu menguasainya secara optimal. Upaya tersebut tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk melatih keterampilan berpikir logis, mengembangkan pola pikir, serta membentuk perubahan perilaku positif sehingga peserta didik menjadi pribadi yang mampu mengambil manfaat dari berbagai ilmu pengetahuan.

Komponen yang mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu penguasaan kosakata atau *mufrodah* merupakan. Kosakata berfungsi sebagai landasan utama bagi siswa untuk dapat memahami dan menggunakan bahasa Arab, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Semakin banyak kosakata



yang dikuasai, semakin besar pula kemampuan siswa dalam membaca, memahami susunan kalimat, dan merespons informasi dalam bahasa Arab. Selain itu, penguasaan mufrodad tidak hanya mendukung pemahaman bacaan, tetapi juga memperkuat keterampilan berbahasa secara keseluruhan, meliputi empat keterampilan utama: menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat aspek ini saling berkaitan dan sangat bergantung pada seberapa luas penguasaan kosakata yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pembelajaran mufrodad perlu mendapat perhatian khusus sejak dini karena menjadi indikator penting dalam keberhasilan siswa menguasai Bahasa Arab secara menyeluruh.

Keberhasilan dari belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa guna mendorong motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. Media ini memiliki lima fungsi utama: sebagai perantara materi, sumber belajar, alat pemicu motivasi, pendukung pencapaian pembelajaran yang bermakna, dan sarana pengembangan keterampilan. Jika diterapkan secara tepat, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan keberhasilan proses belajar.

Media pembelajaran bahasa Arab sangat penting dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, baik melalui teknologi maupun non-teknologi. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat efektif dan berpengaruh dalam dunia pendidikan. Namun, pelajaran bahasa Arab sering dianggap membosankan. Pembelajaran bahasa Arab hingga saat ini cenderung bersifat formal dan kurang memanfaatkan media dalam prosesnya. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran bahasa Arab cepat membosankan bagi peserta didik dan kurang bervariasi. Banyak peserta didik cepat merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran karena suasana kelas yang cenderung formal dan metode yang digunakan terbatas pada ceramah dan tanya jawab tanpa menghadirkan media yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab.

Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran belum sepenuhnya diiringi oleh motivasi belajar yang kuat dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan hafalan tanpa dukungan media yang menarik sering membuat siswa merasa jenuh. Kurangnya variasi strategi pembelajaran juga menyebabkan partisipasi siswa menjadi terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata dan hasil belajar Bahasa Arab.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosa kata Bahasa Arab. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media *Magic Card*. Media ini berupa kartu yang memuat kosa kata bahasa Arab dengan desain menarik, serta dapat digunakan dalam berbagai kegiatan interaktif, seperti permainan tebak kata, mencocokkan kata dengan gambar, maupun permainan berpasangan. Penggunaan *Magic Card* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka dalam mengingat kosa kata secara lebih efektif.

Berdasarkan paparan di atas, penulis bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran *Magic Card* dalam meningkatkan motivasi belajar kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Darud Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Masamba, serta mengidentifikasi efektivitasnya dalam membantu siswa memahami dan menghafal kosa kata dengan lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di lingkungan pendidikan Islam.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Penelitian ini menerapkan metode penelitian Mixed Method Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam penelitian ini, penerapan model PTK Kemmis dan McTaggart digunakan untuk mengkaji dan memperbaiki proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui penggunaan media pembelajaran *Magic Card*. Penelitian dilaksanakan di MTS DDI Masamba.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, angket motivasi siswa, tes (post test dan pre-test), dan dokumentasi. Proses analisis data kualitatif akan digunakan untuk mengolah data dari observasi analisis kebutuhan, serta kritik dan saran perbaikan yang diperoleh dari angket. Hasil data observasi yaitu tentang media pembelajaran, proses pembelajaran, kemudian hasil data observasi yang diperoleh pada saat proses pembelajaran serta kritik dan saran akan dikelola secara deskriptif kualitatif. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan peningkatan motivasi dan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa arab siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Magic Card*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian disajikan menggunakan pendekatan tematik untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan media pembelajaran *Magic Card* dalam meningkatkan motivasi belajar kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas 7 MTS DDI Masamba. Fokus penyajian diarahkan pada proses pelaksanaan pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan media *Magic Card*, serta analisis peningkatan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penyajian hasil juga mencakup identifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat efektivitas penerapan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar kosakata siswa.

a. Perencanaan Penerapan Media Pembelajaran *Magic Card*

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran sebagai dasar pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar kosakata Bahasa Arab siswa melalui media *Magic Card*. Perencanaan yang dilakukan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyiapan media *Magic Card* yang berisi kosakata Bahasa Arab lengkap dengan arti dan gambar pendukung, penyusunan lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa, penyusunan angket motivasi belajar, serta penyusunan soal pre-test dan post-test untuk mengukur penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan pada siklus II disempurnakan dengan penekanan pada aktivitas siswa, penyederhanaan aturan permainan agar lebih mudah dipahami, penyediaan variasi permainan *Magic Card* untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta penyesuaian instrumen observasi dan angket motivasi belajar. Perencanaan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun melalui tahapan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, serta penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi kepada siswa. Selanjutnya, guru memperkenalkan media *Magic Card* serta menjelaskan cara penggunaannya.

Pada kegiatan inti, siswa melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati kosakata pada *Magic Card*, menyebutkan dan mencocokkan kosakata Bahasa Arab dengan arti yang sesuai, serta bermain secara individu maupun berkelompok menggunakan *Magic Card* untuk menebak dan menyusun kosakata.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih optimal dengan penggunaan media yang lebih variatif, pengelolaan kelas yang lebih baik, serta pemberian penguatan dan penghargaan kepada siswa yang aktif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan dan melaksanakan evaluasi melalui post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.



c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan secara sistematis terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun, serta didukung dengan hasil tes penguasaan kosakata dan angket motivasi belajar siswa.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan awal dalam motivasi belajar siswa, namun belum optimal. Beberapa siswa masih kurang aktif dan belum sepenuhnya memahami aturan permainan.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Partisipasi siswa juga lebih merata, serta kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Arab mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi, penerapan media pembelajaran Magic Card terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar kosakata Bahasa Arab siswa. Pada siklus I, ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, pengelolaan waktu yang belum optimal, serta partisipasi siswa yang belum merata.

Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pengelolaan waktu lebih baik, aturan permainan lebih mudah dipahami, serta keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek perhatian, keaktifan, antusiasme, dan partisipasi selama pembelajaran.

Selain itu, hasil angket motivasi belajar dan tes penguasaan kosakata menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Magic Card efektif dalam meningkatkan motivasi belajar kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas 7 MTS DDI Masamba.

Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran *Magic Card*

Berdasarkan data yang telah diperoleh penerapan media pembelajaran *Magic Card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas 7 MTS DDI Masamba dilaksanakan melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media *Magic Card* yang berisi kosakata Bahasa Arab disertai arti dan gambar pendukung, menyusun lembar observasi, angket motivasi belajar, serta instrumen tes penguasaan kosakata.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pembelajaran kosakata Bahasa Arab dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Magic Card* secara interaktif melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan bermain secara individu maupun kelompok. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati perubahan motivasi belajar, keaktifan, perhatian, antusiasme, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil observasi, angket, dan tes, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Berdasarkan hasil refleksi dari setiap siklus tersebut, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *Magic Card*. Peningkatan motivasi belajar kosakata Bahasa Arab dianalisis berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan media pembelajaran *Magic Card* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas 7 MTS DDI Masamba secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar siswa berada pada persentase 59% dengan kriteria motivasi belajar sedang. Kondisi



ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa, rendahnya partisipasi, serta minimnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Setelah diterapkannya media pembelajaran *Magic Card* pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 74% dengan kriteria motivasi belajar tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus II, motivasi belajar kembali meningkat menjadi 90% dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Peningkatan yang konsisten ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I berhasil mengoptimalkan penggunaan media *Magic Card*.

Hasil ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara yang dapat memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan perhatian siswa. Dalam landasan teori dijelaskan bahwa media pembelajaran mampu merangsang motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. *Magic Card* sebagai media visual berbentuk kartu bergambar terbukti mampu mengarahkan perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu, teori konstruktivisme juga menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Penggunaan media pembelajaran *Magic Card* melalui permainan kelompok dan aktivitas mencocokkan kosakata memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian Fitri Sukmarini dkk. yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab secara signifikan. Meskipun media yang digunakan berbeda (digital dan manual), keduanya memiliki kesamaan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bahwa inovasi media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Selain motivasi belajar, peningkatan signifikan juga terlihat pada penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa hanya 39,7 dan seluruh siswa belum mencapai ketuntasan belajar (≥ 75). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara optimal. Setelah penerapan media pembelajaran *Magic Card* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 63,1 dengan 10 siswa mencapai ketuntasan. Walaupun belum memenuhi indikator keberhasilan, peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic Card* mulai memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa.

Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 94,5 dan seluruh siswa (24 siswa) mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Magic Card* yang disertai perbaikan strategi pembelajaran mampu membantu siswa memahami, mengingat, serta menggunakan kosakata Bahasa Arab dengan lebih baik. Hasil tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kosakata yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata tidak cukup hanya dengan menghafal, tetapi perlu melalui tahap mendengarkan, mengucapkan, memahami makna, membaca, menulis, dan menggunakan dalam kalimat. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Magic Card*, siswa tidak hanya melihat kosakata, tetapi juga menyebutkan, mencocokkan, berdiskusi, dan menggunakannya dalam permainan. Proses ini membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap kosakata.

Selain itu, teori mengenai media visual sangat dibutuhkan terutama bagi siswa usia sekolah menengah pertama, karena membantu proses pemahaman dan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. *Magic Card* sebagai media visual konkret terbukti mampu dalam membantu siswa mengingat kosakata secara lebih permanen. Temuan ini juga relevan dengan penelitian Fathul Hadi yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mufradat mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan. Meskipun media yang digunakan berbeda,



keduanya menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian Gita Akmalia Safitri dkk. menunjukkan bahwa *Magic Card* yang dirancang dengan tampilan yang menarik guna meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung, mampu sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi dari 59% menjadi 90% memiliki keterkaitan langsung dengan peningkatan penguasaan kosakata dari rata-rata 39,7 menjadi 94,5. Secara teori, motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar usaha yang dilakukan untuk memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, ketika motivasi siswa meningkat melalui penggunaan media *Magic Card* yang menarik dan menyenangkan, maka keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat. Keterlibatan tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Arab secara signifikan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Magic Card* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan secara langsung juga meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Hasil ini didukung oleh teori media pembelajaran, teori motivasi belajar, teori konstruktivisme, serta diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan.

4. SIMPULAN

Dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pertama Penerapan media pembelajaran *Magic Card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab dapat dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Media *Magic Card* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kedua Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran *Magic Card*. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, motivasi belajar siswa pada tahap pra siklus berada pada kriteria tingkat motivasi belajar siswa sedang dengan persentase 59%, meningkat menjadi kriteria tinggi dengan persentase 74% pada siklus I, dan mencapai kriteria sangat tinggi dengan persentase 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic Card* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Ketiga Berdasarkan data angket penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata penguasaan kosakata pada tahap pra siklus sebesar 39,7, meningkat menjadi 63,1 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 94,5 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Bela, Naidin Syamsuddin, and Alfian Putra. “فاعلية تطبيق لعبة الصور في تحسين إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية.” *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 3, no. 1 (2020): 35–48. <https://doi.org/10.24256/jale.v3i1.5283>.
- Baharun, Segaf, and Khairul Umam. “Analisis Psikolinguistik Terhadap Kesalahan Dalam Memproduksi Kosakata Bahasa Arab Oleh Pelajar Pemula.” *FASHOHAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 5 (2022): 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.33474/fsh.v5i1.22999>.
- Dkk, Saleh & Syahrudin. “Media Pembelajaran,” 2023, 1–77. <https://repository.penerbteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Fadilah, Ninik Uswatun. “MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran” 13, no. Ii (2006): 166–73.



- Fadli, muhammad rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57* 21, no. 1 (2008): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fajariyah, Ela Latifatul. "Penerapan Media Puzzle Untukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 01 Sumberrejo" 11, no. 1 (2017): 92–105.
- Firmansyah, Odhika, M. Zuhri Abu Nawas, and Alfian Putra. "Tathwīr Māddah Ta'Līm an-Nahw Bi Al-Manhaj Al-Istiqrā'i Fī an-Nadwah Al-Uṣbū'iyah Bi Syu'bah Tadrīs Al-Lughah Al-'Arabiyyah Fī Al-Jāmi'ah Al-Islāmiyyah Al-Ḥukūmiyyah Palopo." *IBRAH: Journal of Arabic Language Education Desember-2024* 7, no. 2 (2024): 17–28. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah>.
- Fitri Sukmarini, Lailatul Mauludiyah, Muhammad Ainur Roziqi, and Talqis Nurdianto. "Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2021): 106–21. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06>.
- Hadi, Fathul. "Penerapan Permainan Ujian Amplop Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Terhadap Mufradat Di MIN 4 Kota Banda Aceh." *UIN Ar-Raniry Banda Aceh.*, 2023.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Kadir, Alfian Putra, Mawardi, Izzatul Khalifah. "Istikhdam Wasīlat Al-Kurrah Al-Dawwarah Li-Tahsin Itqān Al-Mufradāt Al-'Arabiyyah Li-Tālibāt Al- Duf'ah Al-Khamisah Bi-Ma'had Tahfiz Al-Qur'an Dār Al-Furqan Bi-Fālūfū." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5167>.
- Mubassyrirah Bakri, Reisyah Zalwa Safira, Alfian Putra, Rukman Abdul Rahman Said. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Media Gambar Berbantuan Desain Tipografi" 3, no. 3 (n.d.): 329–40. <https://doi.org/https://etdci.org/journal/jrip/article/view/2222>.
- Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi. "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 252–60.
- Mutmainnah, Shavira. "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Pada Materi Sistem Gerak Manusia." *Jurnal Al-Ahya* 2, no. 2 (2020): 202075–84.
- Nasikha, Amirotun, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah. "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas." *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 24–33. <https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863>.
- Oktaviani, Andi nusrirah dewi. "Penerapan Media Pembelajaran Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 82 Kota ParepaRe." *Repostory Iain Parepare* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Pamessangi, Andi Arif. "Optimalisasi Potensi Kecerdasan Anak Sejak Dini Dalam Belajar Bahasa Arab." *Tunas Cendekia Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (October 1, 2020): 151–59. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v3i2.1295>.———. "تغيير علا تغلا 2" 2 (2019): 7–15.
- Panjaitan, Roimanson. *Metodologi Penelitian*. Edisi 1. Kupang - NTT: Jusuf Aryani Learning, n.d.
- Pawestri, Citra Ayu. "Keefektifan Media Magic Card Picture Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar SBdP Materi Karya Dekoratif Pada Siswa Kelas III SDN Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal," 2020.
- Qibtiyah, Mariyatul. "Pengajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar Bergerak Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata." *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 22, no. 01 (2020): 71–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v22i01.2076>.
- Safitri, Gita Akmalia, Effy Mulyasari, Arie Rakhmat, and Riyadi Program. "Penerapan Magic Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Kelas II SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2021): 47–56.



- Sahana Anggian, Lutvi Ali. "Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Era Digital." *MAHIRA: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2022): 137–50. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i2.386>.
- Said, Rukman A R. "فيئادتب لا ةسر دملاب عبار لا فصلا ف نادر فملا ناقتلا بيردتلا ةقيرط قبيطت فيلعاف." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 3, no. 1 (2020): 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jale.v3i1.5271>.
- Setiawan. *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia*, 2017. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>.
- Sumiharsono, Rudy. "Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran." *Repository.Uinsu*, 2020, 234. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtlDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read.
- Syamsuddin, Naidin, Nurmiati, and Rosdeviana. "Tathbiq Wasīlah Biṭāqāt Muṣawwarah Li-Taḥsīn Itqān Al-Mufradāt Al-‘Arabiyyah Li-Ṭalabat Aṣ-Ṣaff as-Sābi‘ Bi Al-Madrasah Ath-Thānawiyyah Nūr Al-Ḥikmah Tūlāda Mālāngki Lūwū Ash-Shamāliyah." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 01, no. 6 (2023): 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jale.v6i2.5104>.
- Syamsuddin, Naidin, and Andi Arif Pamessangi. "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman" 3, no. 4 (2022): 737–44.
- Widiya Yul, Riko Andrian. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *El-Fata: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 02, no. 02 (2022): 95–103.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Zahrah Anastia Sadri, Naidin Syamsuddin, Mustafa. "Penerapan Media Domino Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV" 2, no. 1 (2025): 61–72.
- Zuhra, Siti Fatimah, Melda Hikmah, and Bahasa Arab. "MEDIA" 7 (2024): 11146–56.