

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Lidimatika untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar

Rahma Wahyu Wijayanti¹, and Matsuri²

¹² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia.

Email penulis korespondensi: rahmawahyuwijayanti@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Maret 2026

DOI: DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3>

Direvisi: 1 April 2026

Diterima: 1 Juni 2026

Kata Kunci:	Abstrak
<i>cooperative learning model;</i> <i>Make A Match;</i> <i>lidimatika media;</i> <i>multiplication computation skills;</i> <i>elementary school</i>	<i>The aim of this study is to describe the steps in implementing the cooperative learning model of the Make A Match type assisted by lidimatika media to improve multiplication skills, as well as to enhance multiplication skills through the application of this model among third-grade students at SDN Dukuhan Kerten. The research subjects were the teacher and third-grade students of SDN Dukuhan Kerten. The data collected consisted of both qualitative and quantitative data. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and tests. The results show that the implementation of the Make A Match cooperative learning model assisted by lidimatika media led to improvements in each cycle. The percentage of lesson implementation by the teacher increased from 79.58% to 90.83%, while student participation increased from 73.86% to 86.36%. The students' multiplication calculation test scores also improved from 79.95% in the first cycle to 89% in the second cycle.</i>

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia karena dapat menciptakan suasana dan metode belajar yang menumbuhkan potensi peserta didik, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, moral, dan



keterampilan yang diperlukan untuk meraih impian mereka. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan yang bermutu di setiap satuan pendidikan sangat diperlukan. Pelaksanaan kurikulum dalam pendidikan seharusnya diarahkan untuk mendukung pembangunan masa depan, sehingga pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk menghadapi berbagai persoalan dalam dunia nyata, baik saat ini maupun di masa mendatang (Ritawati et al., 2023).

Matematika menjadi mata pelajaran penting karena banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Tamaraningtyas et al., 2019). Salah satu kendala yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam berhitung perkalian. Padahal, keterampilan berhitung perkalian sangat dibutuhkan karena menjadi keterampilan dasar agar dapat mengikuti proses pembelajaran matematika secara optimal. Hasil wawancara bersama guru kelas III SDN Dukuhan Kerten menunjukkan masih terdapat permasalahan pada materi perkalian. Beberapa peserta didik mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal akibat kurangnya pemahaman konsep, sehingga sering tertukar antara angka pengali dan angka yang dikali saat mengubah perkalian menjadi penjumlahan berulang.

Masalah Penelitian

Permasalahan tersebut memerlukan suatu langkah strategis untuk membantu peserta didik agar keterampilan berhitung perkalian meningkat. Cara yang dapat diterapkan yaitu menggunakan model pembelajaran serta media yang tepat, yang memudahkan dalam meningkatkan keterampilan berhitung perkalian serta dapat meningkatkan antusias peserta didik. Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media lidimatika dinilai efektif meningkatkan keterampilan berhitung perkalian.

Make A Match adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif melalui aktivitas mencocokkan kartu yang diberikan berisi soal atau jawaban, dan perlu dipasangkan dengan tepat dalam suasana yang menyenangkan (Sitompul & Maulina, 2021; Akhlis, 2023). Penerapan model pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara kognitif dan fisik, memfasilitasi peserta didik memahami materi yang diajarkan, membantu menumbuhkan keberanian dalam presentasi, dan membantu peserta didik belajar menghargai disiplin waktu (Naufalin et al., 2024).

Media lidimatika adalah sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan materi perkalian kepada peserta didik, sehingga dapat memperkuat pemahaman peserta didik dan membuat materi tersebut mudah diingat karena menggunakan objek-objek yang konkret (Naufal et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika terutama materi perkalian sangat diperlukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien.

Keadaan Terkini Penelitian

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan keterampilan berhitung perkalian. Model pembelajaran ini memotivasi peserta didik berinteraksi dan bekerja sama melalui kegiatan mencocokkan kartu sehingga lebih antusias, meningkatkan daya ingat, membantu memahami materi, melatih keberanian, dan kedisiplinan karena peserta didik berpikir cepat dalam waktu yang ditentukan (Nurfiati et al., 2020; Mu'arifah, 2021). Sedangkan media lidimatika berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan peserta didik memahami perkalian secara konkret dengan lidi.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berhitung perkalian beserta hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Naufalin et al. mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam operasi hitung perkalian, yang ditandai dengan naiknya nilai rata-rata, meningkatnya nilai terendah, nilai tertinggi yang tetap stabil, serta meningkatnya persentase pencapaian KKM (Naufalin et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Tong dan Tobe juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* terbukti meningkatkan hasil belajar matematika di setiap siklus (Tong & Tobe, 2022). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika penting dilakukan di SDN Dukuhan Kerten untuk mengatasi rendahnya keterampilan berhitung perkalian peserta didik kelas III yang belum teratasi dengan metode pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: (1) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas III SDN Dukuhan Kerten; (2) meningkatkan keterampilan berhitung perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika siswa kelas III SDN Dukuhan Kerten.

METODE

Jenis dan Desain

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Dukuhan Kerten. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang mencakup empat tahap di setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi (Naufal et al., 2023)

Data and Sumber Data

Subjek dalam penelitian ini melibatkan seorang guru beserta 22 peserta didik kelas III SDN Dukuhan Kerten. Peserta didik kelas III, guru kelas III, serta dokumen dijadikan sumber data. Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dokumen, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan peserta didik selama pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III dan

beberapa peserta didik kelas III untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran matematika materi perkalian sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai ulangan harian matematika materi perkalian peserta didik kelas III SDN Dukuhan Kerten. Tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berhitung perkalian peserta didik sebelum dan sesudah tindakan.

Analisis Data

Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber (guru, peserta didik, dan dokumen) maupun triangulasi teknik (wawancara, observasi, serta tes). Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan hingga data dianggap tuntas. Indikator capaian penelitian ditetapkan dengan target minimal 80%.

HASIL

Penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika materi perkalian pada peserta didik kelas III SD Negeri Dukuhan Kerten dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan pada keterampilan berhitung perkalian. Pelaksanaan penelitian ini mencakup dua siklus, dengan dua pertemuan di setiap siklus.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama serta menumbuhkan rasa bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Melalui aktivitas yang menyenangkan, peserta didik terlibat aktif dalam mencocokkan kartu antara soal dan jawaban, lalu mempresentasikan hasilnya setelah menemukan pasangan yang tepat (Sari & Arifin, 2022). Dalam peningkatan keterampilan berhitung perkalian dibutuhkan media yang dapat digunakan untuk mempermudah berhitung. Media lidimatika adalah alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan benda konkret berupa lidi untuk menyampaikan materi perkalian yang dapat mempermudah dalam berhitung dan membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik (Naufal et al., 2023; Susanti et al., 2024; Putra et al., 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika diterapkan melalui 7 langkah. **Pertama**, menyiapkan media dan materi pembelajaran dengan media lidimatika. Guru menyiapkan materi yang akan dipelajari, media lidimatika, dan kartu sebelum pembelajaran. Guru menjelaskan materi mengenai perkalian bilangan cacah dengan menampilkan *power point* dan video perkalian menggunakan media lidimatika. Media lidimatika berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi perkalian melalui objek konkret, yang mempermudah peserta didik memahami serta mengingat materi yang diajarkan (Naufal et al., 2023).

Kedua, pembagian kartu. Guru menunjukkan kartu soal dan jawaban sambil menjelaskan aturan permainan, lalu mengelompokkan peserta didik menjadi dua bagian dan setiap peserta didik mendapatkan kartu. Antusias peserta didik semakin meningkat karena ada unsur permainannya sehingga peserta didik merasa senang (Nurfiati et al., 2020).

Ketiga, mencari jawaban. Guru mempersilakan peserta didik menyelesaikan soal pada kartu dan peserta didik mencari jawabannya menggunakan media lidimatika. Langkah ini membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik saat menyelesaikan soal secara mandiri karena memahami konsep perkaliannya dengan bantuan media lidimatika (Putra et al., 2019).

Keempat, pencarian pasangan. Guru membimbing peserta didik untuk mencocokkan pasangan kartu dalam waktu yang telah ditetapkan. Dalam pencarian pasangan kartu, peserta didik dipantau oleh guru dan akan dibimbing apabila ada yang kesulitan. Salah satu kelemahan dari model pembelajaran ini adalah akan memakan waktu lebih banyak apabila tidak dipersiapkan secara matang (Topandra & Hamimah, 2020).

Kelima, pemberian poin. Guru memberikan poin pada peserta didik yang dapat menemukan pasangan paling cepat dan jawaban benar. Model pembelajaran ini efektif dalam membangun rasa percaya diri atau melatih keberanian peserta didik untuk melakukan presentasi (Nurfiati et al., 2020). Selain itu, model ini juga membantu peserta didik menyampaikan konsep matematika kepada temannya

Keenam, pengulangan teknik. Guru kembali membagikan secara acak kartu pertanyaan dan jawaban, kemudian meminta peserta didik menyelesaikan soal yang berbeda dari sebelumnya, lalu mencari pasangan kartu, dan pemberian poin. Pengulangan teknik ini membuat peserta didik semakin antusias dan termotivasi untuk memperoleh poin, sehingga apabila dilakukan berulang dapat meningkatkan keterampilan berhitung perkalian (Resti et al., 2022).

Ketujuh, pembuatan kesimpulan. Peserta didik menyampaikan poin-poin materi yang telah dipelajari, lalu guru menyempurnakan kesimpulan. Model pembelajaran ini melatih kemampuan peserta didik dalam menyampaikan gagasan kepada temannya (Nurfiati et al., 2020).

Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika pada guru beserta peserta didik selama siklus I dan II disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Lidimatika terhadap Guru dan Peserta Didik

No	Langkah-langkah	Guru Siklus I	Guru Siklus II	Siswa Siklus I	Siswa Siklus II
1	Menyiapkan materi dan media pembelajaran	82,5	95	77,5	87,5
2	Pembagian kartu	79,16	95,83	70,83	87,5
3	Mencari jawaban dengan media lidimatika	75	81,25	75	93,75
4	Pencarian pasangan	75	87,5	70,83	87,5
5	Pemberian poin	100	100	87,5	93,75
6	Pengulangan teknik	75	90,62	75	87,5
7	Pembuatan kesimpulan	75	83,33	62,5	79,1
	Rata-rata	79,54	90,9	73,86	86,36

Berdasarkan data pada tabel 1, pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media lidimatika selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi terhadap guru mengindikasikan kenaikan sebesar 11,36%, sedangkan observasi terhadap peserta didik mengindikasikan kenaikan sebesar 12,5%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika pada guru beserta peserta didik sudah memenuhi indikator capaian penelitian yaitu 80%. Model pembelajaran ini dinilai tepat untuk pembelajaran materi perkalian karena dengan menerapkan model dan media pembelajaran ini, aktivitas belajar menjadi menyenangkan dan dapat dilakukan berulang, sehingga lebih mudah dicerna dan dipahami (Wahyuni et al., 2022). Sedangkan media lidimatika digunakan dalam mengenali dan meningkatkan pemahaman konsep perkalian (Hidayati et al., 2018).

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes Tertulis Keterampilan Berhitung Perkalian

Indikator	Siklus I	Siklus II
Proses	85,65	95,36
Kecepatan	74,21	86,09
Ketepatan	78,01	86,72
Rata-rata	79,95	89

Berdasarkan data pada tabel 2, keterampilan berhitung perkalian peserta didik selalu mengalami peningkatan pada seluruh indikator antara siklus I dan II. Peningkatan pada indikator proses mencapai 9,71%, pada indikator kecepatan sebesar 11,88%, dan pada indikator ketepatan sebesar 8,66%. Rata-rata hasil tes tertulis keterampilan berhitung perkalian mencakup semua indikator menunjukkan peningkatan dari 79,95% menjadi 89%. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterampilan berhitung perkalian peserta didik telah memenuhi indikator capaian penelitian yaitu 80%. Temuan ini selaras dengan penelitian Naufalin et al. yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan perkalian, yang ditandai dengan naiknya nilai rata-rata dari 69 menjadi 73 dan 80, meningkatnya nilai terendah dari 40 menjadi 53 dan 60, nilai tertinggi tetap stabil, serta persentase ketuntasan dari 11% menjadi 44% dan 77% (Naufalin et al., 2024). Dengan demikian, hasil tes menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika mampu meningkatkan keterampilan berhitung perkalian.

PEMBAHASAN

Penerapan model ini memperkuat pemahaman peserta didik serta mendorong semangat belajar (Nurfiati et al., 2020). Sedangkan media lidimatika berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berhitung perkalian (Susanti et al., 2024). Selain itu, media lidimatika juga menciptakan suasana yang lebih menyenangkan karena peserta didik menggunakan benda konkret dalam berhitung perkalian, melatih keberanian berpendapat karena pada lidimatika peserta didik harus menjelaskan hasil perkalian yang didapat, dan mengasah kemampuan berpikir peserta didik (Ningsi, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas III SD Negeri Dukuhan Kerten, dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika yang dilakukan dengan 7 langkah mengalami peningkatan setiap siklusnya, baik dari keterlibatan guru maupun peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang mencatat kenaikan persentase pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari 79,58% menjadi 90,83% dan pada peserta didik dari 73,86% menjadi 86,36%; (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika terbukti meningkatkan keterampilan berhitung perkalian peserta didik kelas III SD Negeri Dukuhan Kerten dengan rata-rata hasil tes tertulis keterampilan berhitung perkalian mengalami peningkatan dari 79,95% menjadi 89%.

Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media lidimatika mampu membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi, percaya diri, serta mampu memahami dan menyelesaikan soal perkalian dengan cepat dan tepat melalui kegiatan permainan, diskusi, dan penggunaan benda konkret. Secara praktis, langkah penerapan model ini memudahkan pemahaman perkalian, meningkatkan keterampilan berhitung, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik. Selain itu, model ini dapat menjadi inovasi strategi pembelajaran bagi guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta memberikan manfaat bagi peneliti lain sebagai acuan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhlis, N. (2023). Peningkatan hasil belajar materi harga diri melalui model *make a match* berbantuan powerpoint pada siswa kelas 3 di SD Negeri Kwadungan Jurang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Hidayati, N., Anisah, N. K., Syarif, N. R., & Shanti, W. N. (2018). Pembelajaran lidimatika untuk meningkatkan kemampuan siswa SD dalam operasi perkalian. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(1), 55–63.
- Mu'arifah, I. A. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar siswa dengan metode *make a match* dan *picture and picture* pada mata pelajaran IPS kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–5.
- Naufal et al. (2023). Pembelajaran operasi perkalian menggunakan metode jarimatika dan lidimatika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 3(1), 47.
- Naufalin, S. C., Istiningsih, G., Hajron, K. H., & Rahmawati, P. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media game bistik (bilangan stik). *Jurnal Education and Development*, 12(1), 151–160. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5572>

-
- Ningsi, R. O. (2022). *Pengaruh pendekatan matematika realistik dengan media lidimatika untuk meningkatkan kemampuan operasi perkalian di kelas III SD Babussalam Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nurfiati, Mandailina, V., Mahsup, Syaharuddin, Abdillah, & Fitriani, E. (2020). Effect of make a match learning model on student learning outcomes on statistical materials. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). Development of powerpoint-based learning media in integrated thematic instruction of elementary school. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(10), 697–702
- Resti, A. N., Mandasari, N., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Terawas. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(3), 44–52.
- Ritawati, Nurasih, I., & Khaleda, I. (2023). Penerapan media takalantar (tabel perkalian pintar) untuk meningkatkan keterampilan berhitung matematika siswa di sekolah dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 194–205. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.1031>
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada tema 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208–220.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17
- Susanti, P. L. A., Sari, A. D. I., & Nugraha, A. S. (2024). Penggunaan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik. *Journal Innovation in Education*, 2(2), 37–63. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i2.1101>
- Tamaraningtyas, O., Lestari, L., & Riyadi. (2019). Penerapan model pembelajaran team assisted individualization (TAI) berbantuan media flashcard untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian pada siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5, 30–41.
- Tong, J., & Tobe, A. A. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Muhammadiyah 2 Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 263–269.
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Wahyuni, W., Sanjaya, B., & Prihartini, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran make a match dan picture and picture terhadap hasil belajar bahasa Arab. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(2), 239–254.