

Available online at <http://jurnal.abulyatama.ac.id/dedikasi>
ISSN 2548-8848 (Online)

Universitas Abulyatama
Jurnal Dedikasi Pendidikan



PENERAPAN PERMAINAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS AL IQRO WERANG MANGGARAI BARAT

Siti Harniati¹, Najih Anwar²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

*Email Korespondensi: harniatisiti35@gmail.com¹

Diterima Mei 2026; Disetujui Juli 2026; Dipublikasi 31 Juli 2026

Abstract: *A limited command of Arabic vocabulary is one of the obstacles affecting students' ability to understand Arabic language learning materials. Therefore, this study aims to improve the Arabic vocabulary proficiency of seventh-grade students at MTs Al Iqro Werang in West Manggarai through the use of flashcard games. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on Kurt Lewin's model, conducted over two cycles. Each cycle comprised four stages—planning, implementation, observation, and reflection—and began with a pre-cycle stage. The study sample consisted of 27 seventh-grade students. Data were collected through observation, testing, and documentation, while data analysis employed both qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed that the percentage of students who met the Minimum Competency Criteria (KKM) in the pre-cycle stage was 40.74%; this increased to 66.67% in Cycle I and further rose to 85.18% in Cycle II. This increase exceeded the classical mastery target of 75% and was supported by increased learning motivation, student engagement in the learning process, and improved vocabulary retention through the use of flashcard games. Thus, flashcard games are effective as an alternative strategy in Arabic language learning to improve students' vocabulary mastery.*

Flashcards; Vocabulary mastery; Arabic language learning; Classroom action research; Motivation to learn

Abstrak: Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi salah satu kendala yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat melalui penggunaan permainan flashcard. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, serta diawali dengan tahap pra-siklus. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahap pra-siklus sebesar 40,74%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 66,67% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 85,18% pada siklus II. Peningkatan tersebut melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 75% dan didukung oleh meningkatnya motivasi belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta kemampuan mengingat kosakata melalui penggunaan permainan flashcard. Dengan demikian, permainan flashcard efektif digunakan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kata kunci ; Flashcard; Penguasaan kosakata; Pembelajaran bahasa Arab; Penelitian tindakan Kelas; Motivasi belajar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan karena Bahasa Arab merupakan bahasa asing bagi sebagian besar peserta didik. Perbedaan logat dan pengucapan dalam Bahasa Arab, dibandingkan dengan bahasa sehari-hari, menambah kesulitan dalam proses pembelajaran (Surur, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penguasaan kosakata (mufrodat) menjadi aspek utama dan perlu di tingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif agar mampu mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik. (Isnaini, 2023).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTs Al-Iqro Werang. Siswa kelas VII cenderung kurang berminat dalam penguasaan kosakata akibat metode pembelajaran yang masih konvensional, latihan yang terbatas, dan dominasi hafalan tanpa aktivitas yang menyenangkan. Kekurangan penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual seperti flash card, telah menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kesulitan mempertahankan kosakata yang telah dipelajari (Furoidah, 2020). Selain itu, latar belakang siswa mayoritas dari SD Negeri yang belum memiliki dasar bahasa Arab yang kuat membuat adaptasi terhadap pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih sulit.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab. Fauziddin dan Fikriya menemukan bahwa permainan kartu huruf hijaiyah yang disertai kosakata memberikan motivasi belajar yang lebih besar karena sifatnya yang menyenangkan (Fauziddin & Fikriya, 2020). Amalia dan Asyrofi juga menegaskan bahwa metode permainan seperti tebak kata terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (Amalia & Asyrofi, 2023). Menurut Suherman, Alim, dan Supraha, pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan bahasa Arab secara menyeluruh, mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Suherman et al., 2023).

Berangkat dari temuan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penerapan permainan flash card sebagai media pembelajaran yang sederhana namun interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Iqro Werang Manggarai Barat. Mayoritas siswa dalam penelitian ini adalah pemula dengan latar belakang pembelajaran bahasa Arab yang masih minim (Widya et al., 2018). Flash card yang berisi gambar-gambar yang dikategorikan seperti binatang, warna, atau angka dapat merangsang memori visual dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat serta memahami kosata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Lubis et al., 2023). Penerapan media ini diharapkan mampu menjadi solusi praktis dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata di madrasah yang sarana pembelajarannya terbatas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan permainan flash card dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Iqro Werang? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas permainan flashcard dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia merupakan proses yang kompleks karena bahasa ini termasuk bahasa asing bagi sebagian besar siswa. Pembelajaran Bahasa Arab mencakup empat keterampilan pokok, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan membutuhkan penguasaan dasar berupa kosakata (mufrodat). Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab sering menghadapi hambatan seperti perbedaan sistem bunyi, struktur bahasa, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan dan media yang dapat membantu siswa belajar secara lebih mudah dan menyenangkan. Untuk pemula khususnya, penguasaan kosakata menjadi fondasi utama yang harus dikuasai sebelum masuk ke keterampilan berbahasa lainnya.

Penguasaan Kosakata (Mufrodat)

Kosakata (mufrodat) merupakan sekumpulan kata yang harus dikuasai siswa untuk memahami dan menghasilkan bahasa. Penguasaan kosakata dianggap sebagai aspek paling mendasar dalam pembelajaran Bahasa Arab, sebab tanpa kosakata yang memadai siswa akan kesulitan memahami teks dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata di antaranya adalah motivasi belajar, metode penyampaian guru, penggunaan media, frekuensi latihan, dan lingkungan belajar. Pada jenjang MTs, sebagian siswa belum memiliki dasar bahasa Arab yang kuat sehingga membutuhkan metode penguasaan kosakata yang kreatif dan variatif. Selain itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kesulitan mempertahankan kosakata dalam jangka panjang.

Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, media berperan penting dalam membantu guru menjelaskan materi, khususnya kosakata (mufrodat), yang sering kali masih bersifat abstrak bagi peserta didik.

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan media berbasis teknologi atau multimedia. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, media visual dinilai lebih efektif karena mampu menyajikan informasi secara konkret melalui gambar, simbol, maupun tulisan sehingga memudahkan peserta didik memahami makna kosakata. Salah satu media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah flashcard. Secara teoretis, flashcard termasuk media visual dua dimensi yang bersifat manipulatif karena dapat dipindahkan, diurutkan, dipasangkan, dan digunakan dalam berbagai aktivitas maupun permainan pembelajaran. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Penggunaan media visual seperti flashcard dapat membantu memperkuat memori visual peserta didik serta memudahkan mereka menghubungkan kosakata dengan makna yang konkret. Dengan demikian, proses memahami, mengingat, dan menguasai kosakata Bahasa Arab menjadi lebih mudah. Selain itu, pemanfaatan flashcard dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Abulyatama, 2025b).

Permainan FlashCard Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab

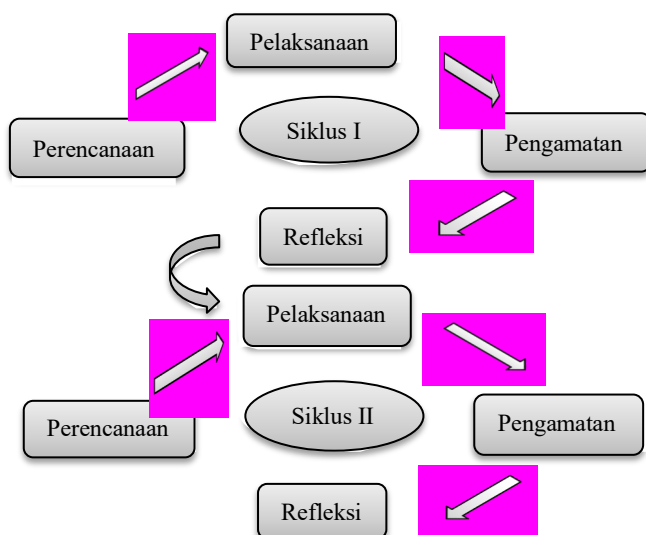
Penggunaan flashcard dalam bentuk permainan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Flashcard dapat digunakan dalam berbagai jenis permainan, seperti tebak gambar, mencari pasangan kartu, mengurutkan kartu, atau permainan kelompok yang menuntut kecepatan dan ketelitian.

Metode permainan ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat, dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam situasi bermain yang interaktif. Melalui kegiatan ini, siswa terdorong untuk mengingat, menyebutkan, dan memahami kosakata dengan cara yang lebih natural. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa flashcard efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradat pada siswa tingkat pemula. Hal ini karena permainan dengan flashcard mampu memperkuat memori visual melalui penyajian gambar yang menarik, sehingga kosakata lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang (Abulyatama, 2025a).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (classroom Action Research). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat melalui penerapan permainan Flash Card (Anggraini, 2022). Penelitian tindakan kelas ini dikerjakan secara bersama sama, dan melibatkan guru bahasa Arab, kepala sekolah, serta siswa kelas VII MTS Al Iqro Werang Manggarai Barat sebagai subjek utama (Agama et al., 2022).

Prosedur penelitian dari PTK ini terdapat 2 siklus yang masing masing mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Muhamad et al., 2023).



Berikut penjelasan dari setiap siklus:

Pra-Siklus

Pra-siklus adalah tahap awal sebelum memasuki siklus 1. Pada tahap ini, peneliti mengadakan tes kepada siswa mengenai kosakata yang telah mereka pelajari. Pretest ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode permainan flashcard. Tes ini bertujuan untuk mengukur kelancaran siswa kelas VII Al Iqro' Werang dalam mengingat kosakata yang telah di pelajari. Dalam penelitian ini, bentuk tes yang digunakan adalah menerjemahkan kosakata. Peserta didik diberikan pertanyaan terkait tema *Al-Fashlu* dengan menyebut nama benda dalam bahasa Arab yang ada di dalam kelas (Munir & Nurlatifah, 2023).

Siklus 1

Perencanaan,

Perencanaan penelitian adalah tahap awal yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena segala sesuatu yang dilakukan harus berdasarkan rencana agar hasilnya tercapai dengan maksimal. Berikut rencana penelitian:

- Menyusun jadwal princi untuk pelaksanaan penelitian.
- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- Menyiapkan materi pembelajaran dengan tema Al-Fashlu.
- Membuat soal pretest dan posttest beserta kunci jawabannya secara lengkap.
- Mempersiapkan instrumen pengumpulan data, termasuk lembar observasi untuk guru dan siswa serta dokumentasi dari pelaksanaan tindakan. (Bangsa, 2024).

Tindakan (Pelaksanaan),

Pada fase ini, pembelajaran difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VII dengan menggunakan metode permainan *flashcard*. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi:

- Mengawali pembelajaran dengan doa dan melakukan absensi siswa
- Menyampaikan tujuan pembelajaran serta membagikan lembar materi dan kartu flashcard yang akan dipelajari.
- Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5 siswa.

- d) Meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan dan mengamati kosakata yang tercantum dalam lembar materi. Peneliti meminta siswa untuk mengikuti pelafalan kosakata dan juga mencocokkan gambar dan juga kosakata yang ada dalam lembaran materi.
- e) Peneliti meminta siswa untuk memahami dan juga menghafal kosakata dalam waktu 5 menit
- f) Peneliti meminta perwakilan dari masing masing kelompok untuk maju kedepan dan mengikuti permainan tebak gambar dan akan melawan kelompok temannya.
- g) Peneliti meminta siswa untuk menyusun kalimat yang sederhana dalam bentuk kelompok.
- h) Peneliti meminta berkelompok untuk maju kedepan dan akan membacakan kalimat sederhana yang mereka kerjakan (Rahimadinullah et al., 2021).

Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan untuk mencatat respon siswa terhadap permainan, kemampuan mereka dalam mengingatkan kosakata yang diajarkan, juga mencatat kendala yang muncul dalam pembelajaran (Zahrotul et al., 2023).

Refleksi

Melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan pada siklus pertama, yang mencakup aspek kualitas, kuantitas, waktu pelaksanaan, serta setiap tahap pelaksanaan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan dan peningkatan pelaksanaan yang akan diterapkan pada siklus kedua (Purwanto, 2021).

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Berikut ini adalah rangkaian kegiatannya :

- a) Perencanaan: Menyusun perencanaan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I (Taufik et al., 2023).
- b) Tindakan Atau Pelaksanaan: Peneliti melakukan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan *flascard*, sesuai dengan perencanaan siklus I.
- c) Observasi: Pengamatan dilakukan sepanjang proses pembelajaran berjalan, sama seperti yang dilakukan pada siklus I.
- d) Refleksi

Pada siklus II, peneliti melakukan analisis terkait dengan data yang diperoleh. Hasil pengolahan tersebut menghasilkan temuan-temuan dalam penelitian. Untuk mengevaluasi keberhasilan siklus ini, peneliti menggunakan rumus yang telah disepakati sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VII MTS Al-Iqro' Werang. Indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah terpenuhinya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75 (Jurit et al., n.d.).

Dengan demikian, apabila peserta didik telah mencapai nilai KKM tersebut, siklus penelitian akan dihentikan. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu pengamatan, dokumentasi, dan tes yang meliputi pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan metode permainan flashcard untuk mengukur kemampuan awal kosakata siswa. Selanjutnya, pada siklus kedua, posttest dilaksanakan setelah metode

permainan tersebut digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, data dikumpulkan melalui pendekatan observasi, dimana peneliti berperan sebagai guru dan pengamat yang mengumpulkan data secara langsung selama proses belajar mengajar berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data utama melalui pengumpulan data sekunder, seperti data jumlah siswa kelas VII MTS Al-Iqro' yang menjadi objek penelitian. Pada penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu penyederhanaan data (reduksi data), penyajian data dan verifikasi data (Dianna, 2020). Adapun untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata digunakan rumus dibawah ini:

NP dihitung dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SN} \times 100 \%$$

NP merupakan nilai persentase, R adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 75, SN adalah total jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas VII MTs Al Iqro' Werang dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah. Dari 27 siswa, sebanyak 11 siswa memperoleh nilai di atas KKM (75), sedangkan 16 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Persentase ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 40,74%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat, memahami, dan mengucapkan kosakata bahasa Arab. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berasal dari sekolah dasar umum sehingga belum memiliki dasar pembelajaran bahasa Arab serta cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2025 melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, menyiapkan media permainan flashcard bergambar, lembar observasi, serta instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang. Setiap kelompok melakukan permainan tebak kosakata menggunakan flashcard, kemudian menyusun minimal lima kalimat sederhana berdasarkan kosakata bertema Al-Fashlu dan mempresentasikannya di depan kelas. Di akhir pembelajaran, siswa mengikuti posttest secara lisan untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil posttest siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 66,67%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media flashcard. Sebagian besar siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan aktif berdiskusi

bersama kelompoknya. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya partisipasi beberapa anggota kelompok karena jumlah anggota yang relatif banyak, serta masih terdapat siswa yang kesulitan mengingat kosakata ketika harus menyusun kalimat secara mandiri.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II. Jumlah anggota kelompok dikurangi menjadi empat orang agar setiap siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, guru memberikan pengulangan kosakata melalui kegiatan membaca bersama sebelum permainan dimulai serta meningkatkan tingkat latihan dengan meminta setiap kelompok menyusun minimal delapan kalimat sederhana menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 September 2025 dengan tahapan yang sama seperti siklus sebelumnya. Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, pengulangan kosakata menggunakan *flashcard*, permainan tebak kosakata, diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi, dan diakhiri dengan *posttest* lisan.

Hasil *posttest* pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,18%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Hasil observasi juga menunjukkan perubahan yang positif. Siswa tampak lebih percaya diri dalam mengucapkan kosakata, lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, mampu bekerja sama dengan anggota kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan siswa terlihat menikmati proses belajar melalui permainan *flashcard*.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dari 40,74% pada pra-siklus menjadi 66,67% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,18% pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *flashcard* dengan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al Iqro' Werang. Peningkatan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh nilai *posttest*, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi yang memperlihatkan adanya peningkatan keaktifan, motivasi belajar, keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, serta kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran.

Peningkatan pada siklus I terjadi karena penggunaan *flashcard* membantu siswa menghubungkan kosakata bahasa Arab dengan gambar yang sesuai. Gambar yang menarik mempermudah siswa memahami makna kosakata tanpa harus selalu bergantung pada terjemahan. Selain itu, kegiatan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang kosakata secara berulang-ulang sehingga memperkuat daya ingat mereka. Kondisi ini sejalan dengan teori Dual Coding yang menyatakan bahwa informasi yang diterima melalui saluran visual dan verbal akan lebih mudah dipahami serta disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara verbal.

Meskipun demikian, hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil refleksi, diketahui bahwa kelompok yang beranggotakan lima siswa menyebabkan sebagian siswa kurang aktif karena

hanya beberapa anggota yang mendominasi permainan dan diskusi. Selain itu, latihan menyusun lima kalimat sederhana belum cukup untuk memperkuat penguasaan kosakata seluruh siswa.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar. Pengurangan jumlah anggota kelompok menjadi empat orang meningkatkan kesempatan setiap siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam permainan maupun diskusi. Guru juga memberikan pengulangan kosakata sebelum permainan dimulai sehingga siswa memperoleh kesempatan melakukan repetisi terhadap materi yang telah dipelajari. Penambahan tugas menyusun delapan kalimat sederhana mendorong siswa menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih bermakna sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Perubahan strategi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa dan tercapainya ketuntasan belajar sebesar 85,18%.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan flashcard sangat membantu siswa yang berasal dari sekolah dasar umum dan belum memiliki dasar bahasa Arab. Melalui gambar-gambar yang konkret, siswa lebih mudah memahami makna kosakata tanpa merasa terbebani oleh banyaknya kata baru. Media visual tersebut membantu mengurangi kesulitan awal dalam mempelajari bahasa Arab sekaligus meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menggunakan kosakata dalam kegiatan berbicara maupun menyusun kalimat sederhana.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Fauziddin dan Fikriya yang menyatakan bahwa media flashcard mampu meningkatkan daya ingat dan penguasaan kosakata melalui penggunaan media visual yang menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Amalia dan Asyrofi yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran bahasa. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Suherman dkk. yang menyimpulkan bahwa penggunaan flashcard efektif meningkatkan hasil belajar kosakata karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mengingat, mengulang, dan mempraktikkan kosakata dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada siswa pemula di madrasah pedesaan yang memiliki keterbatasan pengalaman belajar bahasa Arab serta sarana pembelajaran yang sederhana. Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan flashcard dengan kartu bergambar dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pada siklus I, setelah penerapan metode permainan *flashcard*, *posttest* menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dengan 18 siswa mencapai nilai di atas KKM dan 9 siswa di bawah KKM, sehingga:

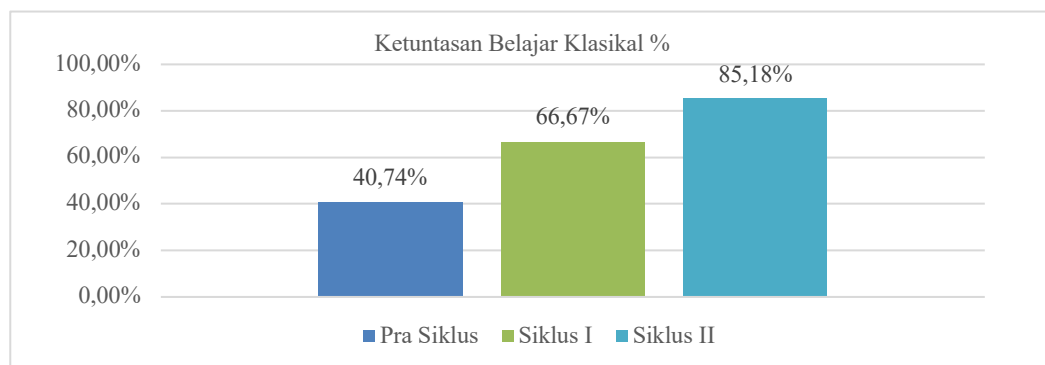
$$NP = \frac{18}{27} \times 100\%$$

$$NP = 66,66\%$$

Kemudian pada siklus II, ketuntasan belajar semakin meningkat dengan 23 siswa mencapai nilai KKM, sehingga:

$$NP = \frac{23}{27} \times 100\%$$

$$NP = 85,18\%$$



Gambar 1. Grafik peningkatan ketuntasan belajar klasikal

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode permainan flashcard dengan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII di MTS Al Iqro' Werang pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar kosakata siswa secara bertahap hingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Peningkatan tersebut terjadi karena media *flashcard* dengan kartu bergambar mampu mendorong memori visual siswa, mempermudah proses mengingat dan memahami makna kosakata, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara akademik, hasil penelitian ini memperkuat prinsip pembelajaran bahasa Arab yang menekankan pentingnya interaksi aktif, penggunaan media visual, dan keterlibatan peserta didik dalam membangun penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa. Secara penerapan, metode permainan flashcard dengan kartu bergambar dapat menjadi solusi strategi pembelajaran yang efektif bagi guru bahasa Arab, khususnya untuk pembelajar tingkat pemula yang belum memiliki latar belakang bahasa Arab, karena mampu menciptakan suasana belajar yang komunikatif, menarik, dan memudahkan proses pemerolehan kosakata.

Saran

Bagi Guru Bahasa Arab

Guru dianjurkan untuk terus menggunakan metode permainan flashcard sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran kosakata karena terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penggunaan flashcard dapat divariasikan dengan permainan lain agar siswa tidak merasa jenuh dan tetap termotivasi.

Bagi Sekolah/Madrasah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, termasuk bahan-bahan untuk pembuatan flashcard. Dukungan fasilitas yang memadai akan membantu proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Bagi Siswa

Siswa diharapkan menjadi lebih aktif serta berperan serta secara penuh dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media flashcard, baik saat bermain dalam kelompok maupun secara individu, supaya penguasaan kosakata mereka dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menerapkan metode flashcard pada kelas atau level berbeda, atau dengan mengombinasikan flashcard dengan media digital untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam dan luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menelaah aspek lain seperti motivasi belajar atau kemampuan berbicara (maharah kalam).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. R., & Asyrofi, I. (2023). *Penerapan Metode Intiqaiyyah dengan Bentuk Permainan Tebak Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. 6, 6312–6318.
- Anggraini, E. K. (2022). *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. 1(2).
- Bangsa, W. N. W. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dalam Belajar Bahasa Arab. *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa*, 1(2), 208–215. <https://doi.org/10.38073/pelita.v1i2.1841>
- Dianna, D. N. (2020). Dasar-Dasar Penelitian Akademik : Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Akuntansi, March*, 1–10. <https://www.researchgate.net/publication/340063433>
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.13>
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Isnaini, A. (2023). Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(02), 232–240.
- Jurit, J., Cerme, K., Gresik, K., & Timur, J. (n.d.). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa Implementation of Project Based Learning Model to Improve Students ' Learning Participation and Ochievement on Basic Programming Lessons*.
- Lubis, M. S. I., Rahim, R., Nasution, A., Nurhayati, N., Anggraini, P., & Sartika, D. (2023). Implementasi Penggunaan Alat Edukasi Kartu Bergambar (Flash Card) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(2), 71–76. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v5i2.4716>
- Muhamad, S., Fitriani, L., & Aziz, A. (2023). Teams Games Tournament Method Assisted Quizizz Media in Mufradat Learning for Students of The Islamic Education Management Program.

- Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 6(2), 174–185.
<https://doi.org/10.26555/insyirah.v6i2.9425>
- Munir, D. R., & Nurlatifah, S. (2023). Efektivitas “Metode Tebak Kata “Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(2), 1–13.
- Purwanto, E. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Eureka Media Aksara*, 17.
- Rahimadinullah, M. Z. ‘Afarrasyihab, Murtadho, N., & Sultoni, A. (2021). Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 251–279.
<https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p251-279>
- Ramadhani, I.F. & Hikmah, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Dalam Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa SMP. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 757–772.
- Rahmadhani, G. & Ammar, F.M. (2025). Analisis Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 7 Smp 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 719–726.
- Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). *Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor*. 16(2), 273–298.
<https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2>
- Surur, M. (2022). Tantangan dan Peluang Bahasa Arab di Indonesia. *Risda: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 176–186. <https://doi.org/10.59355/risda.v6i2.90>
- Taufik, T., Azmi, D. I., Zahire, I. N. A., Sa’adah, N., Ernawati, N., & Wulandari, P. (2023). Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat dan Qawaid) dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 15(1), 58–73. <https://doi.org/10.15548/diwan.v15i1.1090>
- Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 39.
<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2359>
- Zahrotul, A., Rachman, L., Maziyah, L., & Malang, U. N. (2023). *E-ISSN : 2986-3945*.

▪ *How to cite this paper :*

- Harniati, S., & Anwar, N. (2026). Penerapan Permainan *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(2), 635–646.