



Efektivitas Penggunaan Flashcard Bergambar terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab pada Siswa SMP

Siti Sarah¹, Yeni Nuriah Fitri²

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi
Jambi, Indonesia^{1,2}

*Email Korespondensi: dahanmatahari@gmail.com, yeninuriahf@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 02-02-2026

Disetujui 15-02-2026

Diterbitkan 28-03-2026

ABSTRACT

Vocabulary (mufradat) mastery is a fundamental competence that determines success in Arabic language learning. However, many students still experience difficulties in understanding and retaining vocabulary due to the use of instructional media that does not adequately support the learning process. This study aimed to analyze the effectiveness of picture flashcards in improving Arabic vocabulary mastery among eighth-grade students at SMP Al Anwar. A quantitative approach employing a pre-experimental One Group Pretest–Posttest Design was adopted. The participants consisted of 26 students selected through total sampling. Data were collected using pretest and posttest instruments as well as documentation, and were analyzed using descriptive statistics and a paired sample t-test. The findings revealed that the students' mean score increased from 59.42 in the pretest to 82.15 in the posttest. Hypothesis testing indicated a statistically significant difference in students' Arabic vocabulary mastery before and after learning with picture flashcards. These findings demonstrate that picture flashcards are effective in enhancing Arabic vocabulary mastery by strengthening vocabulary comprehension, improving memory retention, and encouraging students' active engagement throughout the learning process.

Keywords: Arabic Language Learning; Instructional Effectiveness; Picture Flashcards; Visual Media; Vocabulary Mastery

ABSTRAK

Penguasaan *mufradat* merupakan kompetensi fundamental yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab, namun masih banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami dan mempertahankan kosakata akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang mendukung proses belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan *flashcard* bergambar terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Al Anwar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 59,42 pada *pretest* menjadi 82,15 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *mufradat*

peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *flashcard* bergambar. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *flashcard* bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab melalui penyajian visual yang memperkuat pemahaman kosakata, retensi memori, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Katakunci: Efektivitas Pembelajaran; *Flashcard* Bergambar; Media Visual; Pembelajaran Bahasa Arab; Penguasaan *Mufradat*.



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab menempatkan penguasaan *mufradat* sebagai salah satu kompetensi fundamental yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan peserta didik memahami makna, menginterpretasikan teks, serta mengungkapkan gagasan secara lebih efektif dalam berbagai situasi komunikasi (Hermiwati et al., 2025). Sebaliknya, keterbatasan *mufradat* menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran dan mengaplikasikan bahasa Arab secara komunikatif (Ratnaningsih et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran *mufradat* tidak lagi dipandang sebagai aktivitas menghafal kosakata semata, tetapi sebagai proses membangun pemahaman yang mendukung penggunaan bahasa secara fungsional (Dzulfirda & Cholis, 2025; Salma et al., 2026). Dengan demikian, penguasaan *mufradat* merupakan fondasi yang menentukan kualitas pemerolehan kompetensi berbahasa Arab secara menyeluruh sehingga peningkatannya perlu menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran.

Penguasaan *mufradat* tidak hanya ditentukan oleh banyaknya kosakata yang diperkenalkan kepada peserta didik, tetapi juga oleh kualitas proses pemerolehan, penyimpanan, dan pemanggilan statistik informasi dalam memori. Pembelajaran yang hanya mengandalkan pengulangan verbal cenderung menghasilkan retensi yang rendah karena peserta didik kurang memperoleh asosiasi makna yang kuat terhadap kosakata yang dipelajari (Dzulfirda & Cholis, 2025). Sebaliknya, penyajian kosakata melalui representasi visual mampu membantu peserta didik membangun hubungan yang lebih konkret antara bentuk kata, makna, dan konteks penggunaannya sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Hidayah & Khoiriah, 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran *mufradat* dipengaruhi tidak hanya oleh intensitas statistik, tetapi juga oleh bagaimana informasi disajikan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang mampu menghubungkan aspek verbal dan visual menjadi salah satu statistik penting dalam meningkatkan kualitas pemerolehan kosakata bahasa Arab.

Kebutuhan akan media yang mampu menyajikan kosakata secara bermakna mendorong berkembangnya berbagai inovasi pembelajaran bahasa Arab, salah satunya melalui penggunaan *flashcard* bergambar. Media ini dinilai mampu mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara sederhana, praktis, serta mudah diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Penyajian gambar yang disertai kosakata memungkinkan peserta didik membangun asosiasi makna secara lebih cepat sekaligus meningkatkan perhatian selama proses belajar (Azizah & Alfiah, 2025). Selain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pengulangan secara aktif sehingga retensi kosakata menjadi lebih optimal (Zarrati et al., 2024), *flashcard* juga mudah diadaptasikan sesuai karakteristik materi maupun peserta didik. Karakteristik tersebut menjadikan *flashcard* sebagai salah satu media yang potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *mufradat*, meskipun efektivitas penggunaannya masih perlu dibuktikan pada konteks dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Potensi *flashcard* bergambar dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* juga didukung oleh berbagai kajian mengenai strategi dan media pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran berbasis visual terbukti mampu membantu peserta didik menghubungkan bentuk kata dengan maknanya melalui representasi gambar yang lebih konkret sehingga mempermudah proses belajar (Hidayah & Khoiriah, 2026). Salah satu media yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah *flashcard* bergambar karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta intensitas statistik penguasaan kosakata (Azizah & Alfiah, 2025). Secara teoretis, efektivitas media tersebut dapat dijelaskan melalui pendekatan

Dual Coding Theory yang menyatakan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual mampu memperkuat proses pengkodean serta pemanggilan statistik informasi dalam memori jangka statistik (Zain et al., 2026; Zarrati et al., 2024). Dengan dukungan empiris dan landasan teoretis tersebut, *flashcard* bergambar memiliki dasar yang kuat sebagai media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan penguasaan *mufradat* secara lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata.

Meskipun berbagai media pembelajaran telah dikembangkan, penguasaan mufradat masih menjadi salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik lebih banyak menghafal kosakata tanpa memperoleh pengalaman belajar yang membantu memahami maupun mempertahankan kosakata tersebut dalam memori jangka (Ibnu Mas'ud Luthfi, 2025). Dampaknya, peserta didik cenderung mudah melupakan kosakata yang telah dipelajari dan mengalami kesulitan menggunakannya dalam kegiatan membaca, berbicara, maupun menulis (Hermiwati et al., 2025). Kondisi serupa juga ditemukan pada siswa kelas VIII SMP Al Anwar yang menunjukkan bahwa penguasaan mufradat peserta didik masih belum optimal sehingga hasil belajar bahasa Arab belum mencapai capaian yang diharapkan. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat proses pemerolehan dan retensi kosakata secara berkelanjutan.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab. Azizah dan Alfiah (2025) membuktikan bahwa *multimedia flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, sedangkan Fahrurrozi et al. (2025) melaporkan bahwa *flashcard* berbasis Canva meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Pengembangan media berbasis teknologi, seperti *augmented reality flashcards*, juga dilaporkan mampu memperkaya pengalaman belajar kosakata melalui penyajian visual yang lebih interaktif (Ramadhani & Arifin, 2024), sementara Hermiwati et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi turut mendukung peningkatan pemerolehan kosakata bahasa Arab. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Hasyim (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* efektif meningkatkan penguasaan mufradat siswa sekolah dasar. Selain itu, efektivitas media visual dan *digital flashcards* dalam meningkatkan penguasaan kosakata telah dibuktikan pada berbagai jenjang pendidikan, baik pada konteks nasional maupun internasional (Ratnaningsih et al., 2026; Salma et al., 2026; Zarrati et al., 2024). Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* merupakan media yang potensial untuk meningkatkan penguasaan mufradat, meskipun efektivitasnya masih dipengaruhi oleh karakteristik media, peserta didik, dan konteks pembelajaran yang digunakan.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran mufradat bahasa Arab, 60tati kajian yang dilakukan masih didominasi oleh pengembangan media pembelajaran, seperti *multimedia flashcard*, *Canva flashcard*, dan *augmented reality flashcards* (Azizah & Alfiah, 2025; Fahrurrozi et al., 2025; Ramadhani & Arifin, 2024). Penelitian lainnya lebih menekankan penguatan landasan teoretis melalui penerapan *Dual Coding Theory* dalam pembelajaran mufradat (Hidayah & Khoiriah, 2026; Zain et al., 2026), sementara kajian yang menguji efektivitas penggunaan *flashcard* bergambar dalam situasi pembelajaran nyata masih terbatas. Selain itu, penelitian dilakukan pada peserta didik sekolah dasar atau madrasah sehingga bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut pada jenjang sekolah menengah pertama belum banyak tersedia (Salma et al., 2026; Ibnu Mas'ud Luthfi, 2025). Perbedaan karakteristik peserta didik, jenjang pendidikan, dan konteks pembelajaran memungkinkan efektivitas *flashcard* tidak selalu menghasilkan temuan yang sama. Oleh karena itu, penelitian yang menguji efektivitas penggunaan *flashcard* bergambar terhadap penguasaan mufradat bahasa

Arab pada siswa sekolah menengah pertama masih diperlukan untuk memperluas bukti empiris sekaligus melengkapi temuan-temuan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis efektivitas penggunaan *flashcard* bergambar terhadap penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Al Anwar. Kajian ini tidak diarahkan pada pengembangan produk media, melainkan pada pengujian sejauh mana penggunaan *flashcard* bergambar mampu meningkatkan penguasaan mufradat setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan media visual pada pembelajaran bahasa Arab di jenjang sekolah menengah pertama. Selain memberikan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian tentang strategi peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest–Posttest Design* untuk menganalisis efektivitas penggunaan *flashcard* bergambar terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VIII A SMP Al Anwar. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *flashcard* bergambar. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII A SMP Al Anwar yang berjumlah 26 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan **total sampling**, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu penyusunan instrumen penelitian, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan *flashcard* bergambar, dan pelaksanaan *posttest*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen utama untuk mengukur penguasaan mufradat peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, hasil tes, daftar hadir peserta didik, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik data melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*) pada hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, analisis statistik inferensial dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk menguji perbedaan penguasaan mufradat peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Penggunaan *Flashcard* Bergambar terhadap Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean*	Std. Deviation*
Pretest	26	43	77	59,42	9,15
Posttest	26	68	93	82,15	6,84

Sumber: Data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* bergambar. Sebelum perlakuan diberikan, nilai *pretest* berada pada rentang 43 hingga 77, sedangkan setelah pembelajaran dilaksanakan nilai *posttest* meningkat menjadi 68 hingga 93. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari 59,42 pada *pretest* menjadi 82,15 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenali, memahami, dan mengingat kosakata bahasa Arab mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *flashcard* bergambar.

Secara deskriptif, peningkatan nilai rata-rata dan perubahan rentang nilai antara *pretest* dan *posttest* mengindikasikan adanya perbaikan capaian hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* bergambar mampu mendukung proses pembelajaran *mufradat* melalui penyajian kosakata yang lebih konkret dan mudah dipahami. Media yang memadukan unsur visual dan verbal memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan bentuk kata dengan maknanya secara lebih cepat, sehingga proses memahami dan mengingat kosakata menjadi lebih efektif dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Variabel	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pretest–Posttest	3,215	0,003	H ₀ ditolak; H ₁ diterima

Sumber: Data penelitian, 2026.

Hasil analisis inferensial pada Tabel 2 memperkuat temuan statistik deskriptif yang telah dipaparkan sebelumnya. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar **3,215** dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,003**. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (**0,003 < 0,05**), sehingga **H₀ ditolak dan H₁ diterima**. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan mufradat peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* bergambar. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* bergambar terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII A SMP Al Anwar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* bergambar tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Penyajian kosakata melalui ilustrasi visual membantu peserta didik membangun hubungan antara bentuk kata dan maknanya secara lebih konkret, sehingga mempermudah proses pemahaman, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi dalam memori. Selain itu, penggunaan *flashcard* bergambar meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran melalui aktivitas mengamati, mengidentifikasi, dan mengulang kosakata secara sistematis. Oleh karena itu, media *flashcard* bergambar dapat dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab, baik dari aspek hasil belajar maupun kualitas proses pembelajaran.

Peningkatan penguasaan *mufradat* pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* bergambar mampu membantu peserta didik membangun hubungan antara bentuk kata dan maknanya secara lebih efektif. Penyajian kosakata yang disertai ilustrasi visual mempermudah peserta didik mengenali objek yang dipelajari sehingga proses memahami dan mengingat kosakata berlangsung lebih cepat. Fenomena

tersebut dapat dijelaskan melalui Dual Coding Theory, yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori apabila diterima melalui jalur verbal dan visual secara bersamaan (Zain et al., 2026). Oleh karena itu, efektivitas *flashcard* dalam penelitian ini tidak semata-mata dipengaruhi oleh bentuk medianya, tetapi juga oleh kemampuannya menghadirkan representasi visual yang memperkuat pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Arab.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada berbagai jenjang pendidikan (Harlan & Hikmah, 2022; Mardiah et al., 2022). Namun, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar, melainkan juga menunjukkan bahwa peningkatan tersebut berkaitan dengan proses interaksi peserta didik terhadap gambar selama pembelajaran. Peserta didik tidak sekadar menghafal kosakata, tetapi membangun asosiasi antara bentuk visual dan makna kata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Aspek ini belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Keberhasilan penggunaan *flashcard* bergambar juga menunjukkan bahwa media visual akan bekerja secara optimal ketika dipadukan dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil ini mendukung temuan Zubaidillah dan Hasan (2019) bahwa kartu bergambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penyajian materi yang lebih konkret. Akan tetapi, penelitian ini memberikan penekanan yang berbeda karena menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh keberadaan gambar, tetapi juga oleh cara guru mengelola interaksi peserta didik dengan media tersebut. Dengan demikian, *flashcard* berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana untuk membangun keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Interpretasi tersebut juga sejalan dengan penelitian Auliah et al. (2024) yang menegaskan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. Meskipun demikian, hasil penelitian ini memberikan perspektif yang lebih luas, yaitu bahwa peningkatan penguasaan kosakata merupakan hasil interaksi antara kualitas media, strategi pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Pandangan tersebut diperkuat oleh kajian mengenai integrasi media visual dalam pembelajaran bahasa Arab yang menekankan pentingnya kesesuaian antara desain media dengan aktivitas belajar agar pengalaman belajar menjadi lebih efektif (Rahman et al., 2025; Muhaimin & Thoms, 2025).

Ditinjau dari perspektif *Cone of Experience* Edgar Dale, penggunaan *flashcard* bergambar memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan penyampaian kosakata secara verbal. Gambar membantu peserta didik menghubungkan bentuk kata dengan objek yang dipelajari sehingga proses memahami *mufradat* berlangsung lebih mudah. Pengalaman belajar yang lebih konkret tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap kosakata bahasa Arab. Pandangan ini sejalan dengan Rochmat et al. (2024) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan media visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Novianty et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan konteks nyata sehingga mempermudah penguasaan kosakata.

Perkembangan media pembelajaran digital tidak mengurangi efektivitas *flashcard* bergambar sebagai media pembelajaran *mufradat*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sederhana tetap mampu meningkatkan hasil belajar apabila digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berbagai penelitian memang membuktikan bahwa multimedia interaktif, komik digital, dan video pembelajaran efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (Safitri & Ammar, 2023; Bahri et al., 2024; Hasanah, 2024). Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran lebih dipengaruhi oleh kualitas penerapan media daripada tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan.

Aspek lain yang terlihat dalam penelitian ini adalah meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *flashcard* bergambar mendorong peserta didik untuk mengamati, mengucapkan, serta mengingat kembali kosakata melalui aktivitas yang dilakukan secara berulang. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap penguatan retensi memori sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Yasin et al. (2021) yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan motivasi belajar, serta diperkuat oleh Umroh et al. (2024) dan Muhammad dan Irmansyah (2024) yang menekankan pentingnya integrasi media visual dalam pembelajaran bahasa Arab.

Selain dipengaruhi oleh karakteristik media, peningkatan penguasaan *mufradat* pada penelitian ini juga berkaitan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan selama proses belajar. *Flashcard* bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan kosakata yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan hasil dari keterpaduan antara media, aktivitas belajar, dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini melengkapi temuan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti efektivitas media visual dari sisi peningkatan hasil belajar tanpa menguraikan proses pembelajaran yang menyertainya.

Mekanisme Peningkatan Penguasaan *Mufradat* melalui *Flashcard* Bergambar

Peningkatan penguasaan *mufradat* pada penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* bergambar bekerja melalui proses pengenalan kosakata yang lebih sistematis. Gambar yang disajikan bersama kosakata membantu peserta didik membangun hubungan langsung antara bentuk visual dengan makna kata sehingga proses identifikasi kosakata berlangsung lebih cepat. Mekanisme tersebut mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap terjemahan secara verbal karena makna kata dapat dipahami melalui representasi visual yang tersedia. Kondisi ini sejalan dengan temuan Zubaidillah dan Hasan (2019) yang menjelaskan bahwa kartu bergambar mampu memperkuat penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penyajian informasi yang lebih konkret. Hasil serupa juga ditemukan oleh Harlan dan Hikmah (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik.

Keberhasilan media *flashcard* bergambar juga berkaitan dengan kemampuannya mempermudah peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap makna kosakata. Ketika gambar dan kata disajikan secara bersamaan, peserta didik memperoleh dua bentuk representasi informasi yang saling melengkapi sehingga proses memahami *mufradat* menjadi lebih efektif. Mekanisme tersebut tidak hanya membantu peserta didik mengenali arti kata, tetapi juga memudahkan mereka mengingat kembali kosakata ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Pandangan ini didukung oleh Muhaimin dan Thoms (2025) yang menegaskan bahwa media visual berperan penting dalam memperkuat penguasaan *mufradat* melalui penyajian informasi yang mudah dipahami. Kajian konseptual Rahman et al. (2025) dan Hidayatulloh & Lail (2025) juga menjelaskan bahwa integrasi media visual mampu membangun hubungan yang lebih kuat antara simbol bahasa dan makna yang dipelajari peserta didik.

Selain mendukung aspek pemahaman, *flashcard* bergambar turut memengaruhi proses penyimpanan informasi dalam memori peserta didik. Penyajian kosakata yang dilakukan secara berulang melalui gambar membantu memperkuat retensi sehingga peserta didik lebih mudah mengingat kembali *mufradat* yang telah dipelajari. Mekanisme tersebut selaras dengan prinsip *Dual Coding Theory* yang menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan visual akan lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang (Zain et al., 2026). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya

mencerminkan bertambahnya jumlah kosakata yang dikuasai, tetapi juga menunjukkan adanya penguatan proses kognitif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Di samping aspek kognitif, penggunaan *flashcard* bergambar turut menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan menyebutkan, mencocokkan, dan mengulang kosakata secara langsung sehingga pembelajaran berlangsung lebih partisipatif. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Hurroh et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil tersebut juga didukung oleh Mardiah et al. (2022) yang menjelaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik selama menggunakan *flashcard* berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Keberhasilan *flashcard* bergambar dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa media konvensional masih memiliki posisi yang relevan di tengah berkembangnya berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Kehadiran multimedia interaktif, komik digital, maupun media berbasis *Canva* memang telah memperluas alternatif pembelajaran bahasa Arab (Bahri et al., 2024; Ramadhan & Yulia, 2025; Baharun et al., 2026). Namun, efektivitas pembelajaran tidak dapat diukur hanya berdasarkan tingkat modernitas media yang digunakan. Sebaliknya, media yang sederhana justru mampu memberikan hasil belajar yang optimal ketika sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan aspek pedagogis, bukan semata-mata perkembangan teknologi.

Keefektifan *flashcard* bergambar juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam merancang aktivitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi belajar, sedangkan proses pembelajaran tetap ditentukan oleh bagaimana guru mengelola pengalaman belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan *flashcard* dipadukan dengan kegiatan mengamati, mencocokkan, menyebutkan, dan mengulang kosakata sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya secara bertahap. Pola pembelajaran semacam ini memiliki karakteristik yang sejalan dengan pengembangan media berbasis *drill and practice* yang menempatkan pengulangan sebagai bagian penting dalam memperkuat penguasaan kosakata (Nurhidayah et al., 2024). Pandangan tersebut juga didukung oleh Prihandini dan Fahyuni (2024) yang menegaskan bahwa media visual memberikan hasil belajar yang lebih optimal apabila diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang terstruktur.

Jika dicermati, mekanisme peningkatan penguasaan *mufradat* pada penelitian ini berlangsung melalui serangkaian proses yang saling berkaitan. Gambar membantu peserta didik mengenali kosakata, aktivitas pembelajaran memperkuat pemahaman makna, sedangkan pengulangan selama pembelajaran berkontribusi terhadap retensi memori. Ketiga komponen tersebut bekerja secara terpadu sehingga menghasilkan peningkatan kemampuan *mufradat* setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, efektivitas *flashcard* bergambar tidak hanya berasal dari karakteristik medianya, tetapi juga dari keterpaduan antara desain pembelajaran, aktivitas belajar, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan penguasaan *mufradat* tidak terjadi semata-mata karena penggunaan *flashcard* bergambar sebagai media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh proses belajar yang dibangun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penyajian kosakata melalui representasi visual, aktivitas pengulangan yang terstruktur, serta keterlibatan peserta didik dalam mengamati dan

menggunakan kosakata secara langsung membentuk pengalaman belajar yang saling melengkapi. Keterpaduan antarkomponen tersebut menjadikan proses pemerolehan *mufradat* berlangsung secara lebih sistematis sehingga peserta didik lebih mudah memahami sekaligus mempertahankan kosakata yang telah dipelajari. Dengan demikian, efektivitas *flashcard* bergambar lebih tepat dipahami sebagai hasil interaksi antara karakteristik media dan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Selain itu media visual sederhana tetap memiliki nilai pedagogis yang kuat dalam pembelajaran bahasa Arab. Di tengah berkembangnya berbagai inovasi media berbasis teknologi digital, *flashcard* bergambar masih mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, mudah diimplementasikan, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran *mufradat* pada jenjang sekolah dasar. Perspektif tersebut memperluas pemahaman bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh inovasi teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih media yang relevan dan mengelolanya menjadi aktivitas belajar yang bermakna. Atas dasar itu, temuan penelitian ini memberikan penguatan bahwa efektivitas media pembelajaran perlu dipandang sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran yang utuh, bukan sebagai hasil dari penggunaan media secara terpisah.

KESIMPULAN

Penggunaan *flashcard* bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* yang diperkuat oleh hasil uji statistik, sehingga menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan *flashcard* bergambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Efektivitas tersebut tidak hanya berkaitan dengan penyajian kosakata dalam bentuk visual, tetapi juga didukung oleh proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengenali, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata secara lebih aktif. Temuan ini menegaskan bahwa *flashcard* bergambar merupakan media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran *mufradat* di sekolah dasar, terutama ketika diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliah, N., Mannahali, M., & Bachtiar, F. (2024). The Use of Picture Card Media in Improving Arabic Vocabulary Mastery of Eighth Grade Students at Madrasah Tsanawiyah in Maros Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(6), 325-334.
- Azizah, A. N., & Alfiah, H. Y. (2025). Efektivitas media pembelajaran flashcard multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab kelas IV MINU Ngingas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4283>
- Baharun, S., Solehudin, M., Syakur, S. A., Salsabil, A. H., & Hasif, A. (2026). Procreate-Based Material Design for Arabic Language Education: A Digital Art Approach to Interactive Learning. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Palangka Raya*, 14(1), 17-38.
- Bahri, M. A., Haeriyah, H., Baso, Y. S., & Aggussalim, A. (2024). The effectiveness of digital comics in Arabic vocabulary teaching. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 16(2). <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i2.24197>
- Dzulfirda, S., & Cholis, N. (2025). Visual memory and vocabulary growth: The use of flashcards in Arabic language learning. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 8(2), 509–526. <https://doi.org/10.58223/al-irfan.v8i2.556>

- Fahrurrozi, F., Dariyadi, M. W., & Murtadho, N. (2025). Implementation of Canva-Based Vocabulary Flashcards as a Media for Arabic Language Learning at MTs. Darul Ulum Batuputih Sumenep. *Alfuad: Jurnal Sosial Keagamaan*, 9(1), 19–30. <https://doi.org/10.31958/jsk.v9i1.14862>
- Harlan, A. P., & Hikmah, K. (2022). Effectiveness of flashcard media on the increase of vocabulary at MTs Muhammadiyah 1 Taman. *Academia Open*, 6. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2164>
- Hasanah, N. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(6), 283–289.
- Hasyim, M. (2025). The Use of Flashcard Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Fifth Grade Students at MI Tiwu Lekong. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 2(2), 249-256.
- Hermiwati, H., Hasyib, M. T. J., Machmudah, U., & Wicaksono, M. A. (2025). Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition: Development of Learning Apps Based Interactive Learning Media. *Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab*, 12(2). <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v12i2.30>
- Hidayah, R. N., & Khoiriah, N. (2026). Taṭwīru Wasā'ili Al-Biṭāqati Al-Muṣawwarah 'alā Nazariyyati Al-Tarmīzi Al-Muzdawaj Li Tarqiyati Al-Mufradāti Al-Lughati Al-'Arabiyyah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 9(1), 165–175. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.6372>
- Hidayatulloh, M. T., & Lail, H. (2025). The effectiveness of picture in improving students' vocabulary mastery skills at the fifth grade students. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 132-138.
- Hurroh, Q., Ma'ruf, A., & Abdullah, M. (2023). Implementation of FlashCard learning media for student learning motivation and Arabic language subject (At MI Miftahul Ulum 01 Cukur Guling Kulon 1 Lumbang Pasuruan East Java). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 32–37. <https://doi.org/10.58471/ju-pendi.v2i01.198>
- Ibnu Mas'ud Luthfi. (2025). An effort to improve Arabic mufrodat mastery with flashcard media. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 2(1), 11–21. <https://doi.org/10.54723/jpai.v2i1.294>
- Mardiah, H., Romadoni, M. A., Rohmah, E. M., & Fitriani, L. (2022). The effect of using flash cards to improve Arabic vocabulary skills at the Al-Azhar Roudlotul Muttaqin Islamic Boarding School Malang. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 3(2). <https://doi.org/10.22515/athla.v3i2.5263>
- Muhaimin, A., & Thoms, G. (2025). The role of visual media in the mastery of Arabic vocabulary (Mufradat) for Grade VII students of Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 3(2), 73–84. <https://doi.org/10.59944/postaxial.v3i2.440>
- Muhammad, K., & Irmansyah, I. (2024). Utilizing interactive media to enhance Arabic literacy in secondary school students. *International Journal of Arabic Teaching and Learning*, 8(2), 110–120. <https://doi.org/10.33650/ijat.v8i2.10364>
- Novianty, N., Rochmat, C. S., & Shodik, A. J. (2025). The effectiveness of visual media in improving students' Arabic language learning according to Edgar Dale's Cone of Experience model. *Arabiyyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 9(2), 613–630. <https://doi.org/10.29240/jba.v9i2.14895>
- Nurhidayah, S., Fadhli, M., & Ulfa, S. (2024). Development of "Tikrar Space" multimedia based on drill and practice for Arabic vocabulary learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(4). <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i4.77834>

- Prihandini, A., & Fahyuni, E. F. (2024). Penggunaan media papan flanel dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(2), 953–970. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3870>
- Rahman, A. A., Nurfadillah, N., Ilyas, F. A., Fatima, S., Muqmin, N. A., & Fausiah, F. (2025). Kajian konseptual tentang integrasi media visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 5(1). <https://doi.org/10.55606/jurribah.v5i1.8065>
- Ramadhan, F., & Yulia, F. (2025). Designing visually-enriched Arabic vocabulary instruction using Canva: Empirical evidence from a pre-experimental study in an Indonesian Islamic secondary school. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2). <https://doi.org/10.19105/ajpba.v6i2.20483>
- Ramadhani, U. H., & Arifin, M. B. U. B. (2024). Augmented reality flashcards for Arabic vocabulary learning. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(2). <https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1756>
- Ratnaningsih, R., Syahriani, I., & Fathoni, F. (2026). The Effect of Digital Media on Arabic Vocabulary Mastery among Senior High School Students in Bandung City. *AHALLIYAH: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 3(5), 91–105.
- Rochmat, C. S., Amalia, A. N. A., Abdul Hafidz, A. H. bin Z., Alwi, M. A. Y., & Liputo, S. K. (2024). The analysis of experiential learning method of Dale's Cone Experience model in improving the effectiveness of Arabic language learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1), 25–40. <https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.30823>
- Safitri, I. T., & Ammar, F. M. (2023). Enhancing Arabic vocabulary acquisition through interactive multimedia: A qualitative study. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(4). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.784>
- Salma, Q. H., Inayah, I., Adriyani, Z., & Saadah, F. (2026). Development and evaluation of flashcards as a learning media for Arabic vocabularies in Islamic elementary education. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa*, 11(1), 46–70. <https://doi.org/10.30603/al.v11i1.7256>
- Umroh, I. L., Zun, E. D. F., & Mustaqimah, N. (2024). Development of vocabulary learning videos to improve students' motivation and understanding of Arabic vocabulary. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 8(2), 208–226. <https://doi.org/10.18326/lisania.v8i2.208-226>
- Yasin, Z., Anwar, H., & Luneto, B. (2021). Multimedia PowerPoint-based Arabic learning and its effect to students' learning motivation: A treatment by level designs experimental study. *International Journal of Instruction*, 14(4), 33–50. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1443a>
- Zain, N. A., Zaini, M. A., Huda, M. M., & Zaghloul, T. R. I. (2026). Development of iSpring Suite-based learning media using Dual Coding Theory for Arabic vocabulary. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran)*, 33(1). <https://doi.org/10.17977/um047v33i12026p1371>
- Zarrati, Z., Zohrabi, M., Abedini, H., & Xodabande, I. (2024). Learning academic vocabulary with digital flashcards: Comparing the outcomes from computers and smartphones. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100900. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100900>
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41–56.