

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI MEDIA *FLASHCARD* DAN PERMAINAN BENAR SALAH PADA SISWA KELAS I SD

Hana 'Indah Milati¹, Balqis Addurrunnafisa²

Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah, Bekasi

E-mail:miahanami211@gmail.com, addurrunnafisabalqis@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar memiliki peran penting, namun masih menghadapi kendala rendahnya penguasaan kosakata dan antusiasme belajar siswa akibat penggunaan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penerapan media *flashcard* dan permainan benar-salah pada siswa kelas I SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD, dengan pengumpulan data melalui tes lisan, observasi aktivitas belajar, dokumentasi, dan catatan refleksi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* dan permainan benar-salah mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab serta meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif, respons yang lebih cepat, serta suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, media *flashcard* dan permainan benar-salah efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kosakata, Bahasa Arab, *Flashcard*, Permainan Benar Salah

Abstract

Arabic language learning at the elementary school level plays an important role; however, it still faces challenges related to students' low vocabulary mastery and learning enthusiasm due to the use of conventional teaching methods. This study aimed to improve students' Arabic vocabulary mastery through the implementation of flashcard media and a true-false game for first-grade elementary school students. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were first-grade students, and the data were collected through oral tests, classroom observations, documentation, and teacher reflection notes. The results showed that the use of flashcards and the true-false game effectively improved students' Arabic vocabulary mastery as well as their learning participation and enthusiasm. Improvements were indicated by more active student engagement, faster responses, and a more enjoyable and supportive classroom atmosphere in the following cycle. Therefore, flashcards and true-false games are effective learning strategies for enhancing Arabic vocabulary mastery among elementary school students.

Keywords: Vocabulary, Arabic Language, *Flashcard*, True-False's game

1. PENDAHULUAN

Bahasa berperan sebagai media utama yang memungkinkan manusia berkomunikasi, menyampaikan gagasan, serta mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, bahasa Arab memegang peranan penting karena tidak hanya berfungsi sebagai bahasa komunikasi internasional, tetapi juga menjadi kunci dalam memahami ajaran Islam [1]. Dalam tradisi Islam, bahasa memiliki kedudukan strategis sebagai penjaga kemurnian ajaran, dan bahasa yang digunakan untuk tujuan tersebut adalah bahasa Arab. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Arab sejak jenjang sekolah dasar merupakan langkah penting untuk meletakkan fondasi kemampuan berbahasa serta menumbuhkan minat siswa sejak usia dini.

Meskipun memiliki kedudukan penting, pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang memiliki ciri fonologi, bentuk tulisan, dan struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat banyak siswa pada tahap awal mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, memahami makna, serta mempertahankan informasi baru yang bersifat abstrak. Pada fase ini, anak masih berada pada tahap

perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu tahap ketika kemampuan berpikir mereka terikat pada objek-objek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif dipahami sebagai proses perubahan kemampuan individu dalam memperoleh pengetahuan, memahami informasi, dan menyelesaikan masalah[2]. Akhirnya, materi bahasa asing yang tidak bersifat konkret cenderung lebih sulit diserap oleh siswa.

Penguasaan pemahaman merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab bagi pemula karena pemahaman menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis[3]. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengenali makna, memahami teks sederhana, maupun menyusun bentuk ungkapan dalam bahasa Arab. Pada tahap awal pembelajaran, pemahaman menjadi komponen utama yang harus diberikan secara intensif agar siswa memiliki bekal untuk memasuki keterampilan bahasa berikutnya.

Kondisi pembelajaran bahasa Arab di kelas I SD hingga saat ini sebagian besar masih dilakukan melalui kegiatan menghafal menggunakan lembaran kosakata berisi gambar, tulisan Arab, tulisan latin, serta arti kosakata yang dibagikan oleh guru kepada masing-masing siswa. Setelah proses menghafal, siswa umumnya diminta mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berupa aktivitas mewarnai, menebalkan huruf, atau menyalin tulisan. Model pembelajaran seperti ini membantu sebagian siswa mengingat bunyi kosakata, tetapi belum mendorong pemahaman hubungan antara tulisan, pelafalan, dan makna. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tampak cepat merasa bosan, kurang aktif bertanya, dan cenderung mudah lupa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan observasi peneliti selama pendampingan pembelajaran, masih ditemukan siswa yang kesulitan menyebutkan dan melafalkan mufradat secara tepat serta bingung dalam memahami makna pada saat kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pembelajaran tetap memerlukan strategi inovasi agar dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa secara optimal.

Siswa kelas I SD masih belajar dengan menghubungkan hal hal konkret yang dapat mereka lihat atau rasakan, mereka juga perlu untuk terlibat aktif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan antusiasme dan respon selama pembelajaran. Kemampuan siswa sekolah dasar dalam berpikir abstrak itu terbatas[4]. Oleh karenanya guru dapat memanfaatkan media yang dapat dilihat secara langsung sehingga siswa dapat lebih memahami. Beberapa penelitian yang menggunakan media flashcard maupun *game based learning* menunjukkan bahwa, media tersebut menunjukkan hasil yang baik. Salah satunya penelitian yang dilakukan Nafsiah Hafidzoh Rahman, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, dan Indah Wahyu Ningsih yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab” Hasil penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan pada setiap siklus[5]. Pada tahap pra-siklus, persentase kemampuan siswa hanya mencapai 40%, kemudian naik menjadi 65% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi mufrodad Bahasa Arab.

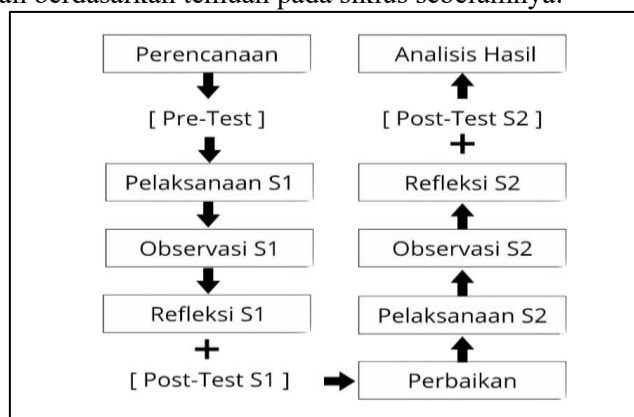
Begitu pula dengan penggunaan permainan sebagai metode ajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh Khoirun Nisa', Ella Cahyani, Ahmad Abu Nafi' dalam jurnalnya yang berjudul “Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab” Memberikan hasil bahwa Model *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab dan dianggap sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab[6]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan media *flashcard* dan permainan “Benar-Salah” dalam meningkatkan penguasaan kosakata makanan (*Al-Ath'imah*) pada pembelajaran bahasa Arab siswa Kelas I SD. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa selama proses pembelajaran kosakata bahasa Arab yang memanfaatkan kedua media tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata makanan bahasa Arab setelah diterapkannya media *flashcard* dan permainan “Benar-Salah” dalam kegiatan pembelajaran.

Diharapkan, dari penelitian ini akan terdapat manfaat bagi pendidik Bahasa Arab karena dapat melihat efektivitas penggunaan media *flashcard* dan permainan “Benar-Salah”. Melalui media tersebut, guru dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, mengurangi rasa bosan selama pembelajaran, serta

membantu meningkatkan kemampuan hafalan mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan sebuah proses investigasi terkendali yang bersifat reflektif dan berdaur ulang yang dilakukan oleh guru atau calon guru dengan tujuan memperbaiki sistem, proses, serta kualitas pembelajaran[7]. Selain itu, PTK dipahami sebagai kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif guna meningkatkan mutu proses pembelajaran[8]. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus sederhana yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus II dilakukan setelah dilakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan disertai dengan perbaikan berdasarkan temuan pada siklus sebelumnya.



Gambar 1. Bagan Alur Siklus Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDI Sahabat Ilmu, Karawang. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2025 dan siklus II pada tanggal 4 Desember 2025. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi pembelajaran selama 30 menit. Subjek penelitian secara umum adalah seluruh siswa kelas I semester I yang berjumlah 28 siswa dan seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Namun, karena keterbatasan waktu penelitian, peneliti hanya mengambil 7 siswa sampel dengan tingkat kemampuan yang bervariasi untuk dianalisis secara mendalam.

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal dan melihat kepada hasil *pre-test* yang dilakukan pada tujuh siswa sampel yang menunjukkan rendahnya kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Arab siswa serta rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran Bahasa Arab masih berlangsung secara konvensional. Meskipun demikian, kondisi kelas tergolong cukup kondusif, ditandai dengan siswa yang dapat duduk dengan tertib selama pembelajaran tanpa menunjukkan perilaku berlarian atau berpindah tempat.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan observasi awal pada mata pelajaran Bahasa Arab yang dilakukan dua minggu sebelum siklus I. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, metode yang digunakan guru, serta respons dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi awal dan penilaian awal yang dilakukan, diidentifikasi permasalahan utama berupa rendahnya antusiasme belajar serta rendahnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain itu, sebagian besar siswa kelas I belum mampu membaca tulisan Arab dengan lancar, sehingga memengaruhi ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, peneliti menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar penilaian *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi kelas dan observasi ketujuh siswa sampel, media pembelajaran berupa kartu bergambar dan kartu teks kosakata bahasa Arab yang terpisah, serta jurnal refleksi guru. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan

penguasaan kosakata siswa serta mengamati aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Pre-test* dilaksanakan sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus I. *Pre-test* dilakukan secara lisan kepada ketujuh siswa sampel dengan cara siswa diminta menyebutkan kosakata bahasa Arab berdasarkan kartu bergambar yang ditunjukkan oleh pendidik. Pelaksanaan tes secara lisan dipilih karena siswa kelas I belum mampu membaca tulisan bahasa Arab dengan lancar. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* dan permainan benar-salah. Materi yang diajarkan berupa enam kosakata makanan dan satu ungkapan bahasa Arab, yaitu رز، لبن، لحم، خلوى، سمك، أنا عطشان. Pada tahap ini, guru mengenalkan kosakata melalui media *flashcard*, dilanjutkan dengan kegiatan permainan benar-salah menggunakan kartu bergambar tanda centang (√) dan silang (×) sebagai media respon siswa.

Siklus II dilaksanakan setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I. Pada siklus ini, peneliti melakukan perbaikan strategi pembelajaran, antara lain dengan meningkatkan ekspresi dan variasi penyampaian materi oleh guru, membagi siswa ke dalam dua kelompok saat kegiatan *drilling* kosakata, memberikan motivasi verbal kepada siswa, serta memberikan penguatan dan pengingat kepada siswa yang kurang fokus selama pembelajaran. Tindakan pada siklus II tetap menggunakan media *flashcard* dan permainan benar-salah sebagai media utama pembelajaran. *Post-test* dilaksanakan pada akhir pembelajaran setiap siklus dengan metode dan bentuk pertanyaan yang sama seperti *pre-test*. Penilaian dilakukan secara lisan dengan cara siswa diminta menyebutkan kosakata sesuai dengan kartu bergambar yang ditunjukkan oleh guru. Tes terdiri atas tujuh kosakata yang sama pada setiap siklus. Siswa dinyatakan tuntas apabila mampu menyebutkan minimal empat dari tujuh kosakata dengan tepat. Ketuntasan belajar dihitung berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai kriteria tersebut dibandingkan dengan jumlah keseluruhan siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi guru. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran pada setiap siklus serta satu kali observasi awal sebelum pelaksanaan siklus I, dengan fokus pada keaktifan, perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan tindakan. Catatan refleksi guru disusun setelah pelaksanaan siklus I sebagai dasar perencanaan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan refleksi guru dengan memperhatikan aspek keaktifan, perhatian, antusiasme, serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan keabsahan data, dilakukan triangulasi dengan membandingkan data hasil tes, data observasi, dan catatan refleksi guru guna memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilaksanakan sebelum tindakan, diperoleh gambaran awal penguasaan kosakata Bahasa Arab ke 7 sampel siswa kelas I SD dengan rata-rata nilai sebesar 1,42 dari skor maksimal 7. Tidak satupun siswa mencapai nilai sempurna, dengan ungkapan "aku haus" merupakan yang paling dikenal (57,1%), sementara kosakata "nasi", "daging", "ikan", dan "roti" sama sekali tidak dikenal oleh sebagian besar siswa (0-28,6%). Observasi awal menunjukkan siswa tampak kurang semangat dengan ekspresi wajah datar dan partisipasi terbatas, mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih menarik.

Siklus I dilaksanakan pada 2 Desember 2025 dengan menerapkan media *flashcard* bergambar dan permainan benar-salah. Hasil observasi suasana kelas mengungkap bahwa siswa awalnya kurang semangat, namun mulai menunjukkan peningkatan antusiasme saat permainan dimulai, terutama ketika memegang tanda centang dan silang. Meski demikian, masih tampak kecenderungan menengok jawaban teman sebelum memberikan respons. Data observasi sikap ketujuh siswa sampel menunjukkan rata-rata skor 3,29 dengan indikator "usaha menirukan pelafalan" mencapai skor tertinggi (3,43). Hasil *post-test* I menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai ketujuh siswa 4,85. Peningkatan

tertinggi terjadi pada kosakata "susu" (dari 42% menjadi 85%) dan "roti" (dari 0% menjadi 71%), meski kosakata "nasi" masih mengalami kesulitan dengan peningkatan hanya 14%.

Tabel 1. Analisis Peningkatan Nilai Siswa

Nama Siswa	Pretest	Post-Test I	Post-Test II	Peningkatan
Siswa A	2	5	4	+2 (100%)
Siswa B	0	3	5	+5 (∞)
Siswa C	2	7	7	+5 (250%)
Siswa D	0	1	5	+5 (∞)
Siswa E	3	4	4	+1 (33%)
Siswa F	2	7	7	+5 (250%)
Siswa G	1	7	7	+6 (600%)
Rata-rata	1,42	4,85	5,71	+4,29 (302%)

Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan untuk Siklus II dengan beberapa penyesuaian strategi: 1) Guru bersikap lebih ekspresif dalam menyampaikan materi; 2) Membagi siswa ke dalam dua kelompok saat proses *drilling* sambil menunjukkan kartu bergambar; 3) Memberikan motivasi berupa kalimat "kita lihat kelompok mana yang lebih semangat."; 4) Serta mengingatkan siswa ketika terdapat siswa yang tidak fokus memperhatikan pembelajaran. Siklus II dilaksanakan pada 4 Desember 2025 dengan hasil observasi kelas menunjukkan transformasi signifikan: siswa langsung tampak bersemangat sejak awal, partisipasi meningkat drastis dengan saling berteriak menirukan guru, suasana permainan lebih ramai dan antusias, serta ekspresi emosional lebih ceria dengan banyak senyum. Data observasi sikap terhadap ketujuh siswa sampel meningkat menjadi rata-rata 3,88 dengan semua indikator mengalami peningkatan, terutama "semangat merespon guru" yang mencapai skor sempurna (4,00).

Tabel 2. Perbandingan Observasi Sikap Belajar

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Semangat merespon guru	3,29	4,00	+0,71
Fokus dan perhatian	3,14	3,71	+0,57
Antusiasme dalam permainan	3,43	4,00	+0,57
Usaha menirukan pelafalan	3,43	4,00	+0,57
Ekspresi wajah dan gestur	3,14	3,71	+0,57
Rata-rata	3,29	3,88	+0,59

Post-test II menunjukkan pencapaian optimal dengan rata-rata nilai ketujuh siswa sampel sebesar 5,71, mewakili peningkatan sebesar 302% dari kondisi awal. Kosakata "susu" dan "permen" telah dikuasai 100% oleh ketujuh siswa sampel. Peningkatan individual paling signifikan ditunjukkan oleh siswa D yang dari skor 0 di *pre-test* menjadi 5 di *post-test* II, menunjukkan bahwa beberapa siswa membutuhkan waktu adaptasi lebih lama terhadap metode pembelajaran baru. Analisis per kosakata mengungkap pola menarik: kosakata dengan gambar ("susu", "permen") lebih mudah dikuasai (100%) dibandingkan kosakata "nasi" yang hanya mencapai 57,1% penguasaan, kemungkinan karena faktor gambar yang lebih menarik bagi siswa.

Tabel 3. Perkembangan Penguasaan per Kosakata (%)

Kosakata	Pretest	Post I	Post II	Peningkatan
Nasi	28,6%	42,9%	57,1%	+28,5%
Susu	42,9%	85,7%	100%	+57,1%
Permen	14,3%	71,4%	100%	+85,7%
Daging	0%	71,4%	57,1%	+57,1%
Ikan	0%	42,9%	85,7%	+85,7%
Roti	0%	71,4%	71,4%	+71,4%
Aku Haus	57,1%	100%	100%	+42,9%

Pembahasan hasil penelitian mengungkap bahwa peningkatan penguasaan kosakata sebesar 302% terhadap ke 7 siswa sampel membuktikan efektivitas kombinasi media *flashcard* dan permainan benar-salah, sejalan dengan teori pembelajaran visual Bruner [9] yang menekankan pentingnya representasi ikonik untuk anak usia dini. *Flashcard* memberikan stimulus visual konkret yang membantu menghubungkan kata dengan makna, sementara permainan benar-salah menciptakan konteks pengulangan yang menyenangkan dan lingkungan belajar rendah ancaman (*low-anxiety environment*). Transformasi sikap dari "kurang semangat" menjadi "bersemangat dan antusias" menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya kognitif tetapi juga afektif, didukung oleh strategi guru yang lebih ekspresif dan pengelompokan kompetitif yang memicu motivasi dari dalam diri siswa.

Variasi peningkatan individual dapat dijelaskan melalui teori *multiple intelligences* Gardner [10], di mana siswa seperti siswa C dan siswa F dengan kecerdasan linguistik lebih dominan menunjukkan penguasaan cepat, sementara siswa D memerlukan lebih banyak pengulangan dan dukungan emosional sebelum mencapai keberhasilan. Faktor pendukung utama termasuk kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan siswa, kontekstualisasi kosakata dengan benda familiar, dan kombinasi pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik. Kendala utama adalah waktu pembelajaran terbatas (30 menit) dan variasi tingkat percaya diri siswa yang memerlukan bantuan dari guru yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menekankan perlunya desain *flashcard* berukuran besar dengan warna kontras untuk anak kelas I SD, demonstrasi aturan permainan yang eksplisit, bantuan berbeda untuk kecepatan belajar berbeda, dan manajemen waktu yang realistis. Keterbatasan penelitian mencakup sampel kecil (7 siswa), durasi pendek, dan instrumentasi terbatas pada pengenalan kosakata tanpa mengukur produksi lisan. Untuk penelitian lanjutan, direkomendasikan replikasi dengan sampel lebih besar, pengembangan instrumen produksi lisan, eksplorasi kombinasi media lain seperti video animasi, serta penelitian jangka panjang untuk menguji ketahanan kosakata jangka panjang. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *flashcard* dan permainan benar-salah efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab ketujuh siswa kelas I SD baik secara kognitif maupun afektif ketika diimplementasikan dengan strategi pengajaran yang tepat dan adaptif terhadap kebutuhan individual siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* dan permainan benar-salah efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas I SD. Selain meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan melafalkan kosakata, penerapan media tersebut juga berdampak positif terhadap meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *flashcard* dan permainan benar-salah dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Fathoni, "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Bagi Pendakwah," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 8, no. 1, pp. 140–152, 2021.
- [2] A. Ilhami, "Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 605–619, 2022.
- [3] M. Fauziddin and M. Fikriya, "Mengenali Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata," *Journal for Education Research*, vol. 1, no. 1, pp. 46–54, 2020.
- [4] N. N. S. Rohmah, M. D. Wilandari, and Darsinah, "Teori Perkembangan Jean Piaget dan Implikasinya Dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 12, pp. 230–239, 2022, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944543>.

- [5] N. H. Rahman, A. Mayasari, O. Arifudin, and I. W. Ningsih, “Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab,” *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, vol. 2, no. 2, pp. 99–106, 2021.
- [6] K. Nisa, E. Cahyani, and A. A. Nafi, “Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab,” *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.55352/pba.v4i1.
- [7] H. Susilo, H. Chotimah, and D. Y. Sari, *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- [8] M. R. Pahleviannur *et al.*, *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka, 2022.
- [9] J. S. Bruner, *Toward a theory of instruction*. The Belknap Press of Harvard University Press, 1966. [Online]. Available: <https://www.scribd.com/document/760169940/Bruner-J-S-1966-Toward-a-Theory-of-Instruction-Cambridge-MA-Harvard-University-Press>
- [10] H. Gardner, *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books, 2011.