

PENGGUNAAN *FLASH CARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI *TARKIB* BAHASA ARAB

Yudisthira Ade Hermansyah

STIT Ibnu Sina Malang, Indonesia

Email: yudesth@gmail.com*

Received: 30 April 2025

Accepted: 21 Juni 2025

Published: 29 Juni 2025

Abstract: In the 5.0 era, language has become a highly urgent matter, and Arabic is one of the languages used by people around the world. One of the main reasons students struggle to learn Arabic today is the lack of use of instructional media that can help them understand the material more easily and enjoyably. In fact, the use of media in learning greatly supports the effective implementation of the teaching and learning process. *Flash cards* are considered one of the effective instructional media in helping students understand *Tarkib* material, as they allow students to construct and interpret vocabulary independently. This enables students to learn independently and think more critically. This study aims to determine whether *flash cards* have a significant effect on learning outcomes in the Arabic *Tarkib* subject at SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen. As part of an experimental approach, this study involves the use of *pre-test* and *post-test* to measure changes in learning outcomes. The research data were analyzed using SPSS version 26.0 for Windows. Based on the t-test results, the significance values (Sig. 2-tailed) were 0.038 for *post-test* data and 0.026 for gain score data. Since both values are less than 0.05, H_0 is rejected and H_a is accepted. This indicates that the use of *flash card* instructional media has a significant effect on the learning outcomes of Arabic *Tarkib* material.

Keywords: *Arabic language, flash card, Tarkib Material, learning outcomes, Experimental Research*

Abstrak: Di era 5.0 bahasa menjadi hal yang sangat urgent, dan Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Salah satu penyebab utama kesulitan siswa dalam belajar bahasa Arab saat ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Padahal, pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam terlaksananya proses belajar mengajar agar efektif. *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi *Tarkib*, karena memungkinkan mereka untuk menyusun dan mengartikan kosakata secara mandiri. Hal tersebut menjadikan siswa bisa belajar mandiri dan berfikir lebih baik lagi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *flash card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dalam pembelajaran *Tarkib* mata pelajaran bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen. Sebagai bagian dari pendekatan eksperimen, studi ini melibatkan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan hasil belajar. Perhitungan hasil penelitian dilakukan menggunakan software SPSS versi 26.0 untuk Windows. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,038 pada data *post-test* dan 0,026 pada data *gain score*. Karena kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka Hipotesis (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Arab materi *Tarkib*.

Kata Kunci: *Bahasa Arab, flash card, materi Tarkib, hasil belajar, penelitian eksperimen*

*Korespondensi Penulis: : yudesth@gmail.com

A. Pendahuluan

Bahasa Arab memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam dunia akademik, keagamaan, maupun budaya. Sebagai bahasa utama dalam Al-Qur'an dan hadis, memahami bahasa Arab memungkinkan seseorang untuk mendalami ajaran Islam secara lebih baik. Tidak hanya itu, bahasa Arab juga menjadi bagian dari berbagai bidang ilmu, seperti filsafat, sains, dan sastra, yang membuka akses ke sumber-sumber pengetahuan klasik yang kaya. Secara global, bahasa Arab termasuk salah satu bahasa yang banyak digunakan, sehingga mampu memperluas kesempatan dalam berkomunikasi, berbisnis, serta berdiplomasi dengan negara-negara di Timur Tengah dan Afrika Utara (Wahab, 2014). Dengan demikian, mempelajari bahasa Arab tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga memperluas relasi sosial dan profesional.

Di era teknologi dan informasi saat ini, kemampuan berbahasa menjadi semakin penting, terutama sebagai alat komunikasi lintas negara. Meskipun bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa internasional utama, bagi umat Islam, menguasai bahasa Arab juga memiliki nilai tersendiri. Bahasa Arab banyak digunakan oleh komunitas Muslim, baik di negara-negara Arab maupun di wilayah lain dengan populasi Muslim yang besar. Oleh karena itu, memahami bahasa Arab dapat membantu dalam mendalami ajaran Islam sekaligus mendukung perkembangan pendidikan Islam.

Dalam dunia pendidikan Islam, bahasa Arab sering dianggap sebagai bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris. Banyak sekolah dan universitas memasukkan pelajaran atau mata kuliah bahasa Arab dalam kurikulum mereka. Di luar negara Arab Saudi, pembelajaran bahasa Arab biasanya mencakup empat aspek utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa asing yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mempermudah proses belajar, seseorang perlu memahami kosakata terlebih dahulu. Dalam hal ini, kosa kata memainkan peran penting dalam mempelajari bahasa Arab, karena dengan menguasai lebih banyak kosakata, seseorang dapat lebih memahami struktur dan penggunaan bahasa tersebut.

Menguasai bahasa Arab bukan sekadar memahami sebuah bahasa, tetapi juga membuka diri terhadap wawasan baru, memperdalam pemahaman keagamaan, serta memperluas peluang dalam berbagai aspek kehidupan. Bahasa Arab memiliki keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan bahasa lainnya. Salah satu ciri khasnya adalah sistem *i'rab—harakat* pada setiap akhir kata—yang tidak ditemukan dalam bahasa lain (Pransiska dkk, 2015). Selain itu, bahasa Arab juga memiliki banyak *taraduf*, yaitu kata-kata dengan makna yang serupa atau bertujuan sama.

Perbedaan konsep ini sering kali membuat pembelajaran dan penguasaan bahasa Arab terasa menantang bagi para pelajar, terutama bagi mereka yang baru mengenal bahasa ini.

Kesulitan ini juga dirasakan oleh berbagai kalangan pelajar bahasa Arab di Indonesia, mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Universitas, termasuk di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Namun, dengan metode pembelajaran yang tepat dan pemahaman yang bertahap, kesulitan tersebut dapat diatasi sehingga bahasa ini menjadi lebih mudah dipelajari dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kurangnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang menghambat siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Arab, terutama pada materi *Tarkib* yang menuntut pemahaman terhadap struktur dan susunan kalimat. Rendahnya penguasaan kosakata sering kali menyebabkan siswa kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar, sehingga menghambat pencapaian kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, seperti membaca dan menerjemahkan teks secara pasif, dinilai kurang menarik dan tidak mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Kusuma Ningtias, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media yang dianggap efektif dalam mendukung penguasaan kosa kata adalah *flash card*, karena dapat membantu siswa mengingat dan memahami kata-kata secara visual dan kontekstual. Penggunaan *flash card* memungkinkan siswa untuk menyusun dan mengartikan kata secara mandiri, sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi *Tarkib* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dari pengajar kepada siswa. Media yang tepat dapat merangsang minat, perhatian, serta pemahaman siswa dalam proses belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat menguasai kosa kata dengan jelas dan mudah serta mampu mempraktekannya dalam komunikasi sehari-hari, mulai dari yang paling sederhana. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta menghindari suasana belajar yang monoton dan membosankan.

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar, seperti visual diam yang diproyeksikan, visual tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, bahan cetak, permainan, dan realita (Aghni, 2018). Pemilihan media yang tepat akan membantu menarik perhatian siswa, mengurangi kecemasan dalam belajar, serta mempercepat proses

pemahaman kosa kata. Salah satu media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab, khususnya di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen, adalah *flash card*.

Kemenarikan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen banyak bergantung pada unsur visual. Oleh karena itu, penggunaan *flash card* yang dirancang secara menarik menjadi solusi dalam menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Siswa era modern cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dibandingkan dengan metode konvensional berbasis buku dan metode bermain dapat menjadi solusi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan (Nurseto, 2012).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penggunaan *flash card* tidak hanya membantu meningkatkan minat siswa tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan media yang kreatif dan menarik, pembelajaran kosa kata bahasa Arab dapat dilakukan secara lebih efektif, memungkinkan siswa untuk menguasai materi *Tarkib* dengan lebih mudah

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas suatu intervensi pembelajaran, yaitu penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada materi *Tarkib*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pre-test and post-test design*, di mana peneliti mengamati perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelompok yang sama (Sugiyono, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen dengan populasi sebanyak 135 siswa kelas XI jurusan MPLB. Untuk menentukan jumlah sampel, digunakan rumus Daniel dan Terrel, sehingga diperoleh 75 siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu memilih siswa berdasarkan kriteria tertentu, yakni mereka yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan materi *Tarkib* pada semester yang sedang berjalan.

Dalam proses pengumpulan data, digunakan beberapa instrumen untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan. Tes *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan, khususnya dalam penguasaan kosa kata dan penyusunan kalimat (*Tarkib*). Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi pendukung untuk memperkuat analisis dan menggambarkan kondisi awal serta perubahan yang terjadi pada siswa setelah perlakuan (Arikunto, 2013).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0 for Windows. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan uji normalitas untuk

memastikan bahwa data berdistribusi normal, serta uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Setelah itu, dilakukan uji-t (*Paired Sample T-Test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Proses analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi *Tarkib*. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan pengukuran kemampuan awal dan akhir siswa melalui *pre-test* dan *post-test* pada dua kelas: XI MPLB 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan metode *flash card*, dan XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol menggunakan metode *scramble*.

1. Hasil Penelitian

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab, dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap pemahaman siswa. Sebagai langkah awal, dilakukan *pre-test* pada siswa kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum diberikan perlakuan pembelajaran berbasis *flash card*. *Pre-test* ini terdiri dari 40 soal, yang mencakup 30 pilihan ganda dan 10 uraian, dirancang khusus untuk menilai pemahaman awal siswa serta memberikan gambaran tentang efektivitas metode yang akan diterapkan. Tabel 1 adalah data kemampuan awal dan akhir siswa yang menjadi fokus analisis penelitian ini.

Tabel 1. Data Kemampuan Awal (*Pre-test*) dan Akhir (*Post-test*) Siswa

Data	N	Mean	Minimum	Maximum
<i>Pre-test</i> XI MPLB 1	34	44.03	37	54
<i>Pre-test</i> XI MPLB 2	36	44.14	34	51
<i>Post-test</i> XI MPLB 1	34	78.03	61	93
<i>Post-test</i> XI MPLB 2	36	73.36	54	87
<i>Gain score</i> XI MPLB 1	34	33.21	15	54
<i>Gain score</i> XI MPLB 2	36	28.47	9	46

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas XI MPLB 1 dengan jumlah siswa sebanyak 34 memiliki rata-rata awal 44,03 dan rata-rata *post-test* sebesar 78,03. Sedangkan pada XI MPLB 2 rata-rata *pre-test* sebesar 44,14 dan *post-test* sebesar 73,36. Setelah mengetahui *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya yaitu melihat data *Gain Score* yang merupakan data selisih nilai *post-test* dan nilai *pre-test*. Data ini diperoleh setelah kedua kelas melakukan *pre-test* dan *post-test*.

Sebagaimana data pada tabel 1, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas XI MPLB 1 adalah 44,03, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi 78,03. Sementara itu, kelas XI MPLB 2 memperoleh rata-rata *pre-test* 44,14, dan *post-test* 73,36. Peningkatan ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan, terutama pada kelas yang menggunakan media *flash card*. Peningkatan hasil belajar tersebut juga tercermin dari nilai *Gain Score*, yaitu selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Kelas XI MPLB 1 memiliki rata-rata *Gain Score* 33,21, sedangkan XI MPLB 2 hanya 28,47. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, kelas yang menggunakan media *flash card* menunjukkan hasil yang lebih tinggi.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Kelas	Kolmogrov Smirnov	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	XI MPLB 1	0.148	0.057	$p > 0,05(\alpha)$	Normal
	XI MPLB 2	0.141	0.069	$p > 0,05(\alpha)$	Normal
<i>Post-test</i>	XI MPLB 1	0.078	0.200	$p > 0,05(\alpha)$	Normal
	XI MPLB 2	0.092	0.200	$p > 0,05(\alpha)$	Normal
<i>Gain Score</i>	XI MPLB 1	0.090	0.200	$p > 0,05(\alpha)$	Normal
	X1 MPLB 2	0.116	0.200	$p > 0,05(\alpha)$	Normal

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Selanjutnya, hasil uji normalitas data dapat ditunjukkan sebagaimana tabel 3. Dari tabel ini dapat diketahui bahwa kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 memiliki nilai probabilitas (*Asymp Sig. (2-tailed)*) yang lebih besar dari 0,05. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa (*pre-test*) pada kedua kelas berdistribusi normal. Sedangkan pada nilai *post-test* nilai p pada kedua kelas sebesar 0,200 yang menunjukkan bahwa nilainya berdistribusi normal. Begitu juga pada uji normalitas *gain score*, nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 dan juga *Gain Score* berdistribusi normal pada kedua kelas.

Berikutnya, uji homogenitas yang digunakan untuk melihat apakah ada beberapa varian atau populasi sama atau tidak. Hasil uji homogenitas data sebagaimana tabel 4, bisa dilihat bahwa nilai signifikansi baik pada data *pre-test*, *post-test* maupun *Gain Score* lebih dari 0,05. Hal ini diartikan bahwa kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 memiliki varian homogen (yang sama).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Kelas	Sig.	Keterangan	Kesimpulan
<i>Pre- test</i>	XI MPLB 1	0.916	p >0,05(α).	Homogen
	XI MPLB 2			
<i>Post-test</i>	XI MPLB 1	0.762	p >0,05(α).	Homogen
	XI MPLB 2			
<i>Gain Score</i>	XI MPLB 1	0.841	p >0,05(α).	Homogen
	XI MPLB 2			

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Uji yang terakhir adalah uji hipotesis menggunakan Teknik analisis uji-t (*t-test*) yang sebelumnya telah dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Uji t dilaksanakan untuk menjelaskan hasil perbedaan penggunaan *flash card* dan *scramble* pada pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini, uji hipotesis menggunakan data *post-test* dan data *gain score*. Hasil uji t *posttest* dan *gain score* dapat ditampilkan sebagaimana tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji T *Independent Sample Test (Post-test & Gain Score)*

Data	Kelas	N	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	XI MPLB 1	34	0,038	H0 ditolak
	XI MPLB 2	36		
<i>Gain score</i>	XI MPLB 1	34	0,026	H0 ditolak
	XI MPLB 2	36		

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data *post-test* sebesar 0,038. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Arab antara kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan *flash card* dan *scramble*. Tabel 5 juga menampilkan bahwa nilai signifikansi untuk data *gain score* sebesar 0,026. Hal ini diartikan bahwa memiliki perbedaan hasil belajar bahasa Arab antara kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 yang diajar dengan menggunakan *flash card* dan *Scramble*.

2. Pembahasan

Seluruh langkah tahapan pengujian telah dilaksanakan. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *flash card*, telah dilakukan uji-t (*Independent Samples T-Test*) terhadap nilai *post-test* dan *gain score*. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Hasil uji normalitas pada kedua kelas menunjukkan bahwa data *pre-test*, *post-test*, dan *gain score* memiliki nilai signifikansi (Asymp. Sig.) lebih besar dari 0,05, sehingga berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, yang berarti kedua kelas memiliki varian yang homogen.

Hasil uji-t *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,038, dan uji-t *gain score* menunjukkan nilai signifikansi 0,026, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *flash card* dan yang tidak. Ini menunjukkan bahwa Hipotesis diterima.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara siswa yang sistem belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan sistem belajar *scramble*. Berlandaskan hasil studi, adanya perbedaan signifikan di antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan media pembelajaran *flash card* dengan yang menggunakan *scramble*. Hasil studi menunjukkan rata-rata *gain score* pada kelas XI MPLB 1 sistem belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flash card* lebih tinggi dibandingkan kelas XI MPLB 2 sistem belajar mengajar menggunakan *scramble*.

Perbedaan hasil belajar pada kelas XI MPLB 1 yang lebih tinggi dibandingkan XI MPLB 2 disebabkan oleh beberapa hal. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah pada media pembelajaran *flash card* lebih praktis, gampang diingat, dan menyenangkan (Saputri 2020). Faktor pertama yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI MPLB 1 adalah media pembelajaran menggunakan *flash card* yang praktis dalam praktek belajar, hal ini tentunya membuat siswa antusias di dalam proses belajarnya. Antusias siswa tersebut terlihat ketika guru memberikan penjelasan mengenai langkah pembelajaran dengan media *flash card*, Saat penerapan media pembelajaran *flash card* di kelas, menunjukkan keantusiasan siswa dan langsung bersemangat karena semua siswa dilibatkan dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh (pemanfaatan flashcard dalam peningkatan hasil) bahwa dengan pemanfaatan *flash card* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor kedua yang mendukung efektivitas media *flash card* dalam pembelajaran adalah kemampuannya membantu siswa mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah. Metode ini melibatkan interaksi langsung antar teman sekelas, di mana setiap siswa berperan dalam menyampaikan dan memahami kata-kata yang diberikan. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi

lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih cepat mengingat dan memahami arti dari setiap kata yang dipelajari.

Selain itu, sistem pembelajaran berbasis *flash card* mendorong kerja sama antar siswa. Dalam praktiknya, mereka saling membantu dan berkolaborasi untuk memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat individual tetapi juga kolektif. Proses ini menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk aktif berdiskusi dan bertukar pemahaman, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Interaksi dan kerja sama yang terjalin selama pembelajaran dengan *flash card* juga memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah. Mereka terdorong untuk tetap fokus pada materi dan mencari solusi bersama dalam memahami kosakata baru. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna, karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih komunikatif dan kolaboratif. Dengan adanya *flash card* membuat siswa bisa lebih paham ketika dijelaskan oleh temannya sendiri dan motivasi siswa bisa meningkat.

Dalam penelitian ini, siswa kelas XI MPLB 1 memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi sehingga pembelajaran ataupun diskusi dalam kelas dapat terlaksana dengan baik dan mampu memahami materi dengan baik. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai *post-test* siswa yang tergolong sangat tinggi. Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan *flash card* bisa meningkatkan hasil belajar yang didukung oleh beberapa faktor yang terjadi di kelas XI MPLB 1.

Sedangkan pada kelas XI MPLB 2 yang sistem belajar mengajar dengan pemanfaatan *scramble* memiliki kelebihan bahwa siswa jauh lebih dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan guru. Faktor yang menyebabkan keberhasilan lain dalam media pembelajaran *scramble* ini adalah siswa diberi kesempatan untuk bertukar pikiran dengan teman dalam menyampaikan idenya. Sehingga bisa menyalurkan ide secara maksimal. Tetapi ada beberapa kelemahan seperti siswa tidak bisa aktif bertanya, pemahaman materinya mungkin hanya sekejap saja, siswa tidak bisa mengeksplor pemahaman kata yang dijelaskan oleh guru.

Ketika media pembelajaran *scramble* ini diterapkan pada kelas XI MPLB 2, kelas menjadi ramai sendiri dan proses diskusi tidak bisa berjalan dengan baik maupun kondusif. Siswa juga hanya diskusi sebatas pada permasalahan yang diberikan oleh guru. Siswa juga tidak bisa memperdalam materi siswa tidak memperdalam materi-materi yang belum mereka pahami. Kondisi ini terjadi pada sebagian besar kelompok dalam kelas. Hal ini seperti dalam penelitian (Savitri, 2013:26) yang mengatakan bahwa siswa menjadi ramai ketika guru menyampaikan materi dan diskusi berlangsung.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap faktor-faktor pendukung serta kelemahan masing-masing media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Perbedaan ini terlihat dari hasil yang diperoleh oleh siswa kelas XI MPLB 1 yang diajar menggunakan media *flash card*, dibandingkan dengan siswa kelas XI MPLB 2 yang menggunakan media *scramble* sebagai alat pembelajaran.

Siswa yang belajar dengan *flash card* menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih tinggi, karena metode ini membantu mereka lebih mudah mengingat dan memahami kosa kata bahasa Arab. Faktor-faktor seperti interaksi aktif antar siswa, pemanfaatan visual yang menarik, serta keterlibatan dalam proses belajar yang lebih dinamis turut berkontribusi dalam hasil yang lebih baik. Sebaliknya, meskipun metode *scramble* juga memiliki keunggulan, tantangan dalam pemahaman dan pemecahan konsep tampaknya berpengaruh terhadap pencapaian siswa.

Flash card menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena berbagai alasan yang mendukung daya ingat dan pemahaman siswa. Keunggulan utamanya terletak pada visual yang menarik, di mana kombinasi gambar dan teks memudahkan siswa dalam mengingat kosakata atau konsep yang diajarkan. Selain itu, metode interaktif yang diterapkan dalam penggunaan *flash card* mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja sama, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan adanya interaksi antar siswa, mereka tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Pengulangan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan *flash card* juga menjadi faktor penting dalam memperkuat daya ingat. Dengan melihat dan menggunakan kartu-kartu tersebut secara berulang, informasi tersimpan lebih lama dalam memori siswa, memungkinkan mereka untuk mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, metode ini melatih fokus dan konsentrasi siswa karena mereka harus merespons kartu dengan cepat dan tepat. Kemampuan berpikir cepat yang terasah melalui latihan ini juga memberikan manfaat dalam pengambilan keputusan serta peningkatan keterampilan kognitif secara keseluruhan.

Keunggulan lain dari *flash card* adalah fleksibilitasnya dalam penggunaannya. Media ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok, menjadikannya alat yang serbaguna dalam pembelajaran. Selain itu, kerja sama yang terjalin selama proses belajar dengan *flash card* mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dan memahami konsep dengan lebih baik. Dengan semua faktor tersebut, *flash card* menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *flash card* memberikan dampak yang lebih positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode *scramble*. Hal ini menunjukkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan optimal.

Temuan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 pada uji-t *post-test* dan gain score menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam konteks eksperimen pendidikan, hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terjadi secara acak, melainkan sebagai hasil perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran visual. Temuan ini selaras dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner, yang menekankan pentingnya stimulus eksternal dalam membentuk respon belajar. Dalam hal ini, *flash card* bertindak sebagai stimulus visual yang konkret dan berulang, sehingga memperkuat daya ingat dan kemampuan asosiasi siswa terhadap kosakata Bahasa Arab (Hamruni dkk, 2021).

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui lensa teori konstruktivistik, khususnya pandangan Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). *Flash card* mendorong siswa untuk aktif menyusun, mengelompokkan, dan memahami makna kata dalam konteks kalimat, baik secara individu maupun dalam interaksi kelompok. Proses ini mencerminkan pembelajaran yang bermakna, di mana siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman dan kolaborasi (Ummi, 2016). Dengan demikian, efektivitas penggunaan *flash card* tidak hanya terbukti secara statistik, tetapi juga didukung secara teoritis sebagai pendekatan yang mampu menstimulasi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa media *flash card* berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh pendapat (Saputri, 2020) yang menyatakan bahwa *flash card* adalah media yang praktis, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam mengingat kosakata. Lebih lanjut, pengembangan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Arab juga telah dikaji oleh peneliti lain yang juga menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan (Zubaidillah, 2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Meskipun uji statistik mengungkap pengaruh yang tidak terlalu signifikan, nilai rata-rata kelas eksperimen tetap lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 77,14 dibandingkan 72,50. Pendekatan ini didukung oleh teori yang menjelaskan bahwa *flash card* adalah salah satu media yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dengan cara menyenangkan dan mudah diingat (Arsyad, 2011).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Arab pada materi *Tarkib* di kelas XI MPLB SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai antara *pre-test* dan *post-test*, di mana kelas eksperimen mencatat gain score sebesar 33,21, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 28,47. Temuan ini menunjukkan bahwa *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendukung peningkatan daya ingat dan pemahaman siswa secara efektif.

Analisis statistik menggunakan uji t-test Independent Sample melalui SPSS versi 26.0 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) untuk data *post-test* adalah 0,038, dan untuk gain score adalah 0,026. Kedua nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan *flash card* dan yang tidak dalam hal hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan media *flash card* terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain menarik secara visual, media ini juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Lebih jauh, *flash card* mampu meningkatkan motivasi belajar karena materi disajikan secara sederhana melalui gambar dan kata-kata yang saling berkaitan. Oleh karena itu, *flash card* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Daftar Rujukan

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamruni, dkk.(2021). *Teori Belajar Behaviorisme (dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya)*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta. ISBN 978-623-6095-12-6
- Hasanah, T. A., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan daya ingat kosakata bahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar. *Primaria Educationem Journal*, 2(2), 187-192.
- Hilyani, E. (2018). *Pembelajaran Tarkib Bahasa Arab melalui pembelajaran Cooperative Learning dengan menggunakan teknik tutor sebaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). <http://digilib.uinsgd.ac.id/14111/>

- Islami, M. F., & Islami, M. F. (2019). Implementasi media *Flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *Tajdidikasi Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 8(1). <https://doi.org/10.47736/tajdidikasi.v8i1.258>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal ekonomi & pendidikan*, 8(1), 19-35.. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Priyatno, Duwi (2012) *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Pransiska, T. (2015). Konsep 'rab Dalam Ilmu Nahwu (Sebuah Kajian Epistemologis). *Al Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1).. <https://doi.org/10.15121/amjpba.2015.151>.
- Rachmawati, D. A., Erita, E., Taihuttu, S. M., Lekitoo, J. N., Annisa, A., Sarmidi, S., Marzuki, M., Permana, R., Sa'diyah, H., Mindaudah, M., & Yulianti, A. (2025). *Media pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Sanjaya, Wina (2012) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61.
- Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro. (2018) "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Talqis Nurdianto, and Noor Azizi bin Ismail.(2020) "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Common European Framework Of Reference For Language (CEFR) Di Indonesia." *Al Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6 (1): 1-22. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.01>.
- Umami, H. U., & Mulyaningsih, I. (2016). Penerapan Teori Konstruktivistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelompok 28 Program Intensifikasi Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Indonesian Language Education and Literature*, 1(2), 162. <https://doi.org/10.24235/ileal.v1i2.600>
- Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Rahmi, S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., Bahtiar, I. R., Amzana, N., Ulfa, M., Surur, M., & Rasyidin. (2021). *Media pembelajaran bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahab, M. A. (2014). Peran bahasa arab dalam pengembangan ilmu dan peradaban Islam. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1(1), 1-20. <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1127>
- Wahyuni, Sri. (2020). Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.

- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *Tarbawi*, 4(01), 38-55.
- Zakiatunnisa, Z., Sukma, D. A., & Faidah, M. N. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dan Solusinya Bagi Non-Arab. *Semnasbama*, 4, 489-498. <http://prosiding.arabum.com/index.php/semnasbama/article/download/615/566>
- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>