

The Implementation of Flashcard Games to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Students at MTs Al Iqro' Warang. [Penerapan Permainan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Siswa Mts Al Iqro' Werang]

Siti Harniati¹⁾, Najih Anwar²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

*Email Penulis Korespondensi: najihanwar@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the improvement of Arabic vocabulary mastery in seventh grade students at MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat through the use of flashcard games. The approach used is Classroom Action Research (CAR) with a model adapted from Kurt Lewin, which includes three main phases: pre-cycle, cycle I, and cycle II. The research subjects consisted of 27 seventh-grade students. Data were collected through observation, documentation, and tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that in the pre-cycle stage, classical learning completeness reached 40.74%. After cycle I, this percentage rose to 66.67%, and in cycle II, it increased again to 85.18%, exceeding the mastery target of 75%. The use of flashcard games can increase learning motivation, student participation, and strengthen Arabic vocabulary memory, making this game a viable alternative strategy in Arabic language learning, especially for vocabulary mastery.*

Keywords - Flashcard game method, vocabulary, Arabic language learning

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII di MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat melalui penggunaan permainan flashcard. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang diadaptasi dari Kurt Lewin, yang mencakup tiga fase utama: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar klasikal mencapai 40,74%. Setelah siklus I, persentase tersebut naik menjadi 66,67%, dan pada siklus II meningkat lagi hingga 85,18%, melebihi target ketuntasan sebesar 75%. Penggunaan permainan flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta memperkuat daya ingat kosakata bahasa Arab, sehingga permainan ini layak dijadikan strategi alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk penguasaan kosakata.*

Kata Kunci – Metode Permainan Flashcard, Kosakata, Pembelajaran Bahasa Arab

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Bahasa Arab di negara-negara Asia, khususnya di Indonesia, merupakan tantangan yang cukup kompleks karena Bahasa Arab bukan merupakan bahasa ibu bagi sebagian besar siswa. Perbedaan logat dan pengucapan dalam Bahasa Arab, dibandingkan dengan bahasa sehari-hari, menambah kesulitan dalam proses pembelajaran [1]. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penguasaan kosakata (mufrodad) menjadi aspek fundamental yang menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin baik kemampuan siswa dalam berbahasa Arab secara efektif [2].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTs Al-Iqro Werang. Siswa kelas VII cenderung kurang berminat dalam penguasaan kosakata akibat metode pembelajaran yang masih konvensional, latihan yang terbatas, dan dominasi hafalan tanpa aktivitas yang menyenangkan. Kekurangan penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual seperti flash card, telah menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kesulitan mempertahankan kosakata yang telah dipelajari [3]. Selain itu, latar belakang siswa mayoritas dari SD Negeri yang belum memiliki dasar bahasa Arab yang kuat membuat adaptasi terhadap pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih sulit.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab. Fauziddin dan Fikriya menemukan bahwa permainan kartu huruf hijaiyah yang disertai kosakata memberikan motivasi belajar yang lebih besar karena sifatnya yang menyenangkan [4]. Amalia dan Asyrofi juga menegaskan bahwa metode permainan seperti tebak kata terbukti efektif dalam meningkatkan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

penguasaan kosakata [5]. Menurut Suherman, Alim, dan Supraha, pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan bahasa Arab secara menyeluruh, mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [6].

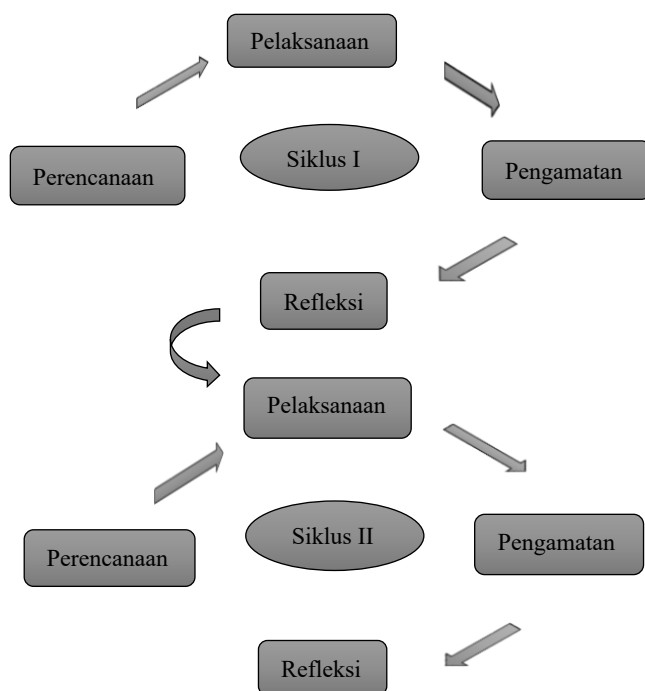
Berangkat dari temuan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penerapan permainan flash card sebagai media pembelajaran yang sederhana namun interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Iqro Werang Manggarai Barat. Mayoritas siswa dalam penelitian ini adalah pemula dengan latar belakang pembelajaran bahasa Arab yang masih minim [7]. Flash card yang berisi gambar-gambar yang dikategorikan seperti binatang, warna, atau angka dapat merangsang memori visual dan mengaktifkan otak kanan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif [8]. Penerapan media ini diharapkan mampu menjadi solusi praktis dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata di madrasah yang sarana pembelajarannya terbatas.

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

II. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (classroom Action Research). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al Iqro Werang Manggarai Barat melalui penerapan permainan Flash Card [9]. Penelitian tindakan kelas ini dikerjakan secara bersama sama, dan melibatkan guru bahasa Arab, kepala sekolah, serta siswa kelas VII MTS Al Iqro Werang Manggarai Barat sebagai subjek utama [10].

Prosedur penelitian dari PTK ini terdapat 2 siklus yang masing masing mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi [11].



Berikut penjelasan dari setiap siklus:

a. Pra-Siklus

Pra-siklus adalah tahap awal sebelum memasuki siklus 1. Pada tahap ini, peneliti mengadakan tes kepada siswa mengenai kosakata yang telah mereka pelajari. Pretest ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode permainan flashcard. Tes ini bertujuan untuk mengukur kelancaran siswa kelas VII Al Iqro' Werang dalam mengingat kosakata yang telah di pelajari. Dalam penelitian ini, bentuk tes yang digunakan adalah menerjemahkan kosakata. Peserta didik diberikan pertanyaan terkait tema *Al-Fashlu* dengan menyebut nama benda dalam bahasa Arab yang ada di dalam kelas [12].

b. Siklus 1

1) Perencanaan,

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

- a) Menyusun jadwal princi untuk pelaksanaan penelitian.
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c) Menyiapkan materi pembelajaran dengan tema Al-Fashlu.
- d) Membuat soal pretest dan posttest beserta kunci jawabannya secara lengkap.
- e) Mempersiapkan instrumen pengumpulan data, termasuk lembar observasi untuk guru dan siswa serta dokumentasi dari pelaksanaan tindakan.[13] .

2) Tindakan (Pelaksanaan),

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

- a) Mengawali pembelajaran dengan doa dan melakukan absensi siswa
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran serta membagikan lembar materi dan kartu flashcard yang akan dipelajari.
- c) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5 siswa.
- d) Meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan dan mengamati kosakata yang tercantum dalam lembar materi. Peneliti meminta siswa untuk mengikuti pelafalan kosakata dan juga mencocokkan gambar dan juga kosakata yang ada dalam lembar materi.
- e) Peneliti meminta siswa untuk memahami dan juga menghafal kosakata dalam waktu 5 menit
- f) Peneliti meminta perwakilan dari masing masing kelompok untuk maju kedepan dan mengikuti permainan tebak gambar dan akan melawan kelompok temannya.
- g) Peneliti meminta siswa untuk menyusun kalimat yang sederhana dalam bentuk kelompok.
- h) Peneliti meminta perkelompok untuk maju kedepan dan akan membacakan kalimat sederhana yang mereka kerjakan [14].

3) Observasi (Pengamatan), dilakukan untuk mencatat respon siswa terhadap permainan, kemampuan mereka dalam mengingatkan kosakata yang diajarkan, juga mencatat kendala yang muncul dalam pembelajaran [15].

4) Refleksi: Melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan pada siklus pertama, yang mencakup aspek kualitas, kuantitas, waktu pelaksanaan, serta setiap tahap pelaksanaan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan dan peningkatan pelaksanaan yang akan diterapkan pada siklus kedua[16].

c. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan siklus I.

Berikut ini adalah rangkaian kegiatannya :

1) Perencanaan

Menyusun perencanaan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I [17].

2) Tindakan Atau Pelaksanaan

Peneliti melakukan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan flashcard, sesuai dengan perencanaan siklus I.

3) Observasi

Pengamatan dilakukan sepanjang proses pembelajaran berjalan, sama seperti yang dilakukan pada siklus I.

4) Refleksi

Pada siklus II, peneliti melakukan analisis terkait dengan data yang diperoleh. Hasil pengolahan tersebut menghasilkan temuan-temuan dalam penelitian. Untuk mengevaluasi keberhasilan siklus ini, peneliti menggunakan rumus yang telah disepakati sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VII MTS Al-Iqro' Werang. Indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah terpenuhinya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75 [18].

Dengan demikian, apabila peserta didik telah mencapai nilai KKM tersebut, siklus penelitian akan dihentikan. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu pengamatan, dokumentasi, dan tes yang meliputi pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan metode permainan flashcard untuk mengukur kemampuan awal kosakata siswa. Selanjutnya, pada siklus kedua, posttest dilaksanakan setelah metode permainan tersebut digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, data dikumpulkan melalui pendekatan observasi, dimana peneliti berperan sebagai guru dan pengamat yang mengumpulkan data secara langsung selama proses belajar mengajar berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data utama melalui pengumpulan data sekunder, seperti data jumlah siswa kelas VII MTS Al-Iqro' yang menjadi objek penelitian. Pada penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan

menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu penyederhanaan data (reduksi data), penyajian data dan verifikasi data [19]. Adapun untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata digunakan rumus dibawah ini:

NP dihitung dengan rumus :

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

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

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra-siklus, peneliti mengadakan pretest untuk mengukur tingkat kemampuan menghafal dan juga mengingat kosakata siswa kelas VII yang suda dipelajari sebelum diterapkannya metode permainan flash card dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa mengerjakan soal pre test sesuai dengan kemampuannya masing masing. Berdasarkan hasil pre test, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. KKM di sekolah tersebut 75. Terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 16 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dinyatakan belum tuntas. Dari data tersebut diperoleh hasil ketuntasan belajar flash card siswa sebesar 40,74%. Prsetase tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan metode flash card, karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 75. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kosakata siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam, salah satunya adalah dengan memanfaatkan permainan flashcard [20].

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 23 Agustus 2025, yang terdiri dari empat tahap. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti menyiapkan segala kebutuhan penelitian seperti menyusun RPP, membuat media flashcard yang berisi kosakata sesuai tema, mempersiapkan lembar tes

kosakata untuk siswa, serta lembar observasi yang ditujukan bagi guru dan siswa. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan, yang diawali dengan salam, doa, absensi, dan penjelasan tujuan pembelajaran. Pada bagian inti, peneliti mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok, masing-masing beranggotakan lima siswa, lalu membagikan flashcard bergambar kepada setiap kelompok untuk digunakan dalam permainan tebak kosakata. Setelah itu, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya untuk membuat contoh kalimat sederhana dari kosakata yang terdapat pada flashcard dengan tema Al-Fashlu minimal 5 baris. Selanjutnya, setiap kelompok tampil ke depan untuk mempresentasikan kalimat yang telah susun. Di akhir kegiatan inti, siswa mengikuti posttest untuk mengevaluasi pengaruh metode permainan flashcard dalam penguasaan kosakata kelas VII. Posttest dilaksanakan dalam bentuk tes lisan, di mana peneliti memanggil tiap siswa untuk menjawab pertanyaan terkait kosakata tema Al-Fashlu yang disajikan secara acak menggunakan flashcard. Setiap siswa mendapatkan lima pertanyaan. Pada tahap ketiga adalah tahap pengamatan, pada tahap ini peneliti berperan sebagai guru yang menjadi objek observasi, sementara guru bahasa Arab melakukan pengamatan pengajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode flashcard. Dan pada tahap keempat Refleksi, peneliti menganalisis data dari siklus I dan merangkum kesimpulan untuk memperbaiki siklus II. Hasil post test pada siklus I belum memenuhi target, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 66,67%, artinya hanya 66,67% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75), sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II untuk perbaikan lebih lanjut [21].



Gambar 1. Proses pembelajaran Bahasa Arab dikelas VII

Siklus II dilaksanakan pada Sabtu, 20 September 2025. Pada siklus ini juga melibatkan empat tahapan pelaksanaan. Tahapan pertama perencanaan, guru menyiapkan RPP, media flashcard sesuai tema, lembar tes, dan lembar observasi. Tahapan kedua pelaksanaan, pembelajaran dimulai dengan salam, doa, absensi, dan penyampaian tujuan. Peneliti membagi siswa ke dalam kelompok 4 orang, kemudian memperlihatkan flashcard dan meminta siswa membaca serta mengulang kosakata dengan suara keras. Selanjutnya diberikan kuis tebak kosakata secara kelompok. Siswa kemudian berdiskusi membuat minimal 8 kalimat sederhana dari kosakata tema Al-Fashlu dan menyajikan hasil diskusi depan kelas. Posttest lisan dilakukan dengan metode yang sama seperti siklus sebelumnya. Tahap ketiga pengamatan, peneliti sebagai guru diobservasi, guru bahasa Arab sebagai observer. Tahapan terakhir refleksi, peneliti menganalisis hasil siklus II dengan persentase ketuntasan belajar 85,18%, menunjukkan sebagian besar siswa mencapai nilai KKM sehingga siklus dihentikan [22].

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Penguasaan kosa kata Siswa Kelas VII Mts Al Iqro' Werang

Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Ahmad Rijal Tae	52	72	78
Yuli Saputri	62	75	78
Nur Afni	54	74	78
Abi Mayu Saban	80	84	88
M. Adif Sudan Saputra	78	82	84
Salman Al Farisi	80	84	88
Risqi Aditya Maulana	72	78	80
Min Fadly	50	70	72
Esty	80	82	86
Ali Imran	50	70	78
Hamni Khusnul Khotimah	78	80	82
Nurhasannah Zakkia	65	78	84
Ikhwan Rihdo	78	82	88
Fahry Al Vattah	80	82	90
Syafa'i Rahman	78	80	82
Rahmat Efendi	50	70	74
Faizatul Hasanah	60	78	82
Fitriani	65	74	78
Seri Mulia Rahmadani	70	78	80
Halifah Firmansyah	68	75	78
Hafizatun Hazanah	78	80	84
Arman Kancak	72	78	84
Nailul Harun Alhamid	54	68	74
Wardatul Aini	80	82	90
Marwa Bahija	68	74	78
Isda Amelia	54	68	72
Muhammad Fadly Hakim	78	80	88
Total Nilai	1.834	2.078	2.198
Rata-Rata Nilai	67,93	76,96	81,41
Ketuntasan Belajar Klasikal	40,74 %	66,67%	85,18%

Persentase keberhasilan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Dengan keterangan :

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

Contoh perhitungan hasil pada pra siklus:

$$NP = \frac{11}{27} \times 100\%$$

$$NP = 40,74\%$$

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

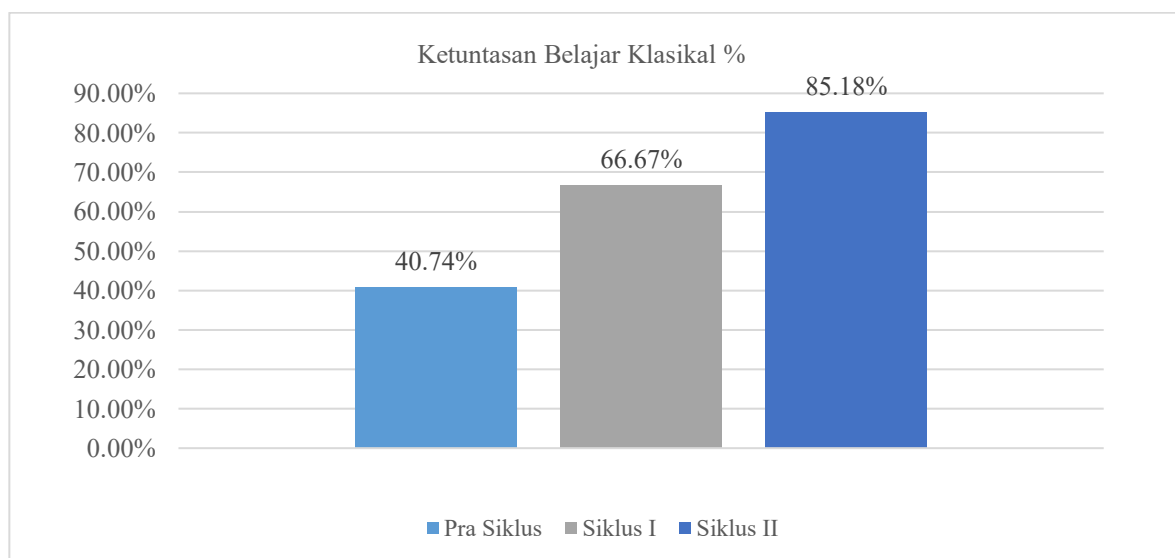
$$NP = \frac{18}{27} \times 100\%$$

$$NP = 66,66\%$$

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

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

$$NP = 85,18\%$$



Gambar 2. Grafik peningkatan ketuntasan belajar klasikal

VII. SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode permainan flashcard dengan kartu bergambar efektif dalam usaha meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII di MTS Al Iqro' Werang pada semester ganjil tahun ajaran 2025 / 2026 dalam pembelajaran bahasa Arab. Terbukti adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal dari pra siklus sebesar 40,47%, naik menjadi 66,66% pada siklus I. Namun, siklus I belum mencapai target minimal ketuntasan 75%, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal naik menjadi 85,18%, sehingga siklus dapat dihentikan karena telah memenuhi kriteria keberhasilan [23].

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru Bahasa Arab yang telah bekerja sama dan membantu peneliti selama proses pembelajaran dan pengumpulan data. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas VII yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Peneliti juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. Surur, "Tantangan dan Peluang Bahasa Arab di Indonesia," *Risda J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 176–186, 2022, doi: 10.59355/risda.v6i2.90.
- [2] A. Isnaini, "Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula," *Media Komun. Has. Penelit. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 02, pp. 232–240, 2023.
- [3] A. Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 63–77, 2020, doi: 10.36835/alfusha.v2i2.358.
- [4] M. Fauziddin and M. Fikriya, "Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata," *J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 90–99, 2020, doi: 10.37985/joecher.v1i2.13.
- [5] N. R. Amalia and I. Asyrofi, "Penerapan Metode Intiqaiyyah dengan Bentuk Permainan Tebak Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," vol. 6, pp. 6312–6318, 2023.
- [6] A. Suherman, A. Alim, and W. Supraha, "Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor," vol. 16, no. 2, pp. 273–298, 2023, doi: 10.32832/tawazun.v16i2.
- [7] W. Widya, T. I. Yuliana, and Y. Sofiani, "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card," *J. PkM Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 01, p. 39, 2018, doi: 10.30998/jurnalpkm.v1i01.2359.
- [8] M. S. I. Lubis, R. Rahim, A. Nasution, N. Nurhayati, P. Anggraini, and D. Sartika, "Implementasi Penggunaan Alat Edukasi Kartu Bergambar (Flash Card) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 5, no. 2, pp. 71–76, 2023, doi: 10.33480/abdimas.v5i2.4716.
- [9] E. K. Anggraini, "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah," vol. 1, no. 2, 2022.
- [10] I. Agama, I. Negeri, and I. Ponorogo, "Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab menggunakan metode mimikri menghafal berbantu media flashcard," 2022.
- [11] S. Muhamad, L. Fitriani, and A. Aziz, "Teams Games Tournament Method Assisted Quizizz Media in Mufradat Learning for Students of The Islamic Education Management Program," *Insyirah J. Ilmu Bhs. Arab dan Stud. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 174–185, 2023, doi: 10.26555/insyirah.v6i2.9425.
- [12] D. R. Munir and S. Nurlatifah, "Efektivitas "Metode Tebak Kata "Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodad Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Ilm. Res. Student*, vol. 1, no. 2, pp. 1–13, 2023.
- [13] W. N. W. Bangsa, "Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dalam Belajar Bahasa Arab," *Pelita J. Stud. Islam Mhs. UII Dalwa*, vol. 1, no. 2, pp. 208–215, 2024, doi: 10.38073/pelita.v1i2.1841.
- [14] M. Z. 'Afafarasyihab Rahimadinullah, N. Murtadho, and A. Sultoni, "Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 1, no. 2, pp. 251–279, 2021, doi: 10.17977/um064v1i22021p251-279.
- [15] A. Zahrotul, L. Rachman, L. Maziyah, and U. N. Malang, "E-ISSN : 2986-3945," 2023.
- [16] E. S. Purwanto, "Penelitian Tindakan Kelas," *Eureka Media Aksara*, p. 17, 2021.
- [17] T. Taufik, D. I. Azmi, I. N. A. Zahire, N. Sa'adah, N. Ernawati, and P. Wulandari, "Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat dan Qawaid) dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Diwan J. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 15, no. 1, pp. 58–73, 2023, doi: 10.15548/diwan.v15i1.1090.
- [18] J. Jurit, K. Cerme, K. Gresik, and J. Timur, "PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN DASAR SISWA Implementation of Project Based Learning Model to Improve Students ' Learning Participation and Ochievement on Basic Programming Lessons".
- [19] D. N. Dianna, "Dasar-Dasar Penelitian Akademik : Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif," *J. Akunt.*, no. March, pp. 1–10, 2020, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/340063433>
- [20] M. R. Pahleviannur and S. Mudrikah, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2022.
- [21] M. Rahmawati, Masrun, N. Sarip Hidayat, and M. Azhar, "Model Pembelajaran Project Based Learning Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Arab Siswa: Penelitian Eksperimen," *Ukazh J. Arab. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 256–271, 2024, doi: 10.37274/ukazh.v5i2.980.
- [22] N. Z. S. Damanik and S. Nasution, "Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Menghafal Mufrodad Bahasa Arab Siswa MAN Pematang Siantar," *J. Islam. Pedagog.*, vol. 4, no. 2, pp. 131–140, 2024, doi: 10.31943/pedagogia.v4i2.117.
- [23] M. Aurelly and N. Anwar, "Application of Eclectic Methods to Improve Student ' s Speaking Skills in Class VII D at SMPIT Darul Fikri Sidoarjo [Penerapan Metode Eklektik Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Pada Kelas VII D di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo]," pp. 1–8.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.