



## Pemanfaatan Media *Flash Card* pada Pembelajaran *Mufradat* Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2024

Ilma Nasiroh<sup>1</sup>, Irvan Iswandi<sup>2</sup>, Moch. Hasyim Fanirin<sup>3</sup>  
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia<sup>1,2,3</sup>

email: [ilmanasiroh@gmail.com](mailto:ilmanasiroh@gmail.com)

**Abstract.** : *In the learning process, learning media is needed so that the learning process is not monotonous and boring. Flash card media is one of the many media used in the Arabic language learning process, especially in learning mufradat. This research examines the utilization of flash card media in learning mufradat class VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun in 2024. The focus of the problem of this research is how the utilization of flash card media and what is the impact of using flash card media on learning mufradat class VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. The purpose of this research is to find out the utilization of flash card media and the impact of using flash card media on learning mufradat class VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. This research used qualitative method. Data were collected through observation, in-depth interviews with students and Arabic teachers of grade VII, documentation and questionnaires. The samples taken were class VII-A-07 which amounted to 28 students and VII-B-02 which amounted to 26 students. Sampling using purposive sampling technique. The results of this study showed that the use of flash card media in learning mufradat in class VII of Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun in 2024 showed positive results. Flash card media as learning media is able to increase student motivation and interest, create a more relaxed and active learning atmosphere, improve understanding and memory, increase student focus, and overcome learning difficulties*

**Keywords:** *Flash Card Media, Mufradat Learning, Arabic Language*

**Abstrak.**: Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan. Media *flash card* merupakan salah satu dari banyaknya media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pada pembelajaran *mufradat*. Skripsi ini mengkaji tentang pemanfaatan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024. Dengan fokus masalah yakni bagaimana pemanfaatan media *flash card* dan apa dampak dari penggunaan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pemanfaatan media *flash card* dan dampak dari penggunaan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam kepada siswa dan guru bahasa Arab kelas VII, dokumentasi dan kuesioner. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas VII-A-07 dan 26 siswa VII-B-02 beserta guru bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* pada pembelajaran *Mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024 menunjukkan hasil positif. Media *flash card* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan aktif, meningkatkan pemahaman dan ingatan, meningkatkan fokus siswa, serta membantu mengatasi kesulitan belajar.

**Kata kunci:** media pembelajaran, media lagu, konsentrasi belajar.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan termasuk aspek penting dalam kehidupan setiap orang. Untuk meningkatkan mutu program pendidikan, perlu adanya keterlibatan pendidik (guru) yang aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai (Mutaqqien et al., 2023).

Menurut Salamah (2022) pembelajaran melibatkan interaksi antara pengajar dan siswa dalam proses pemahaman suatu materi tertentu sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar. Proses pembelajaran melibatkan dua pihak, yakni pengajar dan siswa sebagai peserta

yang berperan dalam menyampaikan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap positif (afektif) (Mutaqqien et al., 2023).

Tujuan proses belajar mengajar bahasa asing khususnya bahasa Arab ialah bertujuan untuk memotivasi, membimbing, mengembangkan, serta meningkatkan keterampilan. Selain itu, diperlukan sikap positif terkait bahasa Arab, yang bersifat positif dan produktif (Khotimah et al., 2021). Melaksanakan kegiatan belajar secara efisien dan efektif adalah tujuan utama dari pembelajaran, yang mana guru bertanggung jawab untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, menata, dan menghadirkan sistem lingkungan bagi siswa dalam usaha tersebut (Festiawan, 2020).

Semua tingkat madrasah, pesantren, dan lembaga pendidikan memiliki program pembelajaran bahasa Arab. Ini akan diterapkan pada setiap tingkat atau jenjang kelas yang ada di sekolah. Bahasa Arab jelas merupakan bahasa asing, karena kita tinggal di Indonesia maka orang berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Jika seseorang ingin mempelajari bahasa asing, mereka harus berusaha keras untuk memahami apa yang ada di dalamnya (Rahman et al., 2021).

Sama seperti bahasa asing lainnya, bahasa Arab sangat penting untuk dipelajari, karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an. Dalam Al-Qur'an surah Yusuf, surah ke-12 ayat 2 Allah berfirman:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Yang artinya, "Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya" (Human et al., 2023).

Dalam tafsir Fathul Qodir terkait dengan ayat tersebut dijelaskan bahwa Al-Qur'an itu diturunkan dalam bentuk bahasa Arab, agar kalian memahami maknanya dan memahami apa yang ada di dalamnya oleh karena itu sangatlah penting khususnya bagi seorang muslim memahami bahasa Arab secara baik.

Bagi seorang muslim, mengkaji bahasa Arab termasuk bagian dari proses belajar dari nilai-nilai agama. Dengan mempelajarinya maka mereka dapat memahami ajaran agama melalui sumber utamanya, yakni Al-Qur'an, hadis Nabi dan buku-buku yang tertulis dalam bahasa Arab (Safitri, 2021).

Banyak siswa yang merasa sulit ketika mempelajari bahasa Arab, terutama bagi mereka yang tidak menguasai bahasa tersebut. Salah satu hal yang perlu menjadi perhatian dalam menghadirkan pembelajaran yang berkualitas yakni dengan adanya fasilitas sebagai penunjang pembelajaran (Mutaqqien et al., 2023).

Salah satu cara agar guru dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar ialah dengan memanfaatkan perangkat atau media pembelajaran. Terkadang guru dihadapkan pada siswa yang malas, bosan, atau mempunyai masalah lain. Jika suasana seperti ini tidak diperhatikan, maka semangat belajar siswa akan mengalami penurunan, oleh karena itu dalam mencegah keadaan demikian, guru harus memberi semangat kepada siswa supaya siswa terus

```
ADDIN ZOTERO_ITEM CSL_CITATION
{"citationID":"SrqedKxj","properties":{"formattedCitation":"(Furoidah,
2020a)","plainCitation":"(Furoidah,
2020a)","noteIndex":0},"citationItems":[{"id":"KcNyI4dd/xtaefMAg","uris":["http://zotero.o
rg/users/local/61qtzpkE/items/7IVP2UI3"],"itemData":{"id":120,"type":"article-
journal","container-title":"Al-Fusha","issue":"2","language":"id","page":"63–
77","title":"Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Bahasa
Arab","URL":"https://ejournal.inafas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358","volume":"2"
,"author":[{"family":"Furoidah","given":"A."}], "issued":{"date-
parts":["2020"]}}}], "schema":"https://github.com/citation-style-
```

Dalam Al-Qur'an dan AL-Hadits, dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan dalam mempermudah proses pembelajaran. Al-Qur'an menekankan pentingnya belajar sebagai salah satu hal utama dalam kehidupan. Allah berfirman dalam surat Al-'Alaq ayat 1-5 :

أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Yang artinya: “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah (3) Yang mengajarkan manusia dengan perantaraan kalam (4) Mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”.

Dari ayat ini, Allah SWT mengingatkan bahwa manusia harus terus belajar dan mengembangkan diri. Dalam proses belajar, media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan memperluas pengetahuan (Iryani et al., 2023).

Media pembelajaran termasuk unsur utama dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi disebabkan media dapat membantu dalam meningkatkan dan menjelaskan arti kata, kalimat, konsep, dan pemikiran, serta membantu siswa mendapatkan kemampuan, kebiasaan, nilai dan pelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor utama dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dihadapi oleh penutur bahasa Arab (Rosalinda, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat menimbulkan dampak psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat baru dan meningkatkan motivasi (Wulandari et al., 2023).

Menurut Furoidah (2020) media pembelajaran, ini merupakan proses pembelajaran yang penting dan harus dilakukan. Media pembelajaran juga sangat utama ketika mempelajari bahasa kedua, yakni bahasa Arab. Media yang baik adalah media yang cocok bagi pembelajar dan orang dewasa. Sehingga, media pembelajaran yang direncanakan dengan baik justru akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya (Mutaqqien et al., 2023).

Menurut Horn, dalam Khotimah et al., (2021) *mufradat* ialah kumpulan kata-kata pembentuk bahasa. *Mufradat* adalah sekumpulan kata yang digunakan seseorang untuk membentuk kalimat atau berbicara dengan orang lain. Berdasarkan pengertian *mufradat* tersebut bisa disimpulkan bahwa *mufradat* ialah *mufradat* yang digunakan dalam bahasa Arab atau bahasa lainnya, dan merupakan landasan dalam pembentukan kalimat dan komunikasi.

Menurut Khotimah et al., (2021) ada beberapa alasan mengapa siswa tidak menguasai banyak *mufradat*. Alasan pertama yakni bahasa Arab adalah bahasa kedua. Alasan kedua adalah guru mengajar dengan pendekatan konvensional. Alasan ketiga, medianya tidak variatif, dan pembelajaran sering diberikan tanpa media pendukung, dan alasan keempat adalah guru menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan materi. Metode pembelajaran konvensional sering kali membuat pembelajaran terasa membosankan karena suasana yang kurang menarik, sehingga para siswa cenderung sulit untuk tetap fokus selama proses belajar mengajar (Jailani, 2022a).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa lebih aktif, afektif, dan kreatif. Selain itu, karena tidak monoton, penggunaan media mencegah kejenuhan dan kebosanan di kelas. Kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai media secara kreatif dan inovatif juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan mengajar (Ali & Amal, 2022).

*Flash card* merupakan media belajar dari sekian banyaknya media pembelajaran yang tersedia yang berbentuk kartu gambar yang ukurannya bisa menyesuaikan materi yang akan dipelajari siswa (Putri & Alfurqan, 2023). Kemudian Rahmiyanti (2022) menjelaskan bahwa *flash card* dalam pengajaran *mufradat* adalah alat bantu visual yang sangat sederhana dan guru dapat membuat siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar. *Flash card* juga dapat membantu mengenal huruf, mengenal kata, membantu belajar membaca, dan juga nyaman digunakan (Wulan & Rahma, 2020). Selain itu *flash card* membantu seseorang dalam memperoleh informasi dan pemahaman (Ashipala & Matundu, 2023).

Menurut Isabela et al., (2022) media pembelajaran *flash card* merupakan media gambar yang bentuknya seperti kartu, ada gambar dan teks yang dapat mengarahkan kepada siswa perihal materi yang dikaji dan meningkatkan ingatan mereka. Adapun kelebihan *flash card* diantaranya yakni; pertama, *flash card* berfungsi sebagai kartu gambar yang berdaya guna. Kedua, memiliki dua bagian yakni bagian depan dan belakang. Ketiga, memiliki gambar disisi depan dan sisi belakang. Keempat, memiliki definisi, keterangan, dan jawaban disisi belakang. Kelima, sederhana dan mudah dibuat (Mardiah et al., 2022). Selain itu menggunakan *flash card* dan permainan selama mengajar membuat siswa lebih tertarik untuk belajar *mufradat* (Ying et al., 2021).

Dalam penggunaan metode *flash card*, kata-kata diperkenalkan kepada siswa dengan cara yang sistematis dan mudah dimengerti. Sehingga guru memainkan peran penting dalam mendorong siswa untuk belajar, memperkuat pemahaman mereka, dan memberikan umpan balik yang bersifat korektif. Metode ini dirancang agar efektif dalam membantu siswa mengingat dan memahami *mufradat* baru (Selenius, 2020).

Dalam upaya memperlancar proses pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam menghafal *mufradat* siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun, pemanfaatan media *flash card* menjadi pilihan yang menarik sebagai media pendukung yang digunakan guru pada proses belajar. Media *flash card* berpotensi untuk memudahkan siswa dalam memperluas *mufradat* mereka secara aktif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan melibatkan visualisasi, repetisi, dan kuis, media *flash card* menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa untuk mengingat dan memahami *mufradat* dengan baik, khususnya memperlancar siswa dalam menghafal *mufradat*.

Namun meskipun media *flash card* berpotensi besar dalam proses belajar, penggunaan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* khususnya di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun belum ada yang meneliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian tentang “Pemanfaatan Media *Flash Card* pada Pembelajaran *Mufradat* Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024” menjadi relevan untuk dilakukan.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam mempelajari *mufradat* melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta melibatkan berbagai elemen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menguasai *mufradat* menjadi hal penting bagi individu karena itu termasuk bagian yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas belajar. Penguasaan *mufradat* sangat krusial karena semakin luas

pemahaman seseorang terhadap *mufradat*, semakin baik kemampuan mereka dalam berbicara (Achoita & Anisyah, 2023).

Menguasai *mufradat* merupakan faktor kunci dalam belajar bahasa kedua, Memiliki banyaknya *mufradat* memudahkan individu dalam berinteraksi serta membuat tulisan menggunakan bahasa kedua. Keterampilan berbicara dan menulis dalam bahasa Arab sangat bergantung pada pemahaman dan penguasaan *mufradat* yang memadai, produktif, dan relevan (Mualif, 2019). Adapun tujuan dari mempelajari *mufradat* bahasa Arab menurut Ilham et al.,

1. Memperkenalkan kepada siswa *mufradat* baru melalui bahan bacaan dan pendengaran
2. Melatih siswa untuk mengungkapkan *mufradat* dengan benar, karena pengucapan yang benar sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara yang baik.
3. Membantu siswa dalam memahami makna *mufradat*.
4. Mengajarkan siswa untuk mengungkapkan *mufradat* dengan benar, karena pengucapan yang benar sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara yang baik.

Menurut AECT (*Association for Education and Communication*), media berarti segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi. Disisi lain menurut NEA (*National Education Association*), media mencakup segala objek yang dapat dimodifikasi, diperlihatkan, didengar, dibaca, dan dibicarakan, serta perkakas yang digunakan untuk melakukan aktivitas tersebut (Ali & Amal, 2022). Dengan mempertimbangkan berbagai hal yang mencakup media pembelajaran, seperti rangsangan pikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar siswa (Himmawati, 2022).

Dari interpretasi Hasan et al., (2021) media dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk mengeksplorasi, mengolah, dan mengorganisir kembali informasi dalam bentuk visual dan verbal. Media pembelajaran adalah sebagian dari alat bantu mengajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Siswa dapat lebih semangat untuk belajar karena media ini (Ali & Amal, 2022).

Dari pengertian tersebut, bisa disimpulkan bahwa dalam pembelajaran, media ialah sarana atau perantara yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari guru kepada siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, merangsang kreativitas siswa, serta

meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, media juga dapat memperlancar proses pembelajaran khususnya dalam menghafal *mufradat*.

Media *flash card* ialah alat pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kartu yang berukuran 25 x 30 cm yang dihiasi dengan gambar-gambar. Gambar-gambar ini dapat dibuat secara manual, diambil dari sebuah foto, atau bisa menggunakan gambar yang telah tersedia, lalu ditempatkan pada kartu *flash card* (Menge et al., 2024).

*Flash card* adalah sebuah kartu kecil yang memuat sketsa, teks, atau simbol-simbol dapat membantu siswa dalam mengingat atau memahami hal-hal yang terkait gambar. Ukuran standar flash card adalah 8 x 12 cm, namun bisa menyesuaikan kebutuhan dan ukuran ruangan kelas (Rosalinda, 2020).

Media *flash card* digunakan untuk menyimpan gambar atau foto menggunakan bahan pembelajaran (Amalina & Irsan, 2024). *Flash card* merupakan sejenis media pembelajaran berbasis visual yang dibuat dari sebuah kertas dengan sketsa gambar serta kata-kata yang membantu siswa memahami materi, terutama dengan mengajarkan *mufradat*, angka, dan simbol (Mitami et al., 2024).

*Flash card* ialah jenis media ajar berbasis visual yang terbuat dari kertas berbentuk kartu yang ada gambar dan teksnya. Kartu-kartu ini berguna untuk membantu siswa dalam pemahaman materi, khususnya dalam menguasai *mufradat*, angka, dan simbol (Rosalinda, 2020).

Dari penjelasan di atas, *flash card* adalah kartu bergambar yang bisa disesuaikan dengan ukuran kelas, baik berukuran 25 x 30, 8 x 12, 18 x 22, cm atau 16 x 20 cm. Kartu ini berperan sebagai alat bantu pembelajaran visual yang membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran seperti *mufradat*, angka, simbol dan lainnya.

Media pembelajaran *flash card* dapat memberi peningkatan atau memberi arahan kepada siswa terkait sesuatu yang memiliki hubungan dengan gambar. Fungsi media gambar adalah sebagai alat bantu pada kegiatan belajar yang akan memberi pengalaman visual untuk siswa agar lebih termotivasi belajarnya dan memberi kemudahan terhadap konsep yang kompleks serta abstrak kemudian menjadikannya lebih sederhana, dan mudah dimengerti. Adapun fungsi media *flash card* dalam proses pembelajaran menurut Himmawati (2022) adalah sebagai berikut.

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media gambar adalah menarik perhatian siswa agar fokus pada materi pembelajaran melalui makna yang ditampilkan secara visual yang disajikan dalam teks pembelajaran.

2. Fungsi afektif

Fungsi afektif media gambar digambarkan dalam tingkat kesenangan siswa ketika belajar atau membaca kata atau kalimat yang disertai gambar.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dari media gambar tercermin melalui studi penelitian yang menyatakan bahwasanya lambang atau gambar dapat memudahkan dalam meraih sasaran pemahaman dan serta mengingat informasi atau pesan yang terkandung pada gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Kompensatoris berasal dari kata dasar "kompensasi". Istilah ini merujuk pada proses atau mekanisme yang digunakan untuk mengimbangi atau menggantikan sesuatu yang kurang atau hilang dengan sesuatu yang lain yang dapat memperbaiki atau menggantikan kekurangan tersebut. Pada umumnya, media ajar berfungsi dalam mengakomodasi siswa yang kesusahan untuk mengerti terkait materi pembelajaran yang disampaikan, baik dalam bentuk teks maupun lisan.

Selain memiliki fungsi dan manfaat, media *flash card* juga memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran, berikut adalah keunggulan media *flash card* menurut (Himmawati, 2022).

1. Gambar dapat menangani batasan dimensi ruang dan waktu.

Penggunaan gambar dalam media *flash card* dapat menangani batasan dimensi ruang dan waktu yakni merujuk pada kemampuan gambar untuk mengatasi pembatasan yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran terkait dengan ruang dan waktu.

2. Harganya ekonomis, dan mudah diakses serta dipakai.

Media *flash card* memiliki nilai harga yang mudah dijangkau karna media *flash card* dapat dibuat dengan bahan-bahan yang murah dan mudah untuk ditemukan atau dibuat oleh pengajar atau siswa.

Sedangkan kekurangan media *flash card* yakni terkadang ukurannya terlampau kecil untuk dipertunjukkan di ruang kelas yang luas. Hal ini menjadi hambatan saat digunakan di ruang kelas yang luas. Di ruang yang besar seperti itu, siswa yang duduk di bagian belakang mungkin mengalami kesulitan melihat detail-detail pada *flash card* yang menyebabkan kurangnya keterlibatan dan pemahaman karena siswa tidak dapat melihat dengan jelas apa yang ditampilkan pada *flash card* tersebut. Ini menunjukkan bahwa dalam beberapa situasi, ukuran yang kecil dari *flash card* mungkin tidak mencukupi untuk mencakup seluruh kelas dengan efektif, terutama jika pengajar berharap agar semua siswa dapat melihat dan memahami informasi yang disampaikan (Hikmawati, 2020).



### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan pemanfaatan media *flash card* dan dampaknya dalam pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. Peneliti hadir langsung di lokasi untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara semiterstruktur, kuesioner dan dokumentasi. Sampel dipilih secara purposive sampling, dengan dua kelas, VII-A-07 (laki-laki) dan VII-B-02 (perempuan). Data primer diperoleh dari interaksi langsung dengan siswa dan guru, sementara data sekunder berupa dokumen terkait profil sekolah dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *flash card*, serta wawancara untuk menggali pendapat siswa dan guru.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses ini dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, serta membangkitkan motivasi, bahkan memberikan dampak psikologis yang positif terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam wawancara dengan guru bahasa Arab kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun, terungkap bahwa media yang digunakan hanya buku paket, dan pembuatan media lain terbatas karena kurangnya kerja sama dan waktu. Berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab, terutama menghafal *mufradat*, karena latar belakang pendidikan yang tidak mendukung dan kurangnya minat. Metode pembelajaran di kelas melibatkan menulis, membaca, menghafal, dan berkelompok, namun respon siswa terhadap pembelajaran cenderung pasif, terlihat dari beberapa siswa yang tidak aktif dan bahkan tertidur. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media yang digunakan di kelas sangat terbatas, yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Media *flash card* merupakan kartu bergambar berukuran 8x12 cm yang digunakan dalam pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. Pada praktik mengajar, peneliti menyiapkan *flash card* dengan materi "الْجِهَاتُ الْأَصْلِيَّةُ" (arah mata angin) dan menggunakan berbagai warna untuk memudahkan siswa dalam memahami. Pembelajaran diawali dengan *ice-breaking* untuk meningkatkan fokus siswa, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan *flash card* untuk pengucapan *mufradat* dan permainan interaktif. Permainan dilakukan dalam tiga sesi, dengan tujuan menghafal dan mengaplikasikan kosakata. Selama

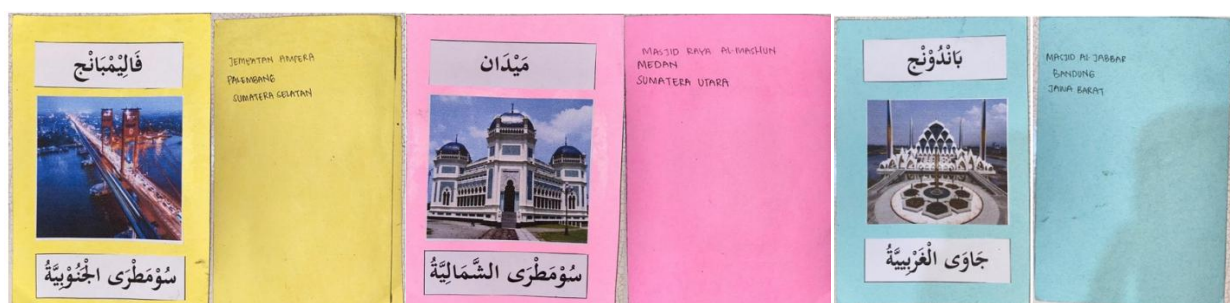
kegiatan, siswa aktif, antusias, dan tidak ada yang tertidur, menunjukkan bahwa metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Setelah praktik mengajar menggunakan media *flash card*, peneliti mewawancarai guru dan siswa kelas VII-A-07 dan VII-B-02. Guru menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, serta pembelajaran berjalan dengan baik. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa belajar dengan *flash card* terasa menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka menghafal *mufradat* lebih mudah. Selain itu, peneliti membagikan kuesioner kepada 22 siswa, yang mayoritas setuju bahwa *flash card* membuat mereka lebih fokus, tertarik, dan termotivasi dalam belajar *mufradat*. Siswa merasa *flash card* mempermudah menghafal dan memahami materi dibanding metode konvensional. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa media *flash card* memiliki dampak positif, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Dalam proses pembelajaran, tentunya media sangat dibutuhkan sebagai alat pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Media *flash card* merupakan salah satu media yang bisa digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran khususnya dalam mempelajari *mufradat*. Pemanfaatan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024 yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahap berikut:

#### 1. Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat *flash card* dengan ukuran 8 x 12 cm. Hal ini sesuai dengan teori Rosalinda (2020) yang menyatakan bahwa ukuran standar *flash card* adalah 8 x 12 cm dan bisa disesuaikan dengan ukuran kelas. Peneliti menggunakan ukuran ini supaya *flash card* yang digunakan dapat dibawa dengan mudah. *Flash card* dibuat oleh peneliti menggunakan karton empat warna yakni kuning, hijau, pink, dan biru. Setiap bagian karton dipotong sesuai ukuran menjadi 16 bagian kecuali karton yang berwarna hijau yang dipotong sebanyak 32 bagian. Penggunaan warna yang beragam dalam pembuatan *flash card* adalah untuk meningkatkan daya tarik visual dan membantu dalam kategorisasi materi yang memudahkan siswa untuk mengingat materi. Hal ini sejalan dengan teori Himmawati (2022) tentang fungsi atensi media gambar. Adapun *flash card* yang telah peneliti buat dan gunakan pada pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut





Gambar 1,2,3,4,5 *Flash Card* tampak depan dan tampak belakang

Adapun materi yang dipilih adalah “الْجِهَاتُ الْأَصْلِيَّةُ”. Materi yang dipilih tersebut menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari di kelas. Dalam pembuatan *flash card* peneliti menggunakan gambar yang diperoleh dari google, kemudian gambar tersebut dicetak lalu ditempelkan pada setiap bagian karton beserta keterangannya. Pembuatan media ini sangat mudah untuk dilakukan karna tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak menggunakan listrik. Biaya yang dikeluarkan pun mudah untuk di jangkau. Hal ini sesuai dengan teori Himmawati (2022) yang menyatakan bahwa *flash card* mudah diakses dan ekonomis. Selain itu pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai.

## 2. Pengenalan materi

Pada tahap ini peneliti membagikan *flash card* kepada setiap meja siswa. Setiap meja mendapat 5 *flash card* dengan warna yang berbeda. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi potensi kekurangan dari *flash card* yang disebutkan oleh Himmawati (2022) terkait ukuran *flash card* yang terbatas untuk kelompok besar. Dibagikannya *flash card* pada setiap meja tujuannya adalah supaya siswa bisa melihat dan mengamati secara langsung gambar dan keterangan yang tertera pada *flash card*. Proses pembelajaran dimulai dengan pendahuluan yaitu membaca “*basmallah*” dan dilanjut dengan pemberian *ice breaking*. Pada kegiatan *ice breaking* peneliti menggunakan metode *total physical respons* (TPR) yakni “ikuti yang peneliti katakan dan lakukan” menggunakan intruksi dalam bahasa Arab terkait materi. Intruksi tersebut diantaranya adalah: ketika peneliti berkata (الْعَرَبُ) maka siswa harus berdiri, ketika peneliti berkata (الشَّرْقُ) maka siswa harus jongkok, ketika peneliti berkata (الشَّمَالُ) maka siswa harus tertawa, dan ketika peneliti berkata (الْجَنُوبُ) maka siswa harus diam. Metode *total physical respons* adalah pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang melibatkan instruksi

lisan yang harus dilaksanakan oleh siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap makna dari instruksi tersebut. Dalam pendekatan ini, guru memberikan demonstrasi gerakan atau tindakan yang diperintahkan, sehingga siswa secara tidak langsung memperoleh pemahaman mengenai struktur tata bahasa dan *mufradat* dari bahasa yang dipelajari (Ramadani, 2022).

### 3. Praktik pengucapan

Pada tahap ini siswa diajak untuk membaca dan mengucapkan *mufradat* yang ada pada *flash card*, dengan pengulangan sebanyak 5-7 kali. Hal ini sesuai dengan teori Syaifei et al., (2024) bahwa kemahiran berbahasa Arab memerlukan penerapan praktis yang berkelanjutan. Dengan menggunakan metode ini siswa menjadi lebih mahir dalam pelafalan *mufradat* yang dipelajari dan mengurangi kesalahan dalam pelafalan *mufradat*.

### 4. Menghafal

Pada tahap ini siswa diberi waktu 5 menit untuk menghafal *mufradat* yang ada pada *flash card*. Hal ini dilakukan sesuai dengan teori Nation (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *flash card* dapat memfokuskan pembelajaran pada aspek yang ingin dipelajari. Aspek yang ingin dipelajari dalam pembelajaran *mufradat* adalah penguasaan terhadap *mufradat* yang dipelajari. Dengan menghafal *mufradat* yang dipelajari siswa menjadi lebih menguasai *mufradat* karena dengan menghafal, siswa lebih mudah mengingat *mufradat* yang dipelajari.

### 5. Permainan

Pada tahap ini siswa melakukan permainan dengan menggunakan *flash card*. Permainan tersebut terdiri dari 3 sesi yang di dalamnya melibatkan pengurutan *flash card* dan kuis (rangking 1). Adanya permainan dalam pembelajaran membuat pembelajaran *mufradat* menjadi menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori Sukoyo et al., (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan bahasa adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Adanya permainan dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak membosankan. Sehingga siswa lebih santai saat belajar dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Dalam pembelajaran *mufradat* di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun, penggunaan media *flash card* telah memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilakukan, dampak positif dari media *flash card* diantaranya adalah:

#### 1. Peningkatan motivasi dan ketertarikan siswa

Penggunaan media *flash card* telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar *mufradat*. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran menjadi "sangat menyenangkan dan tidak membosankan". Selain itu data dari kuesioner juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari *mufradat* dengan bantuan *flash card*.

Peningkatan motivasi ini sejalan dengan pendapat Rohani (2020) yang menyatakan bahwa salah satu keuntungan penggunaan media dalam pembelajaran adalah menciptakan suasana yang lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan Himmawati (2022) mengenai fungsi afektif media pembelajaran, di mana media dapat meningkatkan kesenangan siswa saat belajar. Motivasi yang meningkat ini membawa dampak positif bagi keseluruhan proses pembelajaran. Misalnya, ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif berpartisipasi, lebih fokus pada materi yang diajarkan, dan lebih mampu mengingat serta memahami informasi dengan baik.

## 2. Menciptakan lingkungan belajar yang santai dan aktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai dan aktif. Siswa merasa bisa "belajar sambil bermain", sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Pernyataan dari guru bahasa Arab juga mengungkapkan adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lingkungan belajar yang lebih santai dan aktif ini sejalan dengan salah satu manfaat media *flash card* yang diungkapkan oleh Hikmawati (2020), yaitu berfungsi sebagai bagian dari permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Keadaan seperti ini berpotensi dalam meningkatkan efektivitas belajar, sebagaimana dijelaskan oleh bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar kegiatan belajar siswa.

## 3. Peningkatan pemahaman dan Ingatan

Berdasarkan kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa penggunaan *flash card* memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat *mufradat*. Siswa mengungkapkan bahwa gambar yang terdapat pada *flash card* sangat membantu dalam proses belajar. Pernyataan siswa dalam wawancara juga menjelaskan bahwa media *flash card* membuat mereka lebih mudah dalam menghafal *mufradat*. Temuan ini sejalan dengan fungsi kognitif media pembelajaran yang dijelaskan oleh Himmawati (2022), dimana simbol atau gambar dapat membantu dalam mencapai pemahaman dan pengingatan informasi. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Rosalinda (2020) yang menyatakan bahwa *flash card* memudahkan siswa dalam menyimpan informasi berkat kombinasi antara teks dan gambar.

## 4. Peningkatan fokus dan mengurangi rasa kantuk

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* terbukti dapat membantu meningkatkan fokus siswa dan mengurangi rasa kantuk selama pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa mereka tidak mengantuk saat belajar menggunakan *flash card*. Hal ini sesuai dengan fungsi atensi media pembelajaran yang dijelaskan oleh Himmawati (2022), yaitu menarik perhatian siswa agar fokus pada materi pembelajaran. Peningkatan fokus ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam penguasaan *mufradat* yang membutuhkan konsentrasi dan pengulangan.

#### 5. Mengatasi kesulitan belajar

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, beberapa siswa menyatakan bahwa *flash card* membantu mereka mengatasi kesulitan dalam menghafal *mufradat* bahasa Arab dibandingkan metode belajar lainnya. Ini menunjukkan fungsi kompensatoris dari media *flash card*, seperti yang dijelaskan oleh Himmawati (2022), di mana media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang kesulitan memahami materi. Kemampuan media *flash card* untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar ini sangat penting, terutama dalam mempelajari *mufradat*. Adanya *flash card* pada pembelajaran *mufradat* dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang ada di bab IV tentang Pemanfaatan Media *Flash Card* pada Pembelajaran *mufradat* Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *flash card* dimanfaatkan secara sistematis dan kreatif dalam pembelajaran *mufradat*. Proses pemanfaatannya meliputi: persiapan dengan pembuatan *flash card* dan RPP, implementasi pembelajaran yang terstruktur dimulai dari *ice breaking*, pengenalan materi menggunakan *flash card*, praktik pengucapan dengan pengulangan, waktu menghafal serta permainan edukatif.
2. Penggunaan media *flash card* pada pembelajaran *mufradat* kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun tahun 2024 memberikan dampak positif yang signifikan. Media ini terbukti meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan aktif, meningkatkan pemahaman dan ingatan, meningkatkan fokus siswa, serta membantu mengatasi kesulitan belajar.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun, maka saran untuk penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi dengan *flash card*, seperti Augmented Reality (AR) atau *flash card* digital yang bisa diakses melalui perangkat elektronik di Ma'had Al-Zaytun. Tujuannya adalah untuk membuat *flash card* lebih interaktif dan menarik bagi siswa

## DAFTAR REFERENSI

- Achoita, A., & Anisyah, A. (2023). Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Atas Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vii-A Mts Miftahul Huda Tuban. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 02(03), 121–142. <https://doi.org/10.36420/tanfidziya.v2i03.266>
- Ali, Jauhar., & Amal, I. (2022). Peranan Media Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *researchgate. net*. <https://www.researchgate.net/publication/364644703>
- Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12503>.
- Ashipala, D. O., & Matundu, M. (2023). Nursing students' experiences of communication in a multilingual and multicultural clinical environment: A qualitative study. *Nursing Open*, 10(10), 6875–6884. <https://doi.org/10.1002/nop2.1939>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman. [https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar dan Pendekatan Pembelajaran.pdf](https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf).
- Furoidah, A. (2020a). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha*, 2(2), 63–77. <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358>
- Hasan, Muhammad., Milawati, Darajat, Harahap, T. Khairani., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdina, & Indra P, I. M. (2021). Media Pembelajaran (1 ed.). Tahta Media Group. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/182>.
- Hikmawati. (2020). Penerapan Media Flash Card dalam Memotivasi Peserta Didik Menghafal Mufradat (Kosa Kata) pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MI Alkhairaat Lumbutarombo Kecamatan Banawa Selatan Kab. Donggala. Institut Agama Islam Negeri

- (Iain) Palu. <http://repository.iainpalu.ac.id/id/eprint/714/>.
- Himmawati, I. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card (1 ed.). PT Nasya Expanding Management (Penerbit NEM - Anggota IKAPI. [www.penerbitnem.com](http://www.penerbitnem.com) / [penerbitnem@gmail.com](mailto:penerbitnem@gmail.com).
- Human, I., Suparmanto, S. A., & H, Y. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Terhadap Peningkatan Mufradat Siswa Kelas III Mts Al-Intishor Mataram. *AL IBRAH*, 6(1), 22–29. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah/article/view/3923>.
- Ilham, M. N., Alamudi, A., & Ariessa, S. (2023). Mengeksplorasi Media Pembelajaran Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)*, 9, 1–31. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/10062>
- Iryani, J., Hafid, E., & Ahmad, A. (2023). Media Pembelajaran dalam Prespektif Hadis. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 225–234. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i2.216>
- Isabela, R., Rahayu, T., Huda, D. A., Huda, A., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Ulum, M., & Belitang, G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede. *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 12–26. <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i1.1458>
- Khotimah, I., Ulum, M., & Yutami, F. A. (2021). Penerapan Media Bergambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Kosakata di MIN 1 Probolinggo. *Studi Arab*, 12(2), 147–156. <https://doi.org/10.35891/sa.v12i2.3121>
- 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), 103–115. <https://doi.org/10.22515/athla.v3i2.5263>
- Menge, F., Efrida, I., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Satap SDK Olabolo. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 3(1), 818–836. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2582>
- Mitami, M., Muttaqien, N., & Budiartman, I. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Pegadungan 02 Pagi. *Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 239–284. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4342>



- Mutaqqien, A., Amih, V. A., & Nasution, M. (2023). Penerapan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Yayasan Ibnu Sina. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 162–169. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.6674>
- Nation, P. (2024). Re-Thinking the Principles of (Vocabulary) Learning and Their Applications. *Languages*, 9(5). <https://doi.org/10.3390/languages9050160>
- Putri, Y., & Alfurqan, Alfurqan. (2023). Analisis Penggunaan Media Flashcard terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 15 Selayo. *ARZUSIN*, 3(3), 358–370. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i3.1136>
- 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>.
- Rahmiyanti. (2022). Meningkatkan Vocabulari Siswa dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Cendekia*, 10, 251–258. <https://doi.org/10.33659/cip.v10i2.238>
- Ramadani, N. (2022). Penerapan Metode Total Physical Response (TPR) dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Mahasiswi IDIA. *Maharot Jurnal Of Islamic Education*, 6(1). <https://doi.org/10.28944/maharot.v6i1.564>
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. [repository.uinsu.ac.id](http://repository.uinsu.ac.id). <http://repository.uinsu.ac.id>.
- Rosalinda, R. (2020). Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara. *Serambi Konstruktivis*, 2(4), 102–111. <https://doi.org/10.32672/Konstruktivis.V2I4.3197>
- Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal AS-SAID*, 1(2), 2774–4175. <http://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/46>.
- Selenius, H. (2020). Computerized Flash-Card Method as a Reading Intervention for Incarcerated Youth. *Journal of Correctional Education*, 71(3), 2–17. <https://www.jstor.org/stable/27042213>.
- Syafei, I., Suleman, E., & Rohanda, R. (2024a). The Development of Student Reading Skills in Arabic for Reading Islamic Classical Books Using the Arabic Learning Model at Indonesian Islamic Boarding Schools. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(5),

1381–1392. <https://doi.org/10.17507/tpls.1405.10>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Ying, Y., Marchelline, D., & Wijaya, G. (2021). Using Technology-Flashcard to Encourage Students Learning Mandarin. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012138>