

## **PENGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR (*FLASHCARD*) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Fusyha Sabila Hayati**

**Universitas Negeri Malang**

fusyha.sabila.1902316@students.um.ac.id

**Abstrak:** Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam serta kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Arab sering dijumpai Berbagai kendala, antara lain yaitu materi pembelajaran bahasa Arab masih dianggap sebagai materi pembelajaran yang cukup sulit, menjemukan dan tidak menarik, bahkan ada sebagian siswa merasa takut dengan pelajaran bahasa Arab. Kendala tersebut terjadi karena siswa tidak memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak dan siswa kurang antusias untuk belajar bahasa Arab. Selain itu juga terdapat kendala yang berasal dari guru, diantaranya guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, bahkan guru jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media pengajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan menarik minat siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, dapat dimulai dengan meningkatkan penguasaan kosakata. Berdasarkan kemampuan kognitif siswa, untuk mengenalkan kosakata pada siswa madrasah ibtidaiyah dapat dilakukan dengan teknik langsung, artinya kosakata yang diajarkan langsung dihubungkan dengan benda-benda, salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar (*visual*). Salah satu dari media visual adalah media kartu bergambar (*Flashcard*). *Flashcard* memiliki berbagai kelebihan di antaranya: (1) Mudah dibawa kemana-mana, (2) praktis, (3) mudah diingat, dan (4) menyenangkan. Untuk itu penulis menawarkan penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. Penggunaan *flashcard* diharapkan dapat menambah efektifitas pembelajaran dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Arab.

**KATA KUNCI:** Pembelajaran, Media Kartu Bergambar, Kosakata Bahasa Arab, Madrasah Ibtidaiyah

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Arab merupakan bahasa Internasional dan bahasa yang sangat penting bagi masyarakat Islam, karena bahasa Arab merupakan bahasa peribadatan. Agama Islam mewajibkan kepada pemeluknya agar mempelajari bahasa Arab, karena bahasa Arab adalah bahasa Alquran dan kunci untuk memahaminya.

Menurut Zubaidillah dan Hasan (2019: 43) kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Alqur'an dan Al-hadist, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Untuk itu bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Hal terpenting untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa ialah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan unsur utama bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut (Isnaini&Huda, 2020: 2). Penguasaan kosakata akan menjadi penentu keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa. Semakin kaya kosakata seseorang semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Peningkatan penguasaan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai macam cara antara lain melalui membaca, mendengarkan dan menonton, dan hal tersebut lebih banyak dilakukan di dunia pendidikan.

Dalam pembelajaran bahasa Arab sering dijumpai Berbagai kendala, antara lain yaitu materi pembelajaran bahasa Arab masih dianggap sebagai materi pembelajaran yang cukup sulit, menjemukan dan tidak menarik, bahkan ada sebagian siswa merasa takut dengan pelajaran bahasa Arab. Kendala tersebut terjadi karena siswa tidak memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak dan siswa kurang antusias untuk belajar bahasa Arab. Selain itu juga terdapat kendala yang berasal dari guru, diantaranya guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, bahkan guru jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media pengajaran.

Banyak hal yang menjadi alasan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran bahasa Arab, salah satu diantaranya adalah karena penyediaan media pembelajaran membutuhkan biaya yang banyak dan waktu yang cukup panjang. Dalam hal ini guru tidak mau banyak mengambil risiko, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadikan siswa cepat mengalami kebosanan.

Salah satu solusi dari permasalahan di atas yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang dibuat dengan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran, agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dan lebih efektif khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dipelajari melalui indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan (Sesep&Mahmud, 2012: 6).

Berdasarkan kajian di atas, makalah ini ditulis dengan tujuan untuk memaparkan penggunaan kartu bergambar (*Flashcard*) sebagai salah satu media alternatif yang digunakan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di Madrasah Ibtida'iyah.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu dalam memperbaiki dan memperjelas makna kata, kalimat, konsep pemikiran dan bimbingan peserta didik untuk memperoleh keterampilan, kebiasaan, pembelajaran dan fungsi nilai. Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing dilatarbelakangi oleh problematika yang selama ini dirasakan oleh guru bahasa Arab khususnya guru-guru bahasa Arab di madrasah-madrasah (Zubaidillah&Hasan, 2019: 45)

Salah satu media alternatif yang sangat efektif dan efisien dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan kosakata baru adalah dengan menggunakan media visual yaitu kartu bergambar (*flashcard*).

Levie dan Lentz (dalam Zubaidillah&Hasan, 2019: 45) berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif yaitu media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang dan kenikmatan siswa terhadap pembelajaran. Fungsi kognitif adalah media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sedangkan fungsi Kompensatoris adalah media visual dapat mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima pembelajaran.

## MEDIA KARTU BERGAMBAR (*FLASHCARD*)

### 1. Pengertian Media *Flashcard*

Zubaidillah&Hasan (2019: 45) mendeskripsikan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, 25x 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010 : 12) "*Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang*

*sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.”*

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang efektif berupa kartu-kartu yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, 25x 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan penguasaan kosakata.

## **2. Kelebihan Media *Flashcard***

Media *Flashcard* memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang dinyatakan oleh Muh. Haris Z dan Hasan (2019), antara lain:

### **a. Mudah dibawa kemana-mana**

Dengan ukuran yang kecil flash card dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas. Selain itu, media *Flashcard* dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

### **b. Praktis**

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flash card sangat praktis. Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya, kita hanya perlu menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat, tidak terbalik, dan jika sudah digunakan, cukup disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

### **c. Gampang diingat**

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep dari sesuatu. Untuk mengetahui sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

### **d. Menyenangkan**

Media flash card dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari flash card yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai dengan perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

## **KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN AKADEMIK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

Kemampuan akademik berkaitan dengan cara kerja otak. Perkembangan kognitif siswa Madrasah Ibtidaiyah yaitu, siswa dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak (Alfin, 2014). Adapun faktor-faktor yang berpengaruh dalam perkembangan kognitif ada empat faktor:

### 1) Lingkungan fisik

Kontak dengan lingkungan fisik perlu, karena interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru.

### 2) Kematangan

Kematangan membuka kemungkinan untuk perkembangan. Sedangkan kalau kurang, hal itu akan membatasi secara luas prestasi kognitif.

### 3) Pengaruh sosial

Lingkungan sosial berpengaruh besar dalam penanaman bahasa dan pendidikan, sehingga dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

### 4) Proses pengaturan diri (ekuilibrisasi)

Proses pengaturan bukannya “penambah” pada ketiga faktor yang lain. Alih-alih ekuilibrisasi mengatur interaksi spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial, dan perkembangan jasmani. Ekuilibrisasi menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara terpadu dan tersusun dengan baik.

Salah satu ciri kegiatan belajar mengajar adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Masing-masing memiliki tugas yang saling mendukung. Siswa bertugas untuk belajar dan guru bertugas mendampingi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

Siswa menjadi pusat terjadinya proses belajar mengajar, maka standar keberhasilan proses belajar mengajar itu bergantung kepada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan dan afeksi oleh siswa. Oleh karenanya guru sebagai pendesain pembelajaran sudah seharusnya mempertimbangkan karakteristik siswa baik sebagai individu maupun kelompok dalam menyusun rencana pembelajaran.

Setiap satuan kelas memiliki karakteristik yang berbeda. Heterogenitas kelas menjadi salah satu keniscayaan yang harus dihadapi guru. Sebagai pendesain pembelajaran guru harus menjadikan karakteristik siswa sebagai salah satu tolok ukur bagi perencanaan dan pengelolaan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di sekolah dasar memiliki corak yang berbeda dengan proses belajar mengajar di

sekolah menengah. Karena siswa pada kedua jenjang tersebut memiliki karakteristik yang berbeda.

## **PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Menurut Horn (dalam Widayanti, 2016) kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Sedangkan menurut Husain Junus, dkk. (dalam Unsi, 2014) kosakata adalah perbendaharaan kata. Pembelajaran kosakata (*al-mufradat*) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran kosakata perlu diadakan penilaian dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata dalam jumlah tertentu. Tes kosakata ini dapat dilakukan dengan tes lisan atau tes tulis yang disesuaikan dengan tingkat berpikir dan perkembangan siswa. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat diperlukan, sebagaimana yang dinyatakan Vallet (dalam Widayanti, 2016) bahwa kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki.

Subyakto (dalam Unsi, 2014) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, dapat dimulai dengan meningkatkan penguasaan kosakata. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan guru dalam pengajaran kosakata. Guru yang baik akan menerapkan teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat berpikir dan perkembangan anak. Untuk mengenalkan kosakata pada siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat dilakukan dengan teknik langsung, artinya kosakata yang diajarkan langsung dihubungkan dengan benda-benda, salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar. Apabila ingin menerangkan suatu benda atau hal lain yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas, maka bisa menggunakan gambar, foto-foto maupun lukisan untuk menjelaskan suatu arti.

Dengan menggunakan media gambar (visual), pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan semakin bertambah. Siswa tidak hanya mendapat keterangan berupa kata-kata, tapi juga mendapat pengalaman nyata dari visual yang ditampilkan. Alat-alat visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat visual lebih lama tinggal dalam ingatan (Sulaeman dalam Islami, 2018).

*Flashcard* adalah media visual yang tepat untuk membantu siswa dalam mengingat dan mempelajari informasi baru salah satunya yaitu dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak adalah visual

learners dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa menarik perhatian mereka, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media *flashcard* berfungsi untuk mengembangkan daya ingat otak kanan serta melatih kemampuan konsentrasi.

Sulaeman (dalam Islami, 2018) menarik kesimpulan dari hasil penelitiannya bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan maupun perbendaharaan kosakata. Hal itu ditunjukkan dengan meningkatnya antusias siswa dalam belajar dengan menggunakan media *flashcard*.

Sehubungan dengan hal itu, Berdasarkan hasil penelitian oleh Khoiri & Astuty (2017) dapat diketahui bahwa media gambar yang digunakan efektif jika digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengajaran kosakata bahasa Arab. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa pada penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa berpendapat penggunaan media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa arab menarik dan dapat memotivasi mereka untuk semakin menambah perbendaharaan kosakata yang mereka miliki.

Berkaitan dengan penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Arab, Unsi (2014) menyatakan bahwa ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya:

1. Menunjukkan gambar. Guru memberikan arti atau makna dari kosakata dengan gambar yang disajikan.
2. Pengulangan kata. Siswa harus mengulang pelafalan kosakata sampai mereka melafalkan dengan baik.
3. Pengecekan arti kata. Guru memberikan pertanyaan mengenai kata tersebut.
4. Penggunaan kata dalam konteks situasi.
5. Pemberian kalimat contoh atau model. Guru memberi kalimat contoh yang mengingatkan para siswa bagaimana menggunakan kosakata dalam kalimat dalam konteks yang benar.

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran kosa kata adalah komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab, tapi tidak semua siswa bisa menerima pembelajaran bahasa Arab dengan respon yang baik. Sebagian dari mereka merasa kesulitan terhadap materi pembelajaran yang merupakan bahasa asing dan bosan dengan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Respon atau minat siswa terhadap pembelajaran bahasa

Arab bisa dirangsang dengan beberapa metode dan media pembelajaran yang menarik dan efisien, salah satunya bisa dengan menggunakan media flashcard. Media *flashcard* adalah salah satu media visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tangkap siswa dalam menguasai kosa kata khususnya pada pelajaran bahasa Arab.

Dalam penggunaan media *flashcard* disarankan kepada para guru agar selalu mempersiapkan proses pembelajaran, supaya pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, guru juga dapat meyakinkan siswa bahwa dalam belajar bahasa Arab bukanlah hal yang sangat melelahkan dan membosankan, sehingga siswa merasa bersemangat dan senang dalam belajar bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, Jauharoti. 2014. Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 190-205.
- Astuty, A. W. & Khoiri, A. 2017. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pengajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan BASIS Bahasa Arab dan Studi Islam*, 1(1), 41-53.
- Hasan & Haris, Z. 2019. Pengaruh Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 2(1), 41-56.
- Islami, Miftakhul F. 2018. Implementasi Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan*, 8(1), 113-125.
- Isnaini, N. & Huda, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route*. *Jurnal Al-Mi'yar*, 3(1), 1-14.
- Unsi, Baiq T. 2014. Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Tafaqquh*, 2(1), 26-44.
- Widayanti, Rizka. 2016. Strategi Pembelajaran Ashwat Arabiyah dan Mufradat. *Jurnal al-Furqan*, 3(2), 111-125.