

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Ida Ayu, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dan juga dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Selain itu media pembelajaran menjadi alat bantu yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam pembelajaran yang dapat mendorong ataupun memotivasi terjadinya proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>

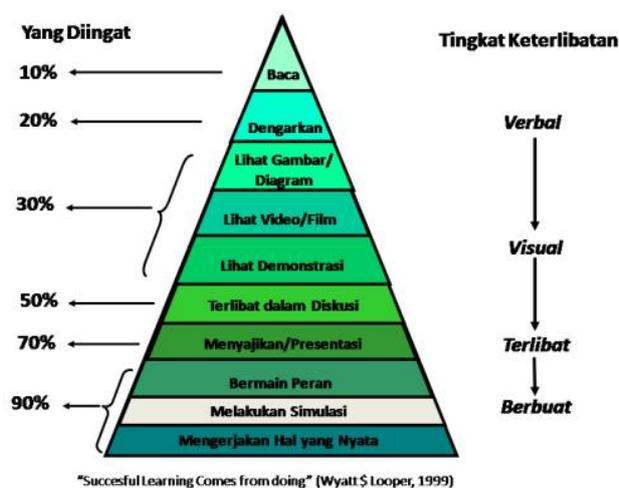
Berdasarkan hasil wawancara (9/11/2022) dengan guru bahasa Arab kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia, yaitu Bu Evi Khoirunnisa' bahwasannya kondisi pembelajaran bahasa Arab disana kurang diminati oleh peserta didik. Tentu saja hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti peserta didik yang kurang terfokus terhadap pembelajaran terlebih pada materi kosakata Bahasa Arab yang cukup sulit untuk dihafalkan, serta alat atau media pembelajaran yang masih terbatas. Selain itu media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran hanyalah buku paket peserta didik dan buku paket pendidik. Dengan hanya mengandalkan buku paket saja, peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari pendidik serta membuat peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini," *Journal for Lesson and Learning Studies* 3, no. 3, (2020): 429.

Media buku hanya memberikan materi cukup sedikit, tidak memuat gambar yang bervariasi dan hanya memberikan contoh teks bacaan yang berkaitan dengan materi, serta peserta didik dituntut untuk berpikir sendiri dalam memahami suatu contoh. Sehingga terdapat banyak peserta didik yang prestasi belajarnya masih dibawah nilai KKM. Sedangkan dalam kurikulum 2013 pendidik diberi amanat untuk menyiapkan media pembelajaran yang sejalan dengan tiap tema dan mata pelajaran.<sup>2</sup>

Menurut teori kerucut pengalaman oleh Edgar Dale hasil/prestasi belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, melalui benda tiruan, dan melalui lambang verbal (abstrak). Berikut gambar teori kerucut pengalaman Edgar Dale:



**Bagan 1.1**  
**Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Dari gambar diatas bahwa semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak penyampaian pembelajaran tersebut. Proses belajar dan interaksi mengajar

<sup>2</sup> Talitha Farhatin Ulhaq Zuhdi, "Pengembangan Media Pikabi Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Sebagai Media Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JPGSD* 7, no. 2 (2019): 2705.

tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan suatu kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Sehingga pembelajaran yang melibatkan hal nyata dapat meningkatkan hasil/prestasi belajar peserta didik hingga 90%.<sup>3</sup>

Berdasarkan teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan melibatkan hal nyata peneliti berharap dapat mengatasi permasalahan yang dikemukakan oleh guru Bahasa Arab kelas IV. Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *Smart Mufradat* pada pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. Media tersebut diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media *Smart Mufradat* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>3</sup> Radyan Bagus. Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale. 6 Juli 2014. <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>

1. Bagaimana pengembangan media *Smart Mufradat* pada pembelajaran kosakata Bahasa arab untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
2. Bagaimana keefektifan media *Smart Mufradat* pada pembelajaran kosakata Bahasa arab untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Smart Mufradat* pada pembelajaran kosakata Bahasa arab untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Smart Mufradat* pada pembelajaran kosakata Bahasa arab untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Smart Mufradat* yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Smart Mufradat* ini dikembangkan di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri pada kelas IV.

2. Media *Smart Mufradat* ini memuat keseluruhan materi atau BAB pembelajaran Bahasa Arab kelas IV MI yang didesain sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah.
3. Media *Smart Mufradat* terdiri dari sebuah papan berbahan dasar kayu berukuran panjang 34 cm, tinggi 21 cm, lebar 6 cm dan sebuah media flashcard yang dikembangkan berbahan dasar kertas berukuran 9 cm x 6,5 cm yang berisi gambar dan mufradat yang akan dipelajari oleh peserta didik.
4. Pemilihan warna dan bentuk dari media "*Smart Mufradat*" didesain dengan begitu menarik sehingga tidak hanya memiliki nilai penggunaan tetapi juga memiliki nilai keindahan yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat dalam penggunaan media tersebut saat kegiatan pembelajaran.
5. Pengembangan media *Smart Mufradat* ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan tepat. Selain itu, pendidik juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga mampu mengembangkan imajinatif peserta didik dalam belajar kosakata Bahasa Arab.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media *Smart Mufradat* ini diharapkan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Berdasarkan uraian tersebut, maka

pentingnya penelitian dan pengembangan media *Smart Mufradat* di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada proses kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga hasil dari penyelesaian penelitian ini dapat menjadi acuan serta referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

- a. Bagi peneliti, bertambahnya wawasan tentang proses pembuatan media *Smart Mufradat* terhadap pemahaman pembelajaran kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Bagi pendidik, melalui penelitian pengembangan media *Smart Mufradat* ini diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan Pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada peserta didik. Selain itu, pendidik dapat menggunakan media *Smart Mufradat* yang akan memberikan variasi kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media *Smart Mufradat* ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman pembelajaran kosakata Bahasa Arab serta dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Dengan adanya media pembelajaran *Smart Mufradat* ini diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran kosakata Bahasa Arab.
- b. Meningkatkan prestasi dan motivasi belajar dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
- c. Sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Arab.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Peneliti lebih memfokuskan pada proses pengembangan produk media *Smart Mufradat* pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab.
- b. Pengembangan media *Smart Mufradat* hanya mencakup mata pelajaran Bahasa Arab pada pembelajaran kosakata yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah.
- c. Peneliti hanya melakukan penelitian pengembangan media *Smart Mufradat* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri.
- d. Pengembangan media *Smart Mufradat* hanya sebagai alat untuk mempermudah pemahaman pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang pengembangan media “Smart Mufradat” pada materi kosakata Bahasa Arab yang merupakan perpaduan antara media papan pintar dengan *flashcard*.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Penelitian Sebelumnya Mengenai Media Pembelajaran Papan Pintar

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zaenal Fais, dkk, pada tahun 2019 yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran, dengan hasil uji dari ahli media sebesar 86,3% yang masuk dalam kategori sangat baik, ahli materi 82,6% sangat baik, dan angket keberterimaan peserta didik terhadap media tersebut sebesar 97% yang berarti masuk dalam kategori sangat baik. Capaian hasil belajar peserta didik sebelum adanya penggunaan media tersebut sebesar 61,5, dan hasil belajar peserta didik pasca penggunaan media tersebut adalah sebesar 79,2. Berdasarkan capaian hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran matematika.<sup>4</sup>

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Andreani Yosiva, dkk pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papin dan kajib layak digunakan yang dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, dan validasi guru memperoleh skor rata-rata 4,875 dengan kriteria sangat baik. Penilaian siswa terhadap media papin dan kajib memperoleh skor rata-rata 4,775 dengan kriteria sangat baik. Hasil tes awal peserta didik memperoleh skor rata-rata 45 dan tes akhir memperoleh skor rata-rata 76,56. Dan berdasarkan hasil analisis

---

<sup>4</sup> Muhammad Zaenal Fais, Ikha Listyarini, dan Ahmad Nashir Tsalatsa, "Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 26.

menggunakan statistic uji paired sample t-test menghasilkan  $t_{hitung}$  14,571 dan  $t_{tabel}$  adalah 2,04 yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran papin dan kajib pada materi luas bangun datar di SDN 1 Kawalu.<sup>5</sup>

Penelitian lain mengenai papan pintar sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Siti Nurhasanah, dkk pada tahun 2022 yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran papan pintar dengan hasil analisis penilaian oleh ahli validasi Bahasa memperoleh skor 29 dengan rata-rata 4,14, ahli validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4,63, dan ahli validasi materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Papan Pintar memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,42. Nilai yang menunjukkan kepraktisan Media Papan Pintar memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 88,4%. Sedangkan nilai yang menunjukkan keefektifan Media Papan Pintar memenuhi kriteria efektif dengan  $t_{hitung}=11,02$  dan  $t_{tabel}=1,64$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Papan Pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektifan<sup>6</sup>

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar layak untuk

---

<sup>5</sup> Andreani Yosiva, Budi Hendrawan, dan Anggia Suci Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu," *Jurnal PGSD* 7, no. 2 (2021): 20.

<sup>6</sup> Nurhasanah, Ariani, dan Egok, Siti Nurhasanah, Tri Ariani, dan Asep Sukenda Egok, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari," *Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (2022), 75.

diterapkan dalam pembelajaran. Terbukti dengan hasil uji kelayakan dari beberapa ahli yang menunjukkan kategori sangat baik.

## 2. Penelitian Sebelumnya Mengenai Media Pembelajaran Flashcard

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai media flashcard pernah dilakukan oleh Alfianti Kusuma Putri, dkk pada tahun 2021. Dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 4,6 dengan kriteria sangat baik, dan dari ahli media dengan skor 4,7 dengan kriteria sangat baik. Selain itu daya tarik peserta didik terhadap media flashcard sangat baik, yang ditunjukkan dengan skor 4,50 dengan kriteria sangat baik. Hasil nilai rata-rata pretest 57,6 dan pada nilai rata-rata posttest meningkat dengan nilai rata-rata 77. Karena perolehan nilai dari ahli materi, ahli media, tingginya daya tarik peserta didik, dan nilai posttest lebih tinggi dari pretest, maka dapat disimpulkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.<sup>7</sup>

Penelitian lain terkait papan pintar dan flashcard adalah penelitian yang dilakukan oleh Vivi Andalusia Dewi, dkk pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli materi dengan skor 96% dan masuk dalam kriteria layak, dari ahli media mendapatkan skor 90% dan masuk dalam kriteria layak, serta dari segi Bahasa menunjukkan skor 97,5% yang masuk dalam kategori baik.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Alfianti Kusuma Putri dan Hermawan Wahyu Setiadi, "Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 1, no. 1 (2021): 15.

<sup>8</sup> Dewi, Pratiwi, dan Roosyanti, "Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar," *JIPD* 5, no. 1, (2021): 12.

Selain penelitian tersebut, penelitian sebelumnya mengenai media flashcard juga pernah dilakukan oleh Dwi Kurnia Hayati, pada tahun 2022 yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcard*. Berdasarkan hasil validasi akhir oleh ahli media dengan tingkat validitas sebesar 87% dan ahli materi sebesar 89% yang berarti bahwa media flashcard layak untuk diujicobakan.<sup>9</sup>

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Terbukti dengan hasil uji kelayakan dari beberapa ahli yang menunjukkan kategori sangat baik.

### 3. Penelitian Sebelumnya Mengenai Prestasi Belajar Peserta Didik

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Unik Kurniawati dkk, pada tahun 2021 yang menghasilkan produk berupa media kodig (komik digital) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan uji validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 77% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan perolehan hasil uji validasi dari beberapa validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kodig

---

<sup>9</sup> Dwi Kurnia Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup," *Jurnal of Biology Education Research* 3, no. 1 (2022): 82.

(komik digital) layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada tema subtema 1 pada di kelas V.<sup>10</sup>

Selain itu terdapat penelitian lain yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Fani Tiara Dewi dan Tego Prasetyo pada tahun 2022. Berdasarkan uji validasi ahli, ahli materi memberikan persentase 90% dengan kriteria “sangat baik”, ahli media memberikan persentase sebesar 89% dengan kriteria “sangat baik”, dan ahli desain pembelajaran memberikan persentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan uji coba terbatas hasil respon pendidik mendapatkan persentase 88% dengan kriteria “sangat baik”, dan hasil respon peserta didik mendapat persentase 89,4% dengan kriteria “sangat baik”.<sup>11</sup> Dilihat dari berbagai hasil uji coba yang dilakukan, membuktikan bahwa penggunaan media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dikelas V sekolah dasar yang terdapat di SD Negeri Bringin 02.

Berdasarkan kedua penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dapat terpenuhi. Terbukti dengan hasil uji kelayakan dari beberapa ahli yang menunjukkan kategori sangat baik.

---

<sup>10</sup> Unik Kurniawai dan Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1047.

<sup>11</sup> Fani Tiara Dewi dan Tego Prasetyo, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2628.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan mengkonstruksikan beberapa penelitian tersebut. Dimana dalam penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang disebut dengan “Smart Mufradat” yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri pada pembelajaran kosakata pada mata pelajaran Bahasa Arab. Media “Smart Mufradat” yang dikembangkan tersebut merupakan perpaduan antara media pembelajaran papan pintar dan *flashcard*.

## H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut beberapa definisi istilah, antara lain:

### 1. Media *Smart Mufradat*

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.<sup>12</sup>

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *Smart Mufradat* yang merupakan perpaduan antara dua media pembelajaran,

---

<sup>12</sup> Siti Nurhasanah, Tri Ariani, dan Asep Sukenda Egok, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari,” 77.

yaitu media pembelajaran papan pintar dengan media pembelajaran *flashcard*. Kedua media ini dipadukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus.<sup>13</sup> Media papan pintar yang dikembangkan oleh peneliti berbahan dasar kayu dengan ukuran 34 cm x 21 cm x 6 cm. Media papan pintar ini dilengkapi dengan ruahng untuk menempel yang didesain menarik.

Sedangkan media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dapat dirasakan langsung oleh panca indra. Media ini biasanya berisikan gambar dan tulisan yang di desain dengan sangat menarik sehingga membuat siswa antusias dan senang dalam belajar. Media *flashcard* didesain dengan bentuk yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana, disertai dengan gambar yang beragam dan berwarna sehingga dapat membangkitkan peserta didik dalam belajar.<sup>14</sup> Media flashcard yang dikembangkan oleh peneliti berbahan dasar kertas art paper berukuran 9 cm x 6,5 cm. Media flashcard ini memuat gambar yang disesuaikan dengan mufradat beserta terjemahannya yang di desain menarik.

---

<sup>13</sup> Nurhasanah, Ariani, dan Ekok, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari," 78.

<sup>14</sup> Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1, (2015) 112–13.

## 2. Pembelajaran Kosakata (*Mufradat*) Bahasa Arab

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata berarti perbendaharaan kata atau dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *al-mufradât* dan dalam bahasa Inggris disebut *vocabulary* merupakan himpunan kata atau *khazanah* kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu, dengan kata lain definisi kosakata Bahasa Arab adalah perbendaharaan kata yang diketahui dan dimiliki sekelompok orang/etnis dalam Bahasa Arab.<sup>15</sup>

Pembelajaran bahasa Arab yang terdapat di kelas IV terdiri dari 6 BAB pembelajaran, yang pada setiap BAB memiliki kurang lebih sebanyak 25-30 kosakata (*mufradat*).

## 3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang diwujudkan dalam angka atau pernyataan.<sup>16</sup>

Prestasi belajar yang akan diukur peningkatannya dalam penelitian ini adalah prestasi belajar pada ranah kognitif peserta didik terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet Kota Kediri.

---

<sup>15</sup> Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," 111–12.

<sup>16</sup> Arianto, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah," *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan* 4, no. 01, (2019): 93.