

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Prestasi Belajar

##### 1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai. Menurut W. S. Winkel, prestasi adalah bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai. Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja secara individu maupun secara kelompok. Dari pengertian yang dikemukakan tersebut di atas, jelas terlihat persamaan pengertian dari prestasi, perbedaannya hanya pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.<sup>1</sup>

Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Arianto, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah," 92.

<sup>2</sup> Lutfi Gusmawati, Siti Aisyah, dan Siti Ummu Habibah, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 38.

Berikut peneliti paparkan pengertian prestasi belajar menurut beberapa pendapat:

- a. Prestasi belajar menurut W. S. Winkel adalah proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, perubahan dalam bidang ketrampilan, dalam bidang nilai dan sikap, adanya nilai ini tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh peserta didik terhadap pertanyaan yang diberikan oleh pendidik di sekolah.
- b. Menurut Arianto, 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 dalam rapor. Pada umumnya penilaian yang mencakup dari nilai ulangan harian, nilai mid semester, nilai tugas, nilai ujian akhir semester, dan sebagainya.<sup>3</sup>
- c. Menurut Syah prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah mata pelajaran.
- d. Menurut Sevi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seorang peserta didik dalam upaya belajarnya yang dituangkan dalam nilai

---

<sup>3</sup> Arianto, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah," 93.

rapornya. Melalui prestasi belajar seorang peserta didik dapat mengetahui kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.<sup>4</sup>

Jadi, pada intinya, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Prestasi belajar merefleksikan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. Menurut Arifin prestasi belajar penting untuk diteliti mengingat prestasi belajar dapat digunakan untuk (1) mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, (2) mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran, (3) mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, (4) mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (5) seleksi yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu, (6) menentukan kenaikan kelas, serta (7) menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.<sup>5</sup>

## 2. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik untuk mendapatkan prestasi belajarnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah:

---

<sup>4</sup> Sitirahayu dan Heru Purnomo, "Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2021): 166.

<sup>5</sup> Rita Eka Izzaty, Yulia Ayriza, dan Farida Agus Setiawati, "Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi* 44, no. 2 (2017): 154–55.

a. Faktor dari dalam diri peserta didik (*intern*)

Sehubungan dengan faktor intern ini ada tingkat yang perlu dibahas menurut Slameto, yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmani, dalam faktor jasmaniah ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, dapat berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Dari uraian di atas maka kelelahan jasmani dan rohani dapat mempengaruhi prestasi belajar dan agar peserta didik belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya seperti lemah lunglainya tubuh.

b. Faktor yang berasal dari luar (*ekstern*)

- 1) Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi peserta didik dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.
- 2) Faktor sekolah dapat berupa cara guru mengajar, ala-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi pendidik dan peserta didik, disiplin sekolah, dan media pendidikan.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat, faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar peserta didik antara lain teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan keluarganya.<sup>6</sup>

Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut oleh para ahli. Suryabrata mengungkapkan bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh: faktor non-sosial yang meliputi udara, suhu, cuaca, waktu, dan lokasi; faktor sosial yang meliputi pengaruh peserta didik di sekitar peserta didik lainnya; faktor fisiologis atau kondisi fisik; dan faktor psikologis atau kondisi kejiwaan. Sementara Ahmadi berpendapat bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh kemampuan yang sifatnya genetis, kondisi fisik, kondisi psikis, kemauan belajar, sikap terhadap pengajar, ketersediaannya pembimbing, serta adanya evaluasi atau ulangan.<sup>7</sup>

### 3. Aspek-Aspek Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Adapun hasil belajar tersebut menurut Gagne sebagaimana yang dikutip oleh Slameto menyatakan bahwa hasil belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu: keterampilan motoris, informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap. Bertolak dari pendapat tersebut di atas, penulis lebih cenderung kepada pendapat Benjamin S. Bloom. Kecenderungan ini didasarkan pada alasan bahwa ketiga ranah yang diajukan lebih mudah terukur, dalam artian bahwa untuk mengetahui prestasi belajar yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran

<sup>6</sup> Arianto, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah", 96–97.

<sup>7</sup> Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2307–8.

yang bersifat formal selain itu ketiga ranah tersebut dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai prestasi belajar peserta didik, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh peserta didik setelah dilakukan evaluasi atau tes. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis berkesimpulan bahwa jenis prestasi belajar itu meliputi 3 (tiga) ranah atau aspek, yaitu: 1) ranah kognitif (*cognitive domain*); 2) ranah afektif (*affective domain*); dan 3) ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

Oleh karena itu, yang dapat dilakukan pendidik dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar peserta didik, baik yang berdimensi cipta (*kognitif*) dan rasa (*afektif*) maupun berdimensi karsa (*psikomotor*).<sup>8</sup>

#### 4. Indikator Prestasi Belajar

Indikator dijadikan sebagai tolok ukur dalam menyatakan bahwa prestasi belajar dapat dinyatakan berhasil apabila memenuhi ketentuan kurikulum yang disempurnakan. Pada dunia pendidikan, pengukuran prestasi belajar sangat diperlukan. Karena dengan diketahui prestasi siswa maka diketahui pula kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Lebih lanjut menurut Muhibbin Syah Untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan cara memberi penilaian atau evaluasi yaitu untuk memeriksa kesesuaian antara apa yang diharapkan dan apa yang

---

<sup>8</sup> Arianto, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah", 93–94.

tercapai, hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki dan mendekatkan tujuan yang diinginkan.

Penilaian atau evaluasi yang dilakukan dapat diketahui dengan menggunakan suatu tes tertulis atau tes lisan yang mencakup semua materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu.

Untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik sebagaimana terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator- indikator prestasi belajar tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ranah cipta (*kognitif*)

- 1) Pengamatan, indikatornya adalah: dapat menunjukkan; dapat membandingkan; dapat menghubungkan.
- 2) Ingatan, indikatornya adalah: dapat menyebutkan; dapat menunjukkan kembali.
- 3) Pemahaman, indikatornya adalah: dapat menjelaskan; dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri.
- 4) Aplikasi, indikatornya adalah: dapat memberikan contoh; dapat menguraikan secara tepat.
- 5) Analisis, indikatornya adalah: dapat menguraikan; dapat mengklasifikasikan/memilah-milah.
- 6) Sintesis, indikatornya adalah: dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru; dapat menyimpulkan; dapat menggeneralisasikan.

- b. Ranah rasa (*afektif*)
- 1) Penerimaan, indikatornya adalah: menunjukkan sikap menerima; menunjukkan sikap menolak.
  - 2) Sambutan, indikatornya adalah kesediaan berpartisipasi/terlibat; kesediaan memanfaatkan
  - 3) Apresiasi, indikatornya adalah: menganggap penting dan bermanfaat; menganggap indah dan harmonis; mengagumi.
  - 4) Internalisasi, indikatornya adalah: mengakui dan meyakini; mengingkari.
  - 5) Karakterisasi, indikatornya adalah: melembagakan atau meniadakan; menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
- c. Ranah karsa (*psikomotor*)
- 1) Keterampilan bergerak dan bertindak, indikatornya adalah: kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.
  - 2) Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal, indikatornya adalah: kefasihan melafalkan/mengucapkan; kecakapan dan gerakan jasmani.<sup>9</sup>

## **B. Media Pembelajaran Smart Mufradat**

Menurut Arsyad, secara harfiah media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sehingga

---

<sup>9</sup> Arianto, “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah”, 94–96.

dapat diketahui bahwa media merupakan alat penghubung untuk menyampaikan sesuatu.<sup>10</sup>

Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hikmawati, dkk mengatakan media merupakan suatu bagian dari proses pembelajaran yang dimanfaatkan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran demi tercapainya tujuan

Menurut Yosiva, dkk 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>11</sup>

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>12</sup>

---

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

<sup>11</sup> 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): 77.

<sup>12</sup> Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini," 429.

Sedangkan dalam proses belajar mengajar menurut Azhar media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk merangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal.<sup>13</sup>

Menurut Kustandi dan Sudjipto, media adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.<sup>14</sup>

Dari banyaknya pendapat mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu maupun perantara yang menghubungkan antara pengirim pesan dengan penerima pesan untuk menyampaikan sesuatu. Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan sebaliknya media juga dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap maksud dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, media pembelajaran ini dapat berupa benda, peristiwa maupun manusia.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan perpaduan antara dua media pembelajaran. 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 di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

---

<sup>13</sup> Fais, Listyarini, dan Tsalatsa, "Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *JPPP* 3, no. 1 (2019): 27.

<sup>14</sup> Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018): 4.

## 1. Media Pembelajaran Papan Pintar

Media papan pintar adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui dan memahami materi pembelajaran. Maghfi mengatakan bahwa 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>15</sup>

Menurut Sadiman, media Papan Pintar adalah media grafis yang sangat efektif, dan juga dapat menampilkan pesan tertentu ke target tertentu. Pada saat yang sama, menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana dari Anggraeni, media papan adalah media pembelajaran yang menggunakan pepaya sebagai bahan baku utama dan dapat dirancang sesuai kebutuhan. Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa papan pintar atau media papan pintar adalah pepaya datar, dan huruf, angka, gambar dan simbol dapat ditempatkan di atasnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Jenis media papan ini sering digunakan untuk pembelajaran awal, seperti memperkenalkan konsep tambahan berupa huruf, angka, nama hewan, dan transportasi.

Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat menggunakan media papan pintar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Nurhasanah, Ariani, dan Egok, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari," *Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (2022): 78.

- c. Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
- d. Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Sedangkan Arief S. Sadiman, dkk dalam Muliasari, menjelaskan kegunaan media papan pintar sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyampaian pesan.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

Menurut Indriana, media papan pintar memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Grafik dapat dipindahkan dengan mudah, sehingga peserta didik lebih antusias melakukan aktivitas fisik secara efektif dengan memindahkan objek tambahan.
- b. Metode pengajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan individu dan kelompok.
- c. Lebih menarik perhatian peserta didik.
- d. Mempermudah pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari media papan media papan pintar adalah:

- a. Meskipun papan pintar dapat dihubungkan satu sama lain, tidak ada jaminan bahwa itu tidak akan rusak, karena bisa dilepaskan ketika terhubung.
- b. Bahkan jika angin berhembus, material yang terpasang akan jatuh.
- c. Sulit untuk ditampilkan di kejauhan.

Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran.<sup>16</sup>

## 2. Media Pembelajaran *Flashcard*

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.

Menurut Indriana media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Sedangkan Chatib, menjelaskan bahwa media flashcard adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura, bahwa media *flashcard* adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Media ini ekonomis, mudah dibuat, dan penggunaannya dapat difariasikan dalam berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan.<sup>17</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar merupakan salah satu media pembelajaran

---

<sup>16</sup> Chentiya Zulminiati, "Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 2 (2021): 107.

<sup>17</sup> Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," 112–13.

yang salah satu kegunaannya yakni untuk meningkatkan penguasaan kosakata, selain itu media ini dapat memudahkan pendidik dalam memperkenalkan pada peserta didik bentuk-bentuk huruf, simbol, warna, dapat juga digunakan sebagai alat untuk mengenalkan kata benda maupun kata kerja yang ada di sekitar.

Kelebihan media *flashcard* yang dijelaskan oleh Indriana dan Riyana dan Susilana yang pertama adalah mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. Kedua adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketiga, media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Selain kelebihan di atas Hotimah juga menyatakan bahwa keunggulan dari media *flashcard* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata - kata sebagai komponennya.<sup>18</sup>

Lebih lanjut dikemukakan oleh Susilana dan Riyana bahwa “Flashcard memiliki kelebihan diantaranya: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan. Lebih lanjut dikemukakan oleh Fitriyani dan Nulanda bahwa:

---

<sup>18</sup> Rahel Ika Primadini Maryanto dan Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado,” *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 307–8.

“*flashcards* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar dari pada tulisan”.<sup>19</sup>

Melalui pendapat beberapa ahli di atas maka kelebihan media *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Adapun beberapa kekurangannya, diantaranya: gambar hanya menekankan persepsi indra mata, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>20</sup>

Adapun karakteristik media *flashcard* yang efektif menurut Pujiati yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Karakteristik media *flashcard* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa.<sup>21</sup>

Sarana perantara menggunakan media *flashcard* termasuk kategori media pembelajaran gambar (*visual*). Media pembelajaran gambar mempunyai kontribusi sangat penting pada saat proses kegiatan belajar-mengajar. Menurut Levie dan Lentz, media pembelajaran, khususnya media visual, menyediakan empat fungsi: atensi, fungsi afektif, fungsi

---

<sup>19</sup> Febriyanto dan Yanto, “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 110–11.

<sup>20</sup> Ningsih, Istiningih, dan Jiwandono, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia,” *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 3 (2022): 130.

<sup>21</sup> Rahel Ika Primadini Maryanto dan Imanuel Adhitya Wulanata Christmastianto, “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado,” 307.

kognitif, dan fungsi kompensasi. Tujuan media visual adalah untuk menarik atau mengarahkan perhatian peserta didik agar dapat fokus pada isi pembelajaran yang terdapat dalam media visual tersebut. Media visual yang memiliki fungsi afektif dapat digunakan untuk menghasilkan rasa senang dan senang dalam belajar peserta didik. Media visual dengan fungsi kognitif dapat membantu peserta didik memahami pesan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang nantinya pada penelitian ini berisi kosakata bahasa Arab beserta terjemahannya, akan dijadikan sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Kalimat dan ungkapan yang sering digunakan dengan *flashcard* yaitu topik-topik mengenai berbagai macam hal yang terdapat didalam rumah, binatang, buah-buahan, pakaian, dan lain sebagainya. Seperti yang kita ketahui masa anak-anak identik dengan masa bermain. Maka pembelajaran untuk anak MI yang masih dalam tahap perkembangan, pembelajaran akan lebih optimal jika sedikit mengandung unsur permainan. Dengan adanya media flashcard peserta didik dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat peserta didik untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih efektif serta menyenangkan. Kegiatan tersebut akan membuat peserta didik lebih giat dalam belajar sebagai persiapan menghadapi apa yang dapat mereka temukan pada kartu

yang telah dipilihnya serta peserta didik akan lebih termotivasi dengan adanya persaingan antar peserta didik atau kelompok.<sup>22</sup>

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

#### 1. Pengertian Kosakata (*mufradat*) Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Bahasa Arab kini termasuk dalam bahasa komunikasi Internasional, sehingga setiap tanggal 18 Desember diperingati sebagai “Hari Bahasa Arab Sedunia”. Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Nomor 000912 tahun 2013, bahasa Arab menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab dalam dunia Pendidikan sangat ditekankan demi mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama dalam berinteraksi dengan dunia luar.<sup>23</sup>

Adapun yang dimaksud pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab, baik berupa memahami teks-teks keagamaan maupun sebagai alat interaksi sosial serta komunikasi secara lisan maupun tulisan. Menurut peraturan menteri Agama RI dinyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Arab menjadi salah

---

<sup>22</sup> Uli Fuadiah dan Agus Tri Cahyo, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard,” *AL THIFL: Jurnal Ilmiah* 2, no. 1 (2022): 36–37.

<sup>23</sup> Sayyidatina Umroza, “Pengembangan Media Flashcard Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas 2 MI Al-Ma’arif Langlang Singosari,” *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2020, 366.

satu mata pelajaran primer yang diajarkan pada Madrasah Ibtidaiyah (MI), dimana pelajaran ini dapat memberikan *feedback* positif bagi peserta didik untuk dapat lebih memahami mata pelajaran keagamaan seperti Fiqih, Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlaq dan Sejarah Kebudayaan Islam yang didalamnya terdapat standar kompetensi agar peserta didik mengetahui dan memahami kosakata (*mufrodât*) bahasa Arab terkait materi pada masing-masing mata pelajaran tersebut.<sup>24</sup>

Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah ditinjau dari tingkat penguasaan kosakatanya merupakan peserta didik tingkat pemula, idealnya penguasaan kosakata yang harus dikuasai oleh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah itu 750 – 1000 kosakata sebagaimana pendapat Mustofa bahwa jumlah mufradat yang harus diajarkan dan dikuasai oleh peserta didik dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut. Untuk tingkat pemula 750 – 1000 mufradat, untuk tingkat menengah 1000 – 1500 mufradat dan untuk tingkat lanjut 1.500 – 2500 mufradat, dengan syarat mereka belajar menyusun kalimat dan terampil menggunakan kamus.<sup>25</sup>

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

---

<sup>24</sup> Uli Fuadiah dan Agus Tri Cahyo, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard,” 37–38.

<sup>25</sup> Kusman dan Umi Chabibatus Zahro, “Pengaruh Pembelajaran Mufradat Berbasis Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV MI Negeri 03 Brebes”, *Jurnal Dialektiks Jurusan PGSD 12*, no. 2 (2022): 985.

lain definisi kosakata Bahasa Arab adalah perbendaharaan kata yang diketahui dan dimiliki sekelompok orang/etnis dalam Bahasa Arab. Zahrotun Fajriah mendeskripsikan bahwa yang dimaksud dengan penguasaan kosakata bahasa Arab adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan atau memanfaatkan kata-kata yang dimiliki dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam pembelajaran peserta didik tidak dituntut untuk memahami dan menguasai seluruh kosa kata Bahasa Arab namun dibatasi pada materi pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang ditentukan sehingga tidak ada target maksimal berapa jumlah kata yang harus dikuasai peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.<sup>26</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Kosakata (*mufradat*) Bahasa Arab

Tujuan umum pembelajaran kosakata Bahasa Arab adalah, sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik.
- b. Melatih peserta didik untuk dapat melafalkan kosakata dengan baik dan benar sebagai bekal memperoleh kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
- c. Memahami makna kosakata.
- d. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan kosakata tersebut dalam lisan maupun tulisan dengan benar dan sesuai dengan konteksnya.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," 111–12.

<sup>27</sup> Uli Fuadiah dan Agus Tri Cahyo, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard," 38–39.

Dalam pembelajaran kosakata (*mufradat*), pendidik bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian menyuruh peserta didik untuk menghafal. Akan tetapi, peserta didik dianggap mampu menguasai *mufradat* jika sudah mencapai indikator-indikator penguasaan *mufradat*,

Mustofa mengemukakan beberapa indikator penguasaan *mufradat* yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dengan baik.
- 2) Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali *mufradat* dengan baik dan benar
- 3) Peserta didik mampu menggunakan *mufradat* dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.<sup>28</sup>

### 3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kosakata (*mufradat*) Bahasa Arab

Dalam pembelajaran *mufradat*, pendidik harus menyiapkan kosakata yang tepat bagi peserta didiknya. Oleh sebab itu pendidik harus berpegangan pada prinsip-prinsip dan kriteria yang jelas.

Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufradat* yang akan diajarkan adalah:

- a. Tawatur (*Frequency*) artinya memilih *mufradat* yang sering digunakan.
- b. Tawazzu' (*Range*) artinya memilih *mufradat* yang banyak digunakan di negara-negara Arab, yakni tidak hanya banyak digunakan di sebagian negara Arab.

---

<sup>28</sup> Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018): 2.

- c. Mataahiyah (*Avalability*) artinya memilih kata tertentu dan bermakna tertentu pula, yakni kata-kata yang digunakan dalam bidang-bidang tertentu.
- d. Ulfah (*Familiarity*) artinya memilih kata-kata yang familier dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya. Seperti kata *syamsun* lebih familier daripada kata *dzuka'* walaupun artinya sama.
- e. Syumul (*Coverege*) artinya memilih kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang-bidang tertentu. Contoh kata *baytun* lebih banyak dipilih daripada *manzil* karena penggunaannya lebih umum.
- f. Ahammiyah (*Significance*) artinya memilih kata-kata yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh peserta didik daripada kosakata yang terkadang tidak dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.
- g. 'Uruubah (*Arabisme*) artinya memilih kata-kata Arab, yakni memilih kata Arab walaupun ada bandingannya dalam bahasa lain. Contoh memilih kata *haatif* daripada *telfon* atau kata *midzya'* dari pada kata *radio*.<sup>29</sup>

#### 4. Metode Pembelajaran Kosakata (*mufadat*) Bahasa Arab

Metode pembelajaran bahasa Arab khususnya kosakata (*mufradat*) ini menuntut adanya metode-metode dasar yang dapat diterapkan tanpa mengharuskan adanya sarana-sarana yang tidak terjangkau oleh lembaga-lembaga pendidikan yang mengajarkan bahasa Arab. Namun bila ada

---

<sup>29</sup> Nugrawiyati, Jepri, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Studi Agama*, Vol. 3 No. 2, (2015), 197-198.

sarana dan media yang memadai tentunya akan lebih baik dan sangat membantu suksesnya metode-metode dan tehnik-tehnik pembelajaran yang digunakan.

Dalam pembelajaran *mufradat* ada baiknya dimulai dengan kosakata dasar yang tidak mudah berubah, seperti halnya istilah kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti, kata kerja pokok serta kosakata-kosakata lain yang mudah untuk dipelajari. Metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata antara lain yaitu metode langsung, metode meniru dan menghafal, metode oral-oral *approach*, metode membaca, metode *gramatika tranlation*, metode dengan menggunakan media kartu bergambar dan alat peraga serta pembelajaran dengan lagu atau menyanyi. Effendy dalam bukunya menjelaskan lebih rinci tentang tahapan dan tehnik-tehnik pembelajaran kosakata atau pengalaman peserta didik dalam mengenal dan memperoleh makna kata, sebagai berikut:

- a. Mendengarkan kata. Ini merupakan tahapan pertama yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan kata yang diucapkan pendidik atau media lain, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat.
- b. Mengucapkan kata. Dalam tahap ini, pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu peserta didik mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.
- c. Mendapatkan makna kata. Pada tahap ini pendidik hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada peserta

didik, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh peserta didik. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, definisi sederhana, pemakaian gambar/foto, sinonim (*murâdif*), antonim (*dlid*), memperlihatkan benda asli atau tiruannya, peragaan gerakan tubuh, dan terjemahan sebagai alternatif terakhir bila suatu kata memang benar-benar sukar untuk dipahami oleh peserta didik.

- d. Membaca kata. Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata (kosakata) baru, pendidik menuliskannya di papan tulis. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.
- e. Menulis kata. Penguasaan kosakata peserta didik akan sangat terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kata-kata yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan peserta didik.

Membuat kalimat. Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata ini adalah menggunakan kata-kata baru dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan. Pendidik harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan peserta didik diminta untuk menirukannya.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Nugrawiyati, Jepri, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Studi Agama*, Vol. 3 No. 2, (2015), 199-200.