

SKRIPSI

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL
MUFRADĀT SISWA KELAS VII MTs DDI UJUNG
LERO KAB.PINRANG**



OLEH

SARINA

NIM : 2120203888204024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL
MUFRADĀT SISWA KELAS VII MTs DDI UJUNG
LERO KAB.PINRANG**



OLEH

SARINA

NIM : 2120203888204024

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas
Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGATASI
LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL *MUFRADĀT*
SISWA KELAS VII MTs DDI UJUNG
LERO KAB.PINRANG**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar sarjana Pendidikan**

OLEH:

**SARINA
NIM : 2120203888204024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang

Nama Mahasiswa : Sarina

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203888204024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
B-3919/in.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2024

Disetujui Oleh:

Nama Pembimbing : Dr. Herdah M.Pd
NIP : 19611203 199903 2 001

()

Mengetahui:
Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah



PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang

Nama Mahasiswa : Sarina

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203888204024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
B-1452/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2025

Tanggal kelulusan : 07 Januari 2026

Disetujui Oleh:

Dr. Herdah, M.Pd. (Ketua) (.....)

Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. (Anggota) (.....)

Suhartina, M.Pd. (Anggota) (.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Assalamu Alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya berupa kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Pada Program Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada sang revosioner islam yang membawa Agama Allah swt, menjadi agama yang benar dan Rahmatan Lil'Alamin yakni Nabi Muhammad saw, beserta keluarga-keluarganya, para sahabatnya, dan yang mengikuti jejak beliau hingga akhir zaman kelak.

Penulis juga telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari Ibu Dr. Herdah, M.Pd. selaku pembimbing utama, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan. Penulis ucapkan banyak-banyak terima kasih.

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan atas pengabdianya dalam memastikan mahasiswanya memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan baik.
3. Ali Rahman, S.Ag., M.Pd, Selaku ketua program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas segala dedikasi dalam membantu mahasiswa dalam program dengan

memberikan bimbingan, motivasi dan membuat mahasiswa bersemangat dalam belajar.

4. Dr. Herdah M.Pd. selaku pembimbing dan Bapak Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Suhartina M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak bimbingan dan saran.
5. Segenap dosen pengajar pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab atas ilmu yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
6. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian penulis.
7. Para guru serta staf MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang atas partisipasi dan kerja samanya.
8. Saudara penulis Syaria yang telah memberikan *support* dan dukungan penuh.
9. Serta teman seperjuangan penulis di Institut Agama Islam Negeri Parepare Cici Aisyah Kadir, Nur Fahmi, Darmin Wutun beserta teman-teman angkatan 2021 yang senantiasa memberi semangat selama penulisan skripsi.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini

Parepare, 07 Januari 2026

Penulis,



Sarina

Nim . 2120203888204024

PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarina
Nim : 2120203888204024
Tempat, Tgl. Lahir : Panyepang, 06 november 2002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain. Sebagian atau seluruhnya, maka penulis bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 07 januari 2026



Sarina

Nim 2120203888204024

ABSTRAK

SARINA, Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang. (Dibimbing Oleh Herdah)

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab. Dalam pembelajaran tersebut, terdapat beberapa komponen penting, seperti peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode, media, serta evaluasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi rendahnya kemampuan menghafal *mufradāt* siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaannya, serta tanggapan siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara induktif.

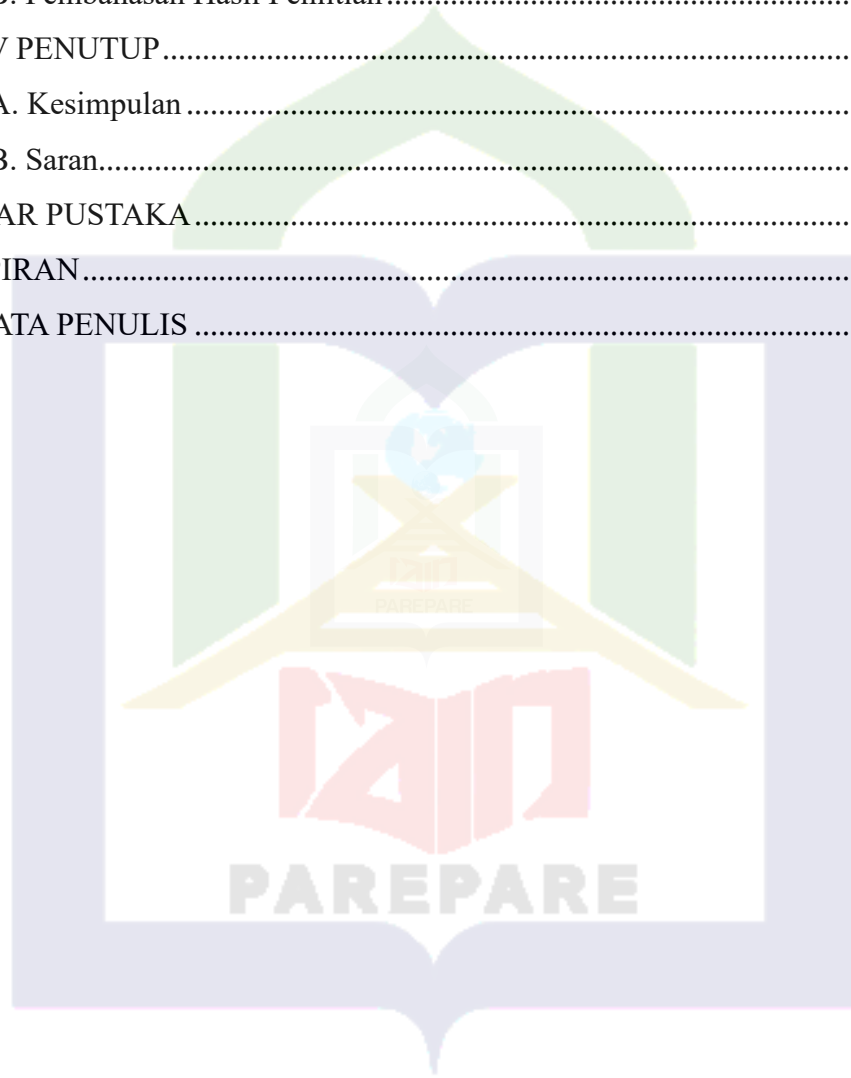
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana pendukung hafalan *mufradāt* melalui aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Efektivitas penggunaan media dipengaruhi oleh kesiapan guru, keterlibatan siswa, serta kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif karena mampu meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan, dan mempermudah proses menghafal *mufradāt*.

Kata Kunci : media pembelajaran interaktif, *mufradāt*, pembelajaran bahasa Arab

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Penelitian Relevan	6
B. Tinjauan Teori	12
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2. Konsep <i>Mufradhat</i>	25
3. Teori Menghafal dalam Belajar.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	32
D. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Fokus Penelitian.....	37
D. Jenis dan Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data	39

F. Uji Keabsahan.....	43
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan Hasil Penlitian.....	68
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	89
BIODATA PENULIS	106



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf an tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dh	De dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ş	es(dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet(dengan titik dibawah)
ع	Ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*Monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan wau	Au	a dan u

huruf, yaitu:

Contoh :

كَيْفَ :Kaifa

حَوْلَ :Haula

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات : māta
رمى : ramā
قيل : qīla
يموت : yamūtu

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

- Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍahal-jannah* atau *rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah* atau *al-madīnatulfāḍilah*
 الْحِكْم : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعَم : *nu‘ima*

عُدُّو : *‘aduwwun*

Jika huruf bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia transliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini. Kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi

huruf yang langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i>)
الْفَلَسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
سَيِّئٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kataistilah atau kalimat yang sudah lazim an menjadi bagian dari prbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut ara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dan *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fīzilālal-qur'an

Al-sunnah qablal-tadwin

Al-ibārat bi ‘umum al-lafẓ lābi khusus al-sabab

9. Lafzal-Jalalah ()

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

بِإِذْنِ اللَّهِ *Dīnullah* بِإِذْنِ اللَّهِ *billah*

Adapun *tamarbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Humfīrahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada pemulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi ‘alinnās ilalladhībī Bakkatamubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhī unzilafīhal-Qur ‘an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai kedua nama terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu)

NaşrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaşrḤamīd (bukan:Zaid, NaşrḤamīdAbū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahūwata ‘āla*
 saw. = *ṣallallāhu ‘alaihi wasallam*
 a.s. = *‘alaihi al- sallām*

H = Hijriah
 M = Masehi
 SM = Sebelum masehi

1.= Lahir tahun

w. = Wafat tahun

QS.../....: 4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/...,ayat 4

HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص = صفحة
 دم = بدون
 صلعم = صلى الله عليه وسلم
 ط = طبعة

بدون ناشر	=	بدون
إلى آخرها / إلى آخره	=	الخ
جزء	=	ج

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetangan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literature sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan Islam, termasuk di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi kunci utama dalam memahami ajaran Islam melalui Al-Qur'an, hadis dan kitab-kitab klasik. Sebagaimana hal ini disebutkan dalam QS. Yusuf/12 : 2

(02) إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahan :

"Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dalam bahasa Arab, agar kamu mengerti."¹

Ayat ini menegaskan bahwa bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa sebagai bahasa Al-Qur', sehingga penguasaannya penting bagi peserta didik Muslim. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *Mufradāt* menjadi fondasi utama dalam keterampilan berbahasa siswa, baik dalam mendengar (*al-istimā'*), berbicara (*al-kalām*), membaca (*al-qirā'ah*), dan menulis (*al-kitābah*). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Vallet bahwa penguasaan *Mufradāt* yang baik akan menunjang kemampuan memahami teks dan menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan.²

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (DKI Jakarta: Percetakan Al-Qur'an Madinah, 2019).

² Syaiful Mustofa., "*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* ." (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007).

Dari hasil observasi awal di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ditemukan bahwa adanya siswa kelas VII masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengingat *Mufradāt*. Kesulitan tersebut muncul karena proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional, kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang monoton. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata (*Mufradāt*). Informasi ini juga diperkuat oleh keterangan dari guru mata pelajaran, yang menyatakan bahwa banyak siswa menunjukkan kurangnya minat dan semangat dalam menghafal *Mufradāt*. Hal ini tampak dari sikap pasif mereka saat pembelajaran, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan penguasaan *Mufradāt*. Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan mulai media pembelajaran interaktif, media interaktif yang dimaksud disini berupa kartu *Mufradāt* yang digunakan dengan teknik permainan menyusun kata.

Meskipun perkembangan teknologi informasi semakin pesat, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah ini masih belum optimal. Oleh karena itu, guru memilih menggunakan media pembelajaran interaktif yang tidak menggunakan teknologi, seperti media kartu *Mufradāt*, yang diterapkan melalui bentuk permainan menyusun kata untuk meningkatkan partisipasi siswa. Media berbasis aktivitas ini memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung, berpikir kritis, serta menghafal *Mufradāt* dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya Madrasah Tsanawiyah, memerlukan Pembelajaran bahasa Arab, yang kreatif agar siswa dapat dengan mudah menguasai

Mufradāt. Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa adalah bagaimana membuat siswa tertarik untuk terus menghafal dan memahami kata-kata baru. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif seperti kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan ini, memberikan alternatif yang sangat efektif dalam mengatasi masalah ini. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima materi dalam bentuk teori atau hafalan kosakata, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang merangsang aspek fisik maupun kognitif siswa.

Namun, berdasarkan penelusuran terhadap sejumlah penelitian sebelumnya, masih jarang ditemukan studi yang secara khusus menyoroti peran media pembelajaran interaktif non-teknologi, seperti kegiatan menyusun kata menggunakan kartu *Mufradāt*, dalam mengatasi kesulitan menghafal *Mufradāt* pada tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTs DDI Ujung Lero. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang penting untuk dikaji lebih lanjut, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih kontekstual, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* dalam mengatasi kesulitan menghafal *Mufradāt* siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut serta menggali tanggapan siswa terhadap penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi

guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan *Mufradāt*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *Mufradāt* siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang?
2. Apa saja faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran *Mufradāt* dikelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran *Mufradāt* di kelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini, adalah:

1. Untuk menganalisis Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *Mufradāt* siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran *Mufradāt*
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam membantu menghafal *Mufradāt*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan bahasa Arab, terutama dalam kajian penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan menghafal *Mufradāt*. Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji strategi, media, dan metode pembelajaran kosakata bahasa Arab.

2. Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam pengajaran *Mufradāt*, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang efektif.
- b. Bagi pendidik, memberikan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Mufradāt*.
- c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman berharga dan wawasan penulis mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *Mufradāt* terhadap siswa

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tujuan tinjauan pustaka adalah untuk memetakan hubungan antara subjek penelitian yang sedang diselidiki dan studi terkait yang telah dilakukan sebelumnya, guna memastikan bahwa penelitian ini unik dan tidak mengulang penelitian yang sama. Kesimpulan penelitian berikut ini diambil dari tinjauan pustaka tersebut. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Syufi Raudah, dkk., dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa di sekolah dasar. Media-media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, yang membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.³

Persamaan dari kedua Penelitian ini, memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media seperti video animasi, gambar, dan aplikasi pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan serta minat siswa. Perbedaan dari kedua penelitian, Penelitian pertama “Efektivitas

³ Raudah,S.,dkk. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2024.

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar” berfokus pada siswa sekolah dasar, yang biasanya berada dalam tahap perkembangan kognitif awal dan membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Sementara itu, penelitian kedua “Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa kelas VII di MTs DDI Ujung Lero” berfokus pada siswa kelas VII MTs.

Kedua, Penelitian ini dilakukan oleh, Hasibuan & Fahrurrozi dengan judul nama penelitian “Peran media pembelajaran untuk menunjang peningkatan Dalam Kemampuan Bahasa Arab Siswa pada Yayasan Pendidikan An-Nauri Madrasah Darul Madani”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa peran media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa arab. Hal ini dicapai dengan mengamati aktivitas siswa dikelas selama proses pembelajaran melalui hasil tes evaluasi harian siswa setelah proses pembelajaran .⁴

Kesamaan penelitian ini yaitu sama-sama memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Arab melalui penggunaan media pembelajaran. Sedangkan Perbedaan dari kedua penelitian ini, penelitian di Yayasan Pendidikan An-Nuari lebih bersifat umum dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab secara keseluruhan, tanpa membatasi pada aspek tertentu seperti *Mufradāt*. Sementara itu, penelitian kedua dengan judul “peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi lemahnya kemampuan

⁴ Jamaluddin Hasibuan & Fahrurrozi S, “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa di Yayasan Pendidikan An - Nauri Madrasah Darul Madani,” *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024).

menghafal *Mufradāt* siswa kelas VII Mts DDI Ujung Lero” bahwa media pembelajaran interaktif secara khusus bertujuan untuk mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *Mufradāt* siswa.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Rambu, dkk., dengan judul “Peran Media Dalam Pembelajaran *Mufradāt*”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan *Mufradāt* atau kosa kata. Penguasaan *Mufradāt* yang baik menjadi landasan utama dalam pembelajaran bahasa Arab, karena *Mufradāt* adalah elemen penting untuk memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Media pembelajaran membantu terciptanya proses pembelajaran yang mampu mencapai tujuan secara optimal dan cepat, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai *Mufradāt* sebagai syarat dasar pembelajaran bahasa arab.⁵

Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami *Mufradāt*. Sedangkan perbedaan dari kedua Penelitian ini, dengan judul Peran Media dalam Pembelajaran *Mufradāt*” Penelitian ini membahas peran media secara umum tanpa memberikan penekanan pada media interaktif atau kendala tertentu. Sebaliknya dengan judul penelitian “Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang” secara khusus menyoroti penggunaan media

⁵ Rambu Aulia, dkk, “Peran Media dalam Pembelajaran *Mufrodāt*,” *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021).

pembelajaran interaktif sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan terhadap lemahnya kemampuan siswa dalam menghafal *Mufradāt*.

Tabel 1. Relevansi Studi-studi Sebelumnya dengan Penelitian Ini

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah dasar Di Era Digital	Kedua penelitian ini sama-sama sama sama memiliki persamaan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media seperti video animasi, gambar, dan aplikasi pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan serta minat siswa.	Penelitian sebelumnya fokus pada siswa sekolah dasar dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, penelitian ini menitikberatkan pada siswa kelas VII MTs yang berada pada tahap perkembangan kognitif lebih lanjut, sehinggamerlukan strategi pembelajaran interaktif yang lebih terarah untuk mengatasi kesulitan dalam menghafal

			<i>Mufradāt</i> secara efektif.
No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa pada Yayasan Pendidikan An-Nauri Madrasah Darul Madani	Kedua penelitian ini sama sama memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Arab melalui penggunaan media pembelajaran. Penekanan pada pentingnya media pembelajaran menunjukkan bahwa kedua penelitian menyadari kebutuhan akan alat bantu yang mendukung proses belajar-mengajar.	Penelitian sebelumnya lebih bersifat umum dan bertujuan meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab secara keseluruhan, tanpa fokus khusus pada aspek tertentu seperti <i>Mufradāt</i> . Sementara itu, penelitian ini menitikberatkan pada siswa kelas VII MTs dengan pendekatan yang lebih terarah, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif untuk secara khusus mengatasi lemahnya kemampuan menghafal <i>Mufradāt</i> .
No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan

3.	Peran Media Dalam Pembelajaran <i>Mufradāt</i>	Kedua penelitian ini sama-sama menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami <i>Mufradāt</i> .	Penelitian terdahulu fokus pada peran media secara umum tanpa memberikan penekanan pada media interaktif atau kendala tertentu. Sedangkan penelitian ini, secara khusus menyoroti penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan terhadap lemahnya kemampuan siswa dalam menghafal <i>Mufradāt</i> .
----	--	--	---

B. Tinjauan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut kusuma, media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi, ini memberi siswa kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut daryanto, media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang memicu keaktifan pengguna untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Interaktivitas dalam media pembelajaran dapat diciptakan dalam berbagai fitur, seperti tombol navigasi, *hyperlink*, animasi, video, audio, dan lain-lain. Dengan adanya fitur-fitur interaktif tersebut, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut wijaya, media pembelajaran interaktif adalah suatu media belajar yang dibuat oleh para pendidik yang diberikan kepada siswa yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan independent terhadap waktu dan tempat. Pentingnya teknologi dalam media pembelajaran tidak bisa dipandang sebelah mata. Karena, teknologi modern menawarkan solusi yang efisien untuk berbagai tantangan dalam dunia pendidikan. Salah satu kontribusinya adalah kemampuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.⁶

⁶ Aisyah Ali, & dkk., *Media Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

Salah satu alat pembelajaran yang memfasilitasi koneksi dua arah antara siswa dan materi pelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Gaya belajar setiap siswa diakomodasi dalam lingkungan pembelajaran yang menghibur dan merangsang. Motivasi dan minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ini, yang juga menawarkan pengalaman menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar setiap siswa. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran ketika metode yang menyenangkan dan interaktif digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Meskipun demikian, dalam konteks pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan teknologi, seperti di MTs DDI Ujung Lero, media interaktif tidak harus selalu berbasis teknologi. Menurut Arsyad, media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, baik tradisional maupun modern, selama mampu membantu siswa berinteraksi secara aktif dengan materi. Selain itu, menurut Ali, media pembelajaran interaktif dapat dirancang dalam bentuk aktivitas sederhana yang mendorong keterlibatan siswa, termasuk permainan edukatif dan penggunaan kartu sebagai alat untuk memperkuat pemahaman konsep.⁷

Menurut Yasmin., dkk., media pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada teknologi digital seperti video atau aplikasi, tetapi juga mencakup media non-teknologi seperti permainan edukatif yang mampu mendorong keterlibatan keaktifan siswa. Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas bukan hanya berarti penggunaan

⁷ Arsyad, A. “*Media pembelajaran*”. Jakarta: Raja Grafindo Persada. (2020).

perangkat digital, melainkan lebih pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses berpikir, berlatih, serta berkomunikasi selama pembelajaran berlangsung⁸.

Menurut Daryanto, media pembelajaran tidak hanya mencakup alat bantu visual atau audio, tetapi juga dapat berupa aktivitas permainan yang dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu *mufradāt* berbasis permainan menyusun kata yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam menghafal *mufradāt* secara lebih menyenangkan dan bermakna.⁹ Pada intinya, media pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memungkinkan komunikasi dua arah antara siswa.

Pada penelitian ini, jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah media yang tidak berbasis teknologi, yaitu media yang tidak bergantung pada perangkat digital tetapi tetap mampu menciptakan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Media yang digunakan di MTs DDI Ujung Lero merupakan media cetak interaktif sederhana, yaitu media kartu mufradat yang berbasis permainan menyusun kata, terbuat dari potongan kertas. Setiap potongan berisi satu kosakata (*mufradāt*) dalam bahasa Arab yang telah diajarkan kepada siswa. Dalam penerapannya, siswa diminta menyusun kartu-kartu tersebut menjadi kalimat utuh dan bermakna. Aktivitas ini tidak hanya melatih penguasaan *mufradāt*, tetapi juga

⁸ Yasmin, R., dkk., "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dengan Permainan Lokal dalam Penguatan Karakter pada Mata Pelajaran PPKn.," *Jurnal Muara Pendidikan*, 2024.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Edisi ke-2 Revisi (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

mendorong siswa untuk memahami makna kata secara kontekstual melalui proses berpikir dan berkreasi.

Menurut Darmawati, pembelajaran yang menyenangkan atau *fun learning* merupakan pendekatan yang menggabungkan gaya belajar siswa dengan aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti permainan bahasa, kartu kata, atau kuis. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media kartu *mufradāt* merupakan salah satu bentuk *fun learning* yang efektif dalam membantu siswa menghafal *mufradāt* melalui aktivitas menyusun kata menjadi kalimat yang bermakna.¹⁰

Dengan menerapkan pendekatan *fun learning*, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk memahami *mufradāt* secara kontekstual melalui aktivitas menyusun kata menjadi kalimat. Pendekatan ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta dapat meningkatkan daya hafal siswa terhadap kosakata yang dipelajari.

Menurut Rosyadi & Istifadah, penggunaan media serupa yakni kartu dalam bentuk huruf atau kata, terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yang aktif, menarik, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Walaupun dalam penelitian tersebut digunakan kartu huruf, prinsip interaktivitas dan

¹⁰ Darmawati. “*Fun learning berbasis learning style dalam pembelajaran Bahasa Arab*.” Parepare: Idea Press. (2019).

keterlibatan siswa tetap relevan dengan penggunaan media kartu *mufradāt* yang diterapkan dalam penelitian ini.¹¹

Media ini dimanfaatkan melalui permainan menyusun kata, yaitu salah satu strategi pembelajaran aktif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradāt* siswa secara menyenangkan dan komunikatif. Strategi permainan ini mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan partisipatif, yang sangat cocok digunakan di sekolah dengan keterbatasan sarana digital. Jenis media ini dikategorikan sebagai media interaktif karena menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi sosial yang terbangun selama kegiatan tersebut tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam beberapa literatur, permainan menyusun kata digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*. Namun, dalam penelitian ini, konsep tersebut diadaptasi menjadi permainan menyusun kartu *mufradāt*, yaitu kegiatan di mana siswa mencari dan mengatur kartu berisi mufradat untuk membentuk kalimat yang utuh dan bermakna. Meskipun berbeda dalam bentuknya, kedua jenis permainan ini memiliki prinsip yang sama, yaitu melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas mencari, menghubungkan, dan mengolah *mufradāt* sehingga mampu meningkatkan kemampuan menghafal dan memahami *mufradāt*. Melalui keterlibatan aktif dan interaksi sosial dalam permainan ini, siswa diajak untuk berpikir kreatif serta memperkuat daya ingat terhadap *mufradāt* yang

¹¹ Rosyadi, A. M., & Istifadah, L. “Peningkatan motivasi belajar dan pengembangan kosakata bahasa Arab dengan media letter card.” *Al-Kafaah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education*, 2, no. 1 (2023).

telah dipelajari. Dalam pelaksanaannya, permainan ini menggunakan potongan kertas yang berisi *mufradāt*, dan siswa secara bergiliran menyusun kata-kata tersebut menjadi rangkaian yang sesuai.¹²

Menurut sanjaya, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi dalam kegiatan dan memikirkan topik yang berkaitan dengan isi yang dipelajari. Agar siswa benar-benar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa mencakup keterlibatan mental intelektual dan emosional, serta, kadang-kadang, tindakan fisik. Teknik pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan proses pendidikan, terutama dalam membentuk potensi dan kepribadian siswa.¹³ Media kartu *mufradāt* yang berbasis Permainan menyusun kata ini berfungsi ganda, yaitu sebagai media cetak karena menggunakan bahan kertas dan sebagai strategi pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Saluky mengatakan Tujuan pengajaran dengan media interaktif adalah untuk mempermudah pembelajaran dan menginspirasi guru untuk menjadi kreatif dan inovatif guna memengaruhi proses pembelajaran.¹⁴ Sedangkan menurut Ibrahim, bahwa media pembelajaran penting karena "media pembelajaran membantu memperkuat pengetahuan dalam pikiran siswa dan menghidupkan pembelajaran, serta

¹² Ramlah, "Penerapan Permainan Sambung Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Inpres 189 Kanite di Kabupaten Takalar," 2024.

¹³ Zahriani, N., & Azmi, K. "Strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 61–71.(2022).

¹⁴ Saluky, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress," *Eduma : Matheatics Education Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016).

membawa dan membangkitkan rasa gembira dan bahagia bagi siswa dan memperbarui antusiasme mereka”.¹⁵

Agar pembelajaran berjalan optimal, terdapat dua komponen kunci. Strategi pengajaran dan media pembelajaran adalah dua komponen tersebut. Kedua komponen ini saling berhubungan. Artinya, salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang dapat memengaruhi kondisi, suasana, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh pengajar.

Menurut Hamalik, ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pertama, media pembelajaran dapat menginspirasi belajar, motivasi, dan minat baru. Psikologi siswa bahkan dianggap dipengaruhi oleh media. Media pembelajaran sangat meningkatkan efisiensi transfer informasi dan pembelajaran selama fase orientasi. Kedua, dengan menyajikan materi secara menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi, dan menyederhanakan pengetahuan, media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka.¹⁶

Tujuan media adalah untuk memfasilitasi pembelajaran dengan memastikan bahwa materi yang dikandungnya menarik minat siswa baik secara intelektual maupun melalui tindakan praktis. Untuk membuat pengajaran melalui media pembelajaran lebih berhasil, konten dibuat secara metodis dan psikologis dari sudut pandang prinsip-prinsip pembelajaran. Siswa akan menyukai belajar dan memiliki pengalaman jika media dan sumber belajar dirancang dengan baik.

¹⁵ Ibrahim R, Nana S., & “*Perencanaan Pengajaran*,” (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003).

¹⁶ Oemar Hamalik, “*Media Pendidikan*,” (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1986).

Peran media pembelajaran sebagai perantara dalam proses pengajaran dan pembelajaran komunikasi memiliki sejumlah tujuan, antara lain:

1. Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis mampu berperan sebagai alat untuk memfokuskan perhatian siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Terlebih lagi, jika media tersebut memiliki tampilan yang menarik, bersifat interaktif, dan menyuguhkan sesuatu yang baru bagi siswa.

2. Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa

Ketika materi pembelajaran disajikan secara berulang-ulang, siswa biasanya bereaksi biasa saja. Siswa biasanya menunjukkan lebih banyak antusiasme ketika guru memberikan materi pembelajaran dalam struktur dan presentasi yang berbeda dari buku teks, misalnya dengan menggunakan visual yang menarik secara visual dalam hal warna dan bentuk. Selain itu, jika materi disampaikan melalui media yang dilengkapi dengan elemen suara dan video yang relevan, maka emosi serta motivasi siswa dapat lebih mudah terbangkitkan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mendorong siswa untuk lebih memahami dan menghayati isi materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Salah satu alasannya adalah karena media memiliki peran penting dalam membangun motivasi belajar. Ketika guru memanfaatkan berbagai jenis media yang tepat, siswa akan lebih terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan semangat.

3. Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Siswa dapat lebih cepat menyusun materi pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran visual yang dirancang dengan baik yang menampilkan tabel,

grafik, bagan, dan diagram. Pemahaman dan daya ingat siswa akan meningkat dengan menyajikan konten dengan cara yang menarik.

4. Penyama Persepsi

Siswa, terutama siswa sekolah dasar yang sedang mempelajari banyak materi baru, memiliki banyak gagasan abstrak untuk dipahami di kelas. Menggunakan materi pendidikan untuk membantu orang membuat konsep abstrak menjadi nyata adalah pendekatan paling sederhana untuk menyampaikannya. Ketika konsep disampaikan secara verbal, perspektif siswa akan berbeda, tetapi ketika disajikan secara konkret, akan tercipta pemahaman bersama.

5. Pengaktif Respon Siswa

Proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dapat menyebabkan penurunan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga siswa cenderung bersikap pasif di dalam kelas. Kondisi ini dapat diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat mampu menumbuhkan respons positif dari siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, berbagai aktivitas yang melibatkan media pembelajaran juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Bahkan, melalui perencanaan dan penerapan yang optimal, media pembelajaran berpotensi menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka termotivasi untuk mencari dan memahami materi secara mandiri sebelum guru menjelaskan atau memberikan penegasan.

Asyhar lebih lanjut menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah tujuan, termasuk berikut ini:.

1. Fungsi sumber belajar: Siswa dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar.
2. Fungsi semantik: Kosakata dan terminologi dapat diperluas melalui media.
3. Fungsi manipulatif: Kemampuan suatu item untuk menyajikan kembali suatu objek atau peristiwa dalam berbagai cara berdasarkan keadaan, tujuan, dan sasaran.
4. Fungsi fiksatif: Kemampuan media untuk merekam, melestarikan, dan menciptakan kembali suatu item atau peristiwa historis.
5. Fungsi distributif: Satu penggunaan sumber daya, item, atau peristiwa dapat melibatkan sejumlah besar siswa dalam spektrum yang luas.
6. Fungsi psikologis: Media pembelajaran memiliki berbagai tujuan, seperti motivasi, emosi, kognitif, kreatif, dan meningkatkan perhatian.
7. Fungsi sosial-budaya: Siswa dapat mengatasi hambatan sosial-budaya dengan menggunakan media.¹⁷

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Buku teks menjadi salah satu media pembelajaran utama di sekolah. Guru menggunakan buku teks untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi pelajaran kepada siswa. Papan tulis, alat pengajaran konvensional di mana instruktur menulis dan menggambar di depan kelas, adalah alat pengajaran populer lainnya. Papan tulis mempermudah interaksi langsung dengan siswa dan dapat digunakan untuk menjelaskan konsep, menulis rumus, membuat diagram, atau menampilkan contoh. Selanjutnya, Media proyektor yang digunakan untuk memproyeksikan

¹⁷ Pagarra, H., dkk., "*Media Pembelajaran*" (Makassar: (UNM), 2023)

gambar, grafik, video, atau presentasi ke layar atau dinding kelas. Guru dapat menggunakan proyektor untuk membagikan materi pembelajaran yang lebih visual dan menarik.

Media audiovisual seperti CD, DVD, atau video online, sering digunakan oleh guru untuk memperkaya pembelajaran. Siswa dapat mempelajari suatu topik secara visual atau auditori dengan menggunakan film pendek, video pembelajaran, atau rekaman audio. Guru sering menggunakan diagram dan gambar sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Guru menggunakan gambar dan diagram untuk mengilustrasikan konsep atau menjelaskan hubungan antara elemen-elemen dalam materi pelajaran. Gambar dan diagram dapat membantu siswa memvisualisasikan informasi dengan lebih baik.

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan, seperti permainan papan tulis, permainan kartu, menyusun kata, atau permainan berbasis komputer untuk melibatkan siswa dalam proses belajar sekaligus menguji pemahaman mereka. Kemajuan internet dan teknologi digital menghadirkan berbagai peluang dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan sumber daya daring, platform pembelajaran digital, video edukatif, simulasi, atau aplikasi pendidikan untuk menyampaikan materi, mendorong kolaborasi, serta memberikan tugas kepada siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan model fisik, alat peraga, atau bahan manipulatif untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak, seperti model tata surya, alat bantu matematika, atau bahan kimia. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan konteks, mata pelajaran, dan tingkat pendidikan. Dengan mengombinasikan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat

menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁸

Menurut Ravik Karsidi, media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Saat ini, terdapat berbagai jenis klasifikasi media pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan.

1. Media tradisional dalam pembelajaran mencakup berbagai bentuk penyajian informasi yang telah lama digunakan sebelum hadirnya teknologi digital canggih. Beberapa jenisnya antara lain:

- a. Visual proyeksi diam, yaitu media yang menampilkan gambar tetap melalui alat bantu seperti proyektor buram, *overhead projector* (OHP), slide, dan film strip.
- b. Visual non-proyeksi, yakni media visual yang tidak membutuhkan alat proyeksi, seperti gambar, poster, foto, grafik, diagram, pameran, papan informasi, dan papan flanel.
- c. Media audio, seperti rekaman suara dalam bentuk piringan hitam atau kaset pita, yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui pendengaran.
- d. Multimedia presentasi sederhana, seperti kombinasi antara slide dan rekaman suara, atau tampilan *multi-image* yang menggabungkan beberapa gambar dalam satu penyajian.
- e. Gambar bergerak proyeksi, termasuk film, siaran televisi, dan video, yang menyajikan informasi dalam bentuk visual dinamis.

¹⁸ Rizky Maulidia., dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Sd Else (Elementary School Education” 7, no. 2 (2023).

f. Media cetak, seperti buku kerja, jurnal ilmiah, modul pembelajaran, buku teks, selebaran, dan lembar informasi.

g. Permainan edukatif yang mendorong pembelajaran konseptual interaktif, termasuk permainan papan, teka-teki, dan simulasi.

b. Media nyata (realita) yang dapat disentuh dan digunakan langsung oleh siswa sepanjang proses pembelajaran, seperti model tiga dimensi, sampel spesimen, dan instrumen manipulatif.

2. Media Teknologi Mutakhir

a. Media berbasis telekomunikasi, seperti *telekonferensi*, kuliah jarak jauh

b. Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer –Asisted Instruction*, permainan *computer*, *system* tutor intelijen, interaktif, *Hypermedia*, *Compact* (video) disc.

Menurut Jalinus dan Ambiyar, bahwa Terdapat beberapa jenis media antara lain

1. Media Nonproyeksi

Media nonproyeksi merupakan media sederhana yang umum digunakan dalam pembelajaran yang konvensional, penggunaannya adalah langsung tanpa memerlukan proyeksi.

Beberapa media nonproyeksi, antara lain:

a. Papan Tulis (*Chalkboard*)

b. *Flip Chart* dan *Wall Chart*

c. Model

2. Media Proyeksi

a. *Over Head* Proyektor

b. Media *Power Point*.¹⁹

2. Konsep *Mufradhat*

Menurut Bisri Mustofa, pemerolehan kosakata adalah sebuah proses di mana siswa harus mampu menggunakan kata-kata yang mereka pelajari secara tepat dalam kalimat, di samping memahami maknanya.²⁰

Menurut Tuaimah yang di jabarkan oleh Bisri Mustafa menyebutkan beberapa prinsip dalam pemilihan *mufradāt* bagi pembelajar selain penutur Arab adalah sebagai berikut.

- 1) *Tawatur*, maksudnya memilih *mufradāt* yang sering digunakan.
- 2) *Tawazu'*, maksudnya memilih *mufradāt* yang banyak digunakan di negara Arab. *Mataahiyah*, maksudnya memilih *mufradāt* tertentu dan bermakana tertentu pula yang digunakan dalam bidang tertentu.
- 3) *Ulfah*, maksudnya memilih mufradat familiar dan terkenal dan meninggalkan kata-kata yang jarang penggunaannya. Contoh kata *syamsun* lebih terkenal dari kata *dzuka'*.
- 4) *Syumu'ul*, maksudnya memilih *mufradāt* yang dapat digunakan dalam berbagai bidang. Contoh kata *baitun* lebih umum penggunaannya dari kata *manzil*.

Berikut beberapa metode efektif bagi siswa untuk memperoleh kosakata: Pertama, gunakan membaca dan mendengarkan untuk memperkenalkan bahasa baru

¹⁹ Watri., dkk., "Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Vebasis Android" (Pekanbaru: Taman Karya, 2023).

²⁰ Bisri Mustafa & Abdul Hamid, "Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab", (Malang: UIN Maliki Press, 2016).

kepada siswa, pelajar, dan mahasiswa. Selanjutnya, penting untuk membiasakan mereka mengucapkan *mufradāt* dengan benar menggunakan metode pelatihan, seperti pengulangan lisan. Kemudian, pemahaman makna *mufradāt* baik secara intonasi maupun leksikal harus diperkuat agar mereka bisa memahami arti kata dalam konteks yang tepat. Langkah terakhir adalah mengaplikasikan *mufradāt* dalam *muhadatsah* (berbicara) dan *Insya'* (mengarang), memungkinkan siswa untuk menggunakan kata-kata dalam percakapan atau tulisan sesuai dengan konteks yang benar. Pendekatan ini membantu memperkaya penguasaan *mufradāt* secara efektif.²¹ Kedua pandangan ini menekankan pentingnya pemahaman dan penguasaan *mufradāt* secara komprehensif.

a. Tujuan Pembelajaran *mufradāt*

Penguasaan *mufradāt* sangat penting untuk mendukung kemampuan berbahasa aktif dan pasif. Mempelajari *mufradāt* sangat penting saat mempelajari bahasa Arab. Dengan memperluas *mufradāt*, pelajar dapat terlibat dalam diskusi, membentuk frasa sederhana, dan memahami teks sederhana dalam bahasa Arab.²²

Menurut Uril Bahrudin, penguasaan *mufradāt* Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya dibatasi pada pemahaman makna, melainkan juga mencakup berbagai aspek keterampilan berbahasa. Hal ini meliputi kemampuan melafalkan kata secara tepat, menggunakan kosakata dalam struktur kalimat yang benar dan dalam konteks yang sesuai, serta keterampilan mengeja dan menulisnya dengan benar. Selain itu,

²¹ Fitriani, I. H., & Hilmi, A. F, "Penerapan Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (*Mufrodāt*) di Pondok Modern Darussalam Gontor" (*Lingue: Jurnal Bahasa, Budaya, dan Sastra*, 4(2) 2023

²² Maswan Ahmadi, "Teknik Pembelajaran *Mufradat* dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike," *AL-WARQA'AH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024).

pemahaman terhadap asal-usul atau pembentukan kata juga dianggap penting.²³ Penguasaan penuh setiap aspek akan meningkatkan efektivitas pembelajaran *mufradāt* dan memotivasi siswa untuk menggunakannya secara lebih efektif dalam konteks komunikasi yang autentik.

b. Kendala dalam Menghafal *mufradāt*

Lemahnya siswa dalam menghafal *mufradāt* Penyebabnya terbagi menjadi dua, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal meliputi kurangnya minat siswa dan rendahnya kemampuan membaca teks arab. Sedangkan, faktor eksternal meliputi penyalahgunaan *handphone* dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Faktor internal adalah hal-hal yang memengaruhi penyesuaian diri siswa selama proses pembelajaran dan berasal dari dalam sendiri. Penyebab kesulitan menghafal dari faktor internal dapat bervariasi di setiap siswa.

1. Minat Siswa

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang disukai, serta mencakup gairah dan keinginan. Minat memegang peran penting dalam proses pembelajaran, karena keinginan dan minat dapat membuat siswa lebih semangat untuk melakukan sesuatu tanpa merasa terpaksa.

2. Rendahnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca teks Arab merupakan fondasi yang penting dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk menghafal *mufradāt*. Rendahnya

²³ Uril Bahrudin, *Rekontruksi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab* (Malang: Lisan Arabi, 2017).

kemampuan membaca teks Arab menjadi salah satu penyebab kesulitan siswa dalam menghafal, karena kemampuan ini sangat memengaruhi kelancaran proses belajar bahasa Arab secara keseluruhan. Tanpa kemampuan membaca yang memadai, siswa akan menghadapi hambatan dalam memahami dan mengingat *mufradāt* baru.²⁴

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor mencakup kondisi lingkungan atau luar diri siswa diantaranya :

1. Penyalahgunaan *Handphone*

Menurut Sugiharto, teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peran ganda, di satu sisi mendukung proses pembelajaran melalui akses informasi yang cepat, namun di sisi lain dapat menjadi gangguan apabila tidak digunakan secara tepat. Perkembangan teknologi komunikasi seperti *handphone* dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi, tetapi penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan justru dapat menurunkan tingkat konsentrasi, memicu ketergantungan, dan mengganggu fokus belajar. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan teknologi secara bijak sangat penting untuk menjaga efektivitas belajar siswa.²⁵

2. Model Pembelajaran Konvensional

Para guru masih sering menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional di kelas. Metode ceramah adalah salah satu variasi paling populer dari strategi ini, di mana siswa berperan sebagai pendengar pasif dan guru tetap memegang kendali penuh atas proses pembelajaran.

²⁴ Safira Aura Rachmawati, dkk., “Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa,” *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 12, no. 1 (2023).

²⁵ Sugiharto, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press., 2020).

Djamarah berpendapat bahwa metode ceramah adalah teknik pengajaran yang menjadikan pengajar sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Pendekatan ini menghalangi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat pertumbuhan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus cenderung menimbulkan kejenuhan, menurunkan motivasi belajar siswa, serta menyebabkan rendahnya retensi terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini terjadi akibat pengajaran satu arah, sedikitnya interaksi, dan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk menyelidiki materi pelajaran melalui diskusi, penerapan praktis, atau proyek kelompok. Perhatian siswa dapat ditarik, minat mereka dalam belajar dapat dibangkitkan, dan proses pembelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan media interaktif. Misalnya, permainan menyusun kata dapat digunakan sebagai aktivitas kelompok yang kompetitif di mana siswa diminta untuk menyusun kata-kata acak menjadi frasa yang tepat.²⁶

3. Teori Menghafal dalam Belajar

a. *Spaced Repetition* (pengulangan bersela)

Pengulangan bersela adalah strategi di mana pengulangan materi dilakukan dengan interval waktu tertentu. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kemungkinan lupa dan meningkatkan retensi jangka panjang. Siswa yang mempelajari bahasa Arab akan mendapat manfaat dari pengulangan *mufradāt* secara sistematis karena hal itu membantu mereka mengingat baik kata-kata maupun konteks penggunaannya dalam frasa atau percakapan. Sebagai ilustrasi, siswa diberikan daftar *mufradāt* yang

²⁶ Djamarah S.B., *Starategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

mencakup 10 istilah bahasa Arab baru di awal kursus. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan anak-anak pada kata-kata baru yang akan menjadi dasar pendidikan mereka di masa depan. Setelah itu, pengulangan dilakukan secara berkala untuk memperkuat daya hafal siswa. Pada hari kedua, siswa diminta untuk mengulang *mufradāt* yang telah dipelajari sebelumnya, dan pengulangan dilanjutkan seminggu sekali serta akhirnya dilakukan setiap bulan. Rutinitas pengulangan ini memastikan bahwa siswa terus mengingat dan menggunakan kata-kata yang telah di pelajari.²⁷

b. *Mnemonic*

Teknik *mnemonic* adalah strategi menghafal yang menggunakan asosiasi antara informasi yang ingin diingat dengan bentuk visual, kata-kata kunci, cerita, atau akronim tertentu. Tujuannya adalah untuk membantu siswa menyimpan dan mengingat informasi yang kompleks atau asing dengan lebih mudah dan menyenangkan. Secara etimologis, kata *mnemonic* berasal dari bahasa Yunani *mnemonikos*, yang berarti "berkaitan dengan ingatan." Teknik ini didasarkan pada tiga prinsip utama, yaitu asosiasi, imajinasi, dan lokasi. Ketika ketiganya dipadukan, akan terbentuk memori yang lebih kuat dan tahan lama.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan teknik *mnemonik* terbukti sangat bermanfaat, khususnya dalam mengingat kosakata yang masih asing bagi siswa. Misalnya, kata “جَمَل” yang berarti unta dapat dikaitkan dengan visualisasi seekor unta besar yang sedang meminum air di gurun pasir. Semakin unik, menarik asosiasi yang dibuat, maka semakin kuat pula memori yang terbentuk. Penelitian yang dilakukan oleh Manshur Rozi dan Athiyah menyatakan bahwa Penerapan teknik

²⁷ Yuliana, S., & Pratama, A., *Strategi Meningkatkan daya Ingat dalam Belajar* (Bandung: Alfabeta 2020).

mnemonik dalam belajar Bahasa Arab terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat *mufradāt* baru.²⁸

c. Metode Lisan

Salah satu cara yang efektif untuk menghafal *mufradāt* bahasa Arab adalah dengan menggunakan metode lisan, yaitu dengan mengucapkannya secara berulang. Mengingat bahasa Arab memiliki fonologi yang khas, cara terbaik untuk memperkuat daya ingat adalah dengan mendengar dan mengulang kata-kata tersebut secara aktif. Dalam penerapan metode lisan untuk menghafal *mufradāt* bahasa Arab, guru memulai dengan menyebutkan sebuah mufradat dan meminta siswa untuk mengulangnya dengan suara keras beberapa kali. Pengulangan yang dilakukan secara verbal ini bertujuan untuk memperkuat daya ingat siswa melalui proses pendengaran dan pengucapan aktif.²⁹

d. Penggunaan Kartu Memori (*Flashcards*)

Penggunaan kartu memori (*flashcards*) sangat efektif dalam proses pembelajaran bahasa Arab, terutama karena metode ini memfasilitasi siswa untuk memvisualisasikan kata-kata serta mendorong pengulangan aktif. *Flashcards* yang dilengkapi dengan gambar atau kata-kata beserta terjemahannya dapat memperkuat pemahaman siswa dan mempermudah pengingatan *mufradāt*.

Dalam penerapannya, *flashcards* biasanya memiliki dua sisi: di satu sisi terdapat gambar atau kata dalam bahasa Arab, sementara di sisi lainnya terdapat

²⁸ Manshur, U., dkk. “*Mnemonic Learning in Increasing Early Children’s Arabic Vocabulary*” 7 (2023).

²⁹ Handayani, T., & Lestari, N., *Model-Model Pembelajaran Aktif dan Efektif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022).

terjemahan atau definisi kata tersebut. Siswa diminta untuk menghafal isi kartu memori tersebut dan mengulangnya secara rutin setiap hari. Dengan demikian, pengulangan yang dilakukan secara teratur membantu siswa untuk memperkuat daya ingat dan meningkatkan penguasaan *mufradāt* mereka.³⁰

C. Kerangka Konseptual

Sesuai judul skripsi yakni : “Peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *mufradāt* siswa kelas VII MTS DDI Ujung Lero Kab. Pinrang”. Untuk memudahkan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, sehingga dapat memberikan interpretasi yang jelas dalam mengembangkan topik yang dibahas, serta memberikan arahan yang tepat dalam prosedur penelitian, diperlukan penegasan apakah fenomena yang akan diteliti sesuai dengan konsep yang telah digambarkan dan benar-benar ada dalam kenyataannya.

1. Media pembelajaran interaktif dikenal sebagai alat atau sumber belajar yang dibuat oleh pendidik dan digunakan oleh siswa untuk mendorong proses pembelajaran dua arah, aktif, dan mandiri. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memahami materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi dinamis dan tidak terikat lokasi.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, media interaktif bisa berupa aplikasi digital, permainan edukatif, video pembelajaran, dan kuis yang melibatkan siswa langsung dalam proses belajar. Partisipasi aktif siswa di mana siswa secara aktif

³⁰ Nation I. S.P., "*Learning Vocabulary in Another Language*" (Cambridge: Cambridge University Press, 2021).

berpartisipasi dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang melibatkan interaksi dan umpan balik adalah salah satu karakteristik media interaktif. Tujuan media ini adalah untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan mengurangi kebosanan yang muncul pada pendekatan tradisional. Media interaktif dapat mencakup berbagai permainan berbasis bahasa, seperti permainan menyusun kata, teka-teki kata, atau kuis yang melibatkan siswa dalam aktivitas kompetitif dan kooperatif.

Salah satu keterampilan terpenting dalam mempelajari bahasa adalah kemampuan untuk menghafal *mufradāt*. Ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami bahasa Arab yang lebih rumit, termasuk struktur kalimat dan sintaksis. Namun, banyak siswa merasa kesulitan untuk menghafal terminologi, terutama jika pendekatannya membosankan atau tidak sesuai dengan gaya belajar pilihan mereka. Karena dapat membantu siswa menghafal bahasa dengan cara yang lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka, penggunaan materi pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan. Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat bahasa yang baru diajarkan melalui latihan, permainan, dan tes interaktif.

2. MTs DDI Ujung Lero Kab.Pinrang adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada di ujung lero, kab.pinrang yang didalamnya diajarkan berbagai ilmu pendidikan agama islam, salah satunya adalah bahasa arab. Berdasarkan definisi tersebut maka yang dimaksud dengan pembelajaran bahasa arab di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang dalam skripsi ini adalah penelitian tentang bagaimana peran media pembelajaran interaktif, seperti kartu *mufradāt* yang berbasis permainan

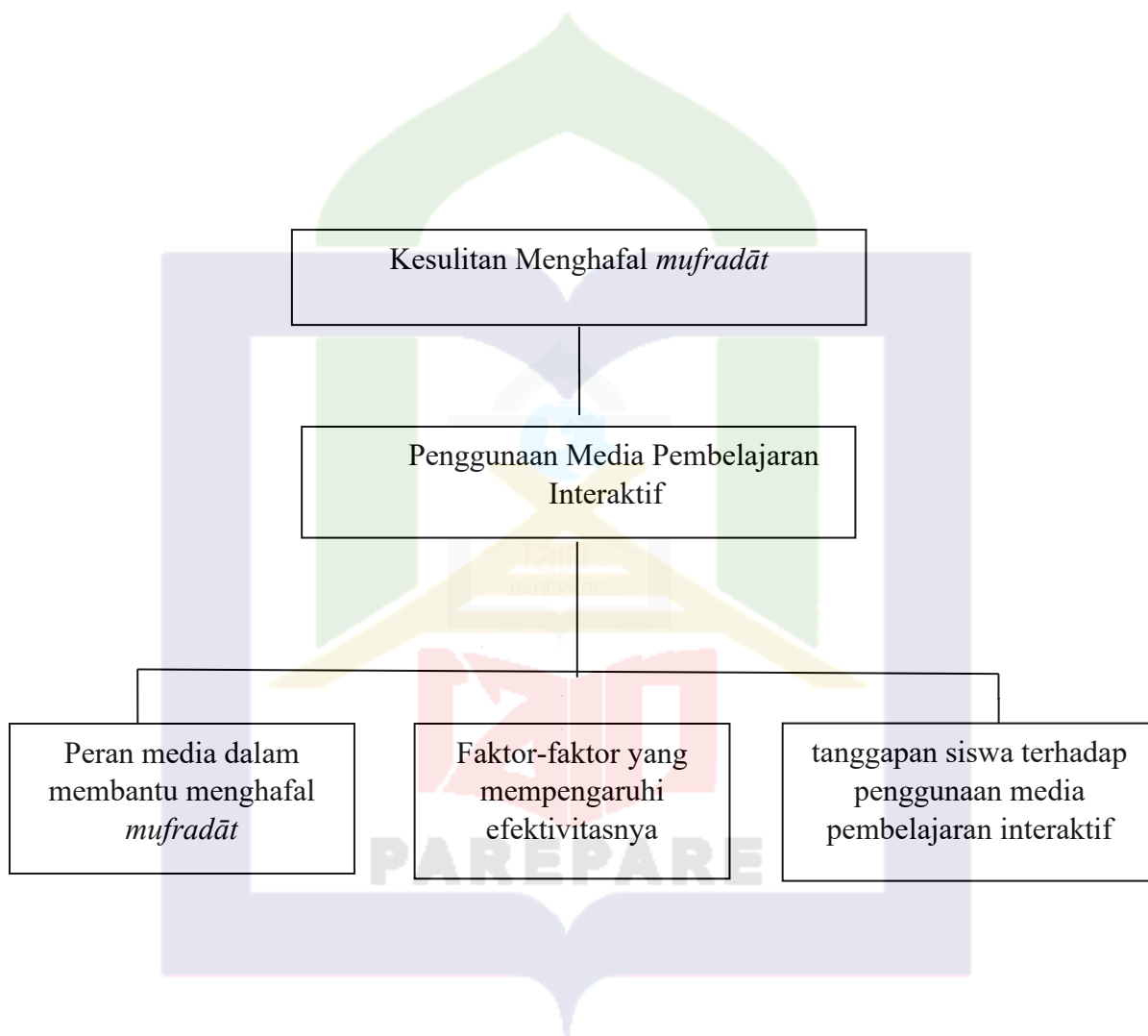
menyusun kata dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menghafal *mufradāt*, sehingga memperbaiki pemahaman dan kemampuan bahasa Arab siswa.

3. Hubungan Media Pembelajaran Interaktif dengan Kemampuan Menghafal *mufradāt* Siswa.

Diperkirakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs DDI Ujung Lero akan membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menghafal *mufradāt*. Baik media interaktif berbasis teknologi maupun non-teknologi, termasuk permainan edukatif, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Telah dibuktikan bahwa latihan pembelajaran yang mencakup kolaborasi dan keterlibatan aktif meningkatkan daya ingat dan pemahaman *mufradāt*. Siswa dapat mengintegrasikan mufradāt dengan aktivitas atau situasi yang menghibur melalui media interaktif, sehingga menghafal menjadi lebih sederhana dan tidak membosankan. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengatasi tantangan mereka dalam menghafal dan mengingat *mufradāt*. Media ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai metode pengajaran alternatif untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan relevan.

D. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan penelitian ini penulis membuat skema kerangka pikir sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian lapangan karena permasalahan yang diteliti. Penelitian ini merupakan studi deskriptif kualitatif berdasarkan ciri-ciri permasalahan tersebut. Angka atau statistik data yang dikumpulkan untuk penelitian ini terdiri dari deskripsi kata-kata, gambar, dan tindakan subjek penelitian. Karena data kualitatif dapat memberikan makna yang lebih besar daripada sekadar angka atau frekuensi, maka data tersebut dipilih. Setiap informasi yang dikumpulkan berpotensi menjadi sumber daya yang berharga untuk memahami fenomena yang diteliti.³¹Oleh karena itu, penggunaan metode ini bertujuan untuk menyajikan gambaran secara mendalam dan akurat mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi rendahnya kemampuan menghafal mufradāt siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs DDI Ujung Lero, Kab. Pinrang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas peneliti dalam memperoleh data, serta keterbukaan pihak sekolah dalam memberikan dukungan terhadap kegiatan penelitian. Adapun waktu yang dialokasikan untuk pelaksanaan penelitian ini adalah

³¹ Kamaluddin.,“Problematika Penghafalan Mufradat pada Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Parepare,” *Braz Dent J.* 33, No. 1 (2022).

selama kurang lebih dua bulan, yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, hingga analisis data.

C. Fokus Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa "keterbatasan dalam penelitian kualitatif disebut fokus, yang memuat masalah utama yang masih bersifat umum." Tingkat keunikan data yang akan dikumpulkan dari konteks sosial (di lapangan) lebih penting dalam menentukan penekanan proyek penelitian kualitatif. Pembaruan informasi seringkali berbentuk upaya untuk memahami konteks sosial secara lebih menyeluruh dan luas serta menghasilkan teori atau wawasan baru dari lingkungan sosial yang diteliti.

Penelitian ini dibatasi dengan mendefinisikan fokus penelitian untuk menghindari perdebatan yang terlalu umum. Penekanan ini bertujuan untuk menjamin bahwa penelitian memiliki arah yang jelas dan menawarkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang subjek yang diteliti di bidang tersebut. Oleh karena itu, peneliti menetapkan fokus penelitian pada pembelajaran bahasa Arab, khususnya terkait peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi rendahnya kemampuan menghafal *mufradāt* siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang.

D. Jenis dan Sumber Data

Peneliti menggunakan sejumlah komponen sebagai sumber data dalam penelitian ini. Apa pun yang menyediakan data penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung, dianggap sebagai sumber data. Untuk mengumpulkan informasi yang konsisten dengan penekanan dan tujuan studi, data ini dikumpulkan

dari berbagai sumber yang relevan.³² Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis sumber data yaitu:

1. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap guru mata pelajaran Bahasa Arab sebanyak dua orang serta siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang sebanyak tiga orang yang dipilih sebagai informan penelitian. Data ini digunakan untuk memperoleh informasi utama terkait penggunaan media kartu *mufradāt* berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Arab.³³ Seluruh siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero terlibat secara langsung dalam penggunaan media kartu *mufradāt* berbasis permainan sebagai subjek pembelajaran yang diamati melalui teknik observasi. Sementara itu, untuk pendalaman data mengenai tanggapan siswa, peneliti melakukan wawancara terhadap tiga orang siswa yang dipilih secara purposive, yaitu siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, terlibat langsung dalam permainan, dan mampu mengungkapkan pengalaman belajarnya dengan baik. Jumlah informan tersebut dinilai memadai karena data yang diperoleh telah mencapai kejenuhan informasi.

2. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung yang relevan dengan penelitian, meliputi perangkat pembelajaran, daftar hadir siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta arsip atau catatan lain yang mendukung proses pengumpulan data. Sementara itu, penulis dapat

³²M. Subana Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Setia, 2005).

³³Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987).

menyimpulkan dari definisi sumber data sekunder yang dijelaskan di atas bahwa sumber data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan secara tidak langsung atau dari sumber lain yang dapat diakses sebelum penulis melakukan penelitian. Data yang diklasifikasikan sebagai data sekunder diperoleh, misalnya, dengan membaca, menganalisis, dan memahami dokumen atau arsip perusahaan. Penulis menggunakan sumber data primer dan sekunder untuk penelitian ini, di mana sumber data utama adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari survei lapangan menggunakan metode pengumpulan data di MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang, berdasarkan observasi, dokumentasi, dan temuan wawancara.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Untuk mengumpulkan informasi mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa kelas VII di MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang, mengatasi kemampuan mengingat yang lemah, diperlukan strategi pengumpulan data. Bagian penting dari sebuah penelitian adalah pengumpulan data. Validitas dan objektivitas hasil akan bergantung pada seberapa akurat teknik dan alat pengumpulan data yang dipilih. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan sejumlah metode pengumpulan data, dengan setiap metode dan alat saling mendukung dan meningkatkan satu sama lain. Hal ini dilakukan untuk menjamin keaslian dan validitas data yang dikumpulkan di lapangan.³⁴

Peneliti adalah alat utama dalam penelitian kualitatif. Menetapkan fokus penelitian, mengidentifikasi dan memilih informan sebagai sumber data, melakukan

³⁴ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. IV (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004).

proses pengumpulan data, mengevaluasi kualitas data yang diperoleh, menafsirkan data, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan penelitian, semuanya merupakan tugas yang dilakukan oleh peneliti kualitatif sebagai *human instrument*.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) dalam studi kualitatif ini. Sebagai instrumen utama, peneliti sangat penting dalam menetapkan tujuan studi, memilih informan yang sesuai, mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta mengevaluasi informasi yang dikumpulkan.³⁵ Oleh karena itu, teknik dan data instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data:

1. Teknik Observasi

Praktik mengamati langsung benda-benda di lingkungan sekitar, baik yang sedang dalam proses maupun yang diam pada tahap tertentu, dikenal sebagai observasi. Observasi mencakup berbagai tugas yang melibatkan penggunaan indera untuk memperhatikan dan mempelajari objek. Proses observasi bersifat metodelis, disengaja, dan mengikuti serangkaian langkah.³⁶

Peneliti berperan sebagai pengamat selama prosedur observasi. Observasi non-partisipatif digunakan karena peneliti hanya mengamati proses pembelajaran bahasa Arab dan tidak secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Catatan lapangan dan lembar observasi digunakan sebagai instrumen penelitian. Catatan lapangan dimaksudkan untuk mendokumentasikan peristiwa, perilaku siswa,

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016).

³⁶ Muh. Fitrah,. & Luthfiyah,. "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus" 2017.

dan kondisi kelas secara detail, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mendokumentasikan faktor-faktor pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Sugiyono menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang berbeda dari pendekatan lain. Metode ini berlaku untuk hal-hal alamiah lainnya serta observasi manusia. Guru, siswa, dan lingkungan sekolah akan diamati di lokasi penelitian.

2. Teknik Wawancara

Melalui prosedur wawancara yang dilakukan sesuai dengan standar tertentu, penulis mengumpulkan informasi atau data dari subjek penelitian yang membahas topik-topik tertentu sebagai bagian dari studi ini. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang rinci. Setelah itu, data yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan untuk analisis lebih lanjut.

Prosedur pertukaran dan komunikasi verbal yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian disebut wawancara. Proses wawancara melibatkan hubungan antara dua orang atau lebih, masing-masing dengan tugas dan kewajiban yang relevan dengan posisi mereka. Beberapa informan, termasuk instruktur bahasa Arab dan responden penelitian itu sendiri, diwawancarai untuk studi ini.³⁷

Dalam penelitian ini, digunakan wawancara semi-terstruktur, yang dipandu oleh daftar pertanyaan tetapi memungkinkan informan untuk menjawab lebih bebas, mendalam, dan spontan. Pemilihan teknik ini dianggap tepat karena memungkinkan peneliti menggali secara komprehensif pengalaman guru dan siswa terkait

³⁷ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*, (Cet . II; Jakarta: PTBumi Aksara, 2007).

penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu mufradat dalam pembelajaran Bahasa Arab.³⁸

Pelaksanaan wawancara dilakukan dengan durasi rata-rata 10–15 menit untuk setiap informan. Narasumber dalam wawancara ini terdiri dari dua orang guru mata pelajaran Bahasa Arab serta tiga siswa kelas VII A sebagai perwakilan peserta didik. Proses wawancara berlangsung di lingkungan MTs DDI Ujung Lero, yakni di ruang kelas dan halaman sekolah, dengan menyesuaikan waktu dan kenyamanan informan.

Melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh data mengenai pengalaman siswa dalam menghafal *Mufradāt*, tanggapan mereka terhadap penggunaan media kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan ini, serta berbagai kendala yang mereka temui selama proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga menggali pandangan guru mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dan bagaimana media tersebut diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab di sekolah.

3. Teknik Dokumentasi

Untuk meningkatkan validitas data dan memperkuat bukti suatu peristiwa, studi dokumentasi mengumpulkan berbagai dokumen dan data yang relevan dengan topik penelitian, yang kemudian dianalisis secara menyeluruh. Informasi yang dikumpulkan untuk dokumentasi studi ini berasal dari berbagai sumber tertulis dan arsip pribadi responden.³⁹

³⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).

³⁹ Sukardi, “*Metode Penelitian Kualitatif*”. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004).

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Arab serta penggunaan media pembelajaran interaktif. Adapun dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti visual pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media kartu *mufradāt*, (2) daftar hadir siswa (absensi) untuk mengetahui tingkat kehadiran siswa selama proses observasi, serta (3) dokumentasi fasilitas sekolah/madrasah berupa foto ruang kelas dan sarana pendukung pembelajaran.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung sekaligus pembanding terhadap data hasil observasi dan wawancara. Melalui dokumen-dokumen ini, peneliti dapat memvalidasi apakah proses pembelajaran berlangsung sesuai perencanaan serta memastikan penggunaan media pembelajaran interaktif benar-benar diterapkan di kelas.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan ini adalah bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang mencakup pengumpulan berbagai catatan dan dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian. Untuk mempermudah proses pengumpulan data untuk penelitian mereka, para peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Ini mencakup detail tentang lingkungan pendidikan, demografi siswa, fasilitas sekolah, dan sejarah objek penelitian.

F. Uji Keabsahan

Berbeda dengan penelitian kuantitatif, validitas dan reliabilitas bukanlah satu-satunya metrik yang digunakan untuk menilai validitas data dalam penelitian kualitatif. Sebaliknya, ada metode-metode tertentu untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan secara akurat mewakili realitas yang sedang diteliti.

Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif dapat diinterpretasikan secara ilmiah, pengujian validitas data diperlukan. Pengujian validitas data dilakukan untuk menjamin bahwa informasi yang dikumpulkan benar-benar sah, dapat diandalkan, dan terpercaya. Beberapa metodologi yang relevan dengan pendekatan kualitatif termasuk di antara strategi penilaian validitas data yang dapat diterapkan dalam penelitian ini.

1. Uji *Credibility*

Para peneliti harus melakukan Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data yang mereka sajikan untuk memastikan bahwa temuan penelitian diterima sebagai temuan ilmiah yang sah.

a. Perpanjangan pengamatan

Dengan memperluas cakupan pengamatan, para peneliti dapat mengunjungi lapangan kembali, mencatat pengamatan, dan berinteraksi dengan sumber-sumber baru maupun yang sudah ada. Hal ini menjamin bahwa tidak ada informasi yang disembunyikan, sehingga peneliti dan sumber informasi dapat menjadi lebih terbuka, dapat dipercaya, dan lebih dekat.

b. Meningkatkan ketelitian dalam penelitian

Dilakukan secara teratur untuk menjamin bahwa informasi yang dikumpulkan dan urutan kejadian dicatat dan didokumentasikan dengan rapi dan sistematis. Dengan menelusuri berbagai bahan referensi, termasuk buku, temuan penelitian sebelumnya, dan makalah terkait lainnya, kemudian membandingkannya dengan hasil penelitian, para peneliti dapat meningkatkan ketelitian mereka.

c. Triangulasi

Triangulasi sumber dilakukan dengan mengevaluasi kredibilitas data dengan membandingkan dan mengkorelasikan data dari beberapa sumber. Data yang dikumpulkan dari setiap sumber dianalisis secara deskriptif dengan mengkategorikan data berdasarkan kesamaan, perbedaan, dan orisinalitas informasi yang diberikan oleh setiap sumber, berbeda dengan metode rata-rata seperti pada penelitian kuantitatif. Untuk memverifikasi kebenaran dan ketepatan data, prosedur pengecekan anggota digunakan untuk mengkonfirmasi analisis dan temuan peneliti dengan sumber data.⁴⁰

Dalam penelitian ini, informasi dari wawancara guru, wawancara siswa, dan makalah pendukung dibandingkan untuk melakukan triangulasi sumber. Misalnya, seorang guru mengatakan bahwa penggunaan kartu *Mufradāt* membantu anak-anak dalam mempelajari kata-kata baru. Klaim ini dikontraskan dengan temuan wawancara dengan tiga siswa yang mengatakan bahwa penggunaan kartu *Mufradāt* memudahkan mereka untuk menghafal kata-kata. Data ini kemudian dikuatkan melalui dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran, dan catatan lapangan. Kesesuaian antara tiga sumber tersebut menunjukkan bahwa triangulasi telah dilakukan untuk memastikan keabsahan data.

Triangulasi teknis digunakan untuk mengevaluasi keandalan data dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dari sumber yang sama. Untuk lebih memahami bagaimana sumber belajar interaktif dapat membantu mereka yang kesulitan menghafal *mufradāt*, penelitian ini menggunakan wawancara. Informasi tersebut kemudian diverifikasi menggunakan hasil observasi dan dokumentasi. Jika

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Cet. X (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018).

ketiga pendekatan tersebut menghasilkan informasi yang tidak sepenuhnya konsisten, peneliti akan melakukan analisis tambahan untuk memahami perbedaan tersebut secara kontekstual karena perspektif yang berbeda dapat mengungkapkan fitur lain dari materi yang sedang dipelajari.

2. Uji *Transferability* (Keteralihan)

Pengujian keteralihan penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh di MTs DDI Ujung Lero dapat diterapkan atau ditransfer ke konteks pembelajaran bahasa Arab yang serupa di madrasah lain. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti menyajikan uraian rinci mengenai hasil penelitian, mencakup deskripsi mendalam tentang kondisi kelas, karakteristik siswa, serta strategi pembelajaran yang digunakan, khususnya penggunaan media kartu *mufradāt* berbasis permainan untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt*.

Uraian yang disajikan dirancang agar pembaca memahami fokus penelitian secara jelas, yaitu bagaimana media interaktif dapat memfasilitasi penguatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa secara efektif. Peneliti memberikan rincian mengenai implementasi media kartu *mufradāt* dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari langkah-langkah guru dalam mengajar, interaksi siswa, hingga kegiatan praktik menyusun kata menjadi kalimat bermakna.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti melibatkan guru dan beberapa siswa sebagai informan untuk memberikan pandangan dan masukan mengenai efektivitas media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh tersusun secara sistematis dan dapat menjadi acuan bagi pembaca untuk menilai apakah strategi pembelajaran yang sama dapat diterapkan di konteks lain. Dengan demikian, pembaca dapat memahami secara komprehensif bagaimana penggunaan media kartu

mufradāt berperan dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*, serta mempertimbangkan penerapannya di madrasah atau kelas bahasa Arab lain yang memiliki kondisi serupa.

3. Uji *Dependability* (Ketergantungan)

Penelitian ini dianggap dapat diandalkan (*dependable*) apabila seluruh prosesnya dapat direplikasi atau diikuti oleh peneliti lain dalam konteks yang serupa. Untuk memastikan hal tersebut, peneliti menerapkan teknik audit dependability, di mana seluruh tahapan penelitian diaudit secara sistematis.

Audit dilakukan dengan melibatkan auditor atau pembimbing independen yang meninjau seluruh aktivitas peneliti selama penelitian. Peneliti menjelaskan secara rinci setiap tahapan penelitian, mulai dari penentuan fokus penelitian yaitu peran media kartu *mufradāt* berbasis permainan dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa, persiapan dan pelaksanaan observasi di kelas, pemilihan informan (guru dan siswa), hingga pengumpulan dan pengujian keabsahan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Selain itu, peneliti menjelaskan proses analisis data yang dilakukan secara sistematis, termasuk bagaimana temuan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah, dan bagaimana kesimpulan ditarik berdasarkan bukti yang diperoleh.

4. Uji *Konfirmability* (Kepastian)

Penelitian dianggap objektif jika hasil yang diperoleh dapat diterima dan disepakati oleh berbagai pihak. Dalam penelitian kualitatif, uji confirmability biasanya dilakukan bersamaan dengan uji dependability, sehingga keduanya saling melengkapi dalam memastikan keandalan penelitian.

Mengukur *confirmability* berarti meninjau hasil penelitian dengan merujuk pada seluruh proses penelitian yang telah dilaksanakan. Dengan kata lain, temuan penelitian harus benar-benar mencerminkan prosedur dan langkah-langkah yang dijalankan selama penelitian, mulai dari pengumpulan data, observasi, wawancara, hingga analisis. Tidak boleh ada temuan yang muncul tanpa dukungan dari proses penelitian yang jelas. Apabila setiap hasil penelitian dapat ditelusuri kembali ke langkah-langkah yang sistematis dan terdokumentasi, maka penelitian tersebut memenuhi standar *confirmability* dan dianggap objektif serta dapat dipertanggungjawabkan.

G. Teknik Analisis Data

Karena menggunakan pendekatan kualitatif, metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data interaktif yang diciptakan oleh Miles dan Huberman. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah tiga komponen utama yang saling terkait dalam proses ini.⁴¹ Proses analisis data dilakukan secara berkelanjutan, dimulai sejak sebelum data dikumpulkan, berlangsung selama proses pengumpulan data, hingga pada tahap penarikan kesimpulan akhir dari hasil penelitian.

a. Reduksi Data

Tindakan memilih, memusatkan, menyederhanakan, dan mengatur data mentah yang dikumpulkan dari lapangan dikenal sebagai reduksi data. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih untuk penelitian ini berdasarkan penerapannya pada topik penelitian, yaitu bagaimana materi pembelajaran interaktif

⁴¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

membantu siswa kelas tujuh di MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang, mengatasi kemampuan mengingat mereka yang lemah. Data penting akan dikumpulkan dan dikategorikan berdasarkan tema atau pola yang muncul, sedangkan data yang tidak relevan akan dibuang.

b. Penyajian Data Reduksi data

Untuk membuat data yang telah direduksi menjadi mudah dibaca dan dipahami, langkah ini berupaya menyusun informasi ke dalam bentuk naratif atau visual (tabel, matriks, atau diagram). Peneliti dapat lebih mudah menarik kesimpulan ketika data disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif yang menjelaskan temuan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dan kategorisasi informasi berdasarkan penekanan studi juga merupakan bagian dari prosedur ini.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Pada tahap ini, para peneliti mulai menarik kesimpulan dari tema dan pola yang muncul dalam analisis data. Kesimpulan diambil setelah pertimbangan dan analisis yang cermat terhadap informasi yang dikumpulkan. Data dari berbagai sumber dibandingkan, catatan lapangan diperiksa, dan konsistensi informasi diperiksa sebagai bagian dari proses verifikasi. Hal ini bertujuan untuk menjamin keandalan dan validitas temuan penelitian.

Melalui penerapan model Miles dan Huberman ini, peneliti dapat memahami data secara mendalam dan menyajikan temuan yang akurat serta bermakna sesuai dengan tujuan penelitian.⁴²

⁴² Miles, B. Mathew dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, (Jakarta: UIP.2009).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa kelas tujuh di MTs DDI Ujung Lero, Kabupaten Pinrang, yang mengalami kesulitan menghafal. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi. Temuan penelitian berdasarkan penekanan penelitian tercantum di bawah ini:

1. Peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi kesulitan menghafal *mufradāt*.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti kartu *Mufradāt* berbasis permainan, berperan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab. Media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi kartu, membaca kata, dan membentuk kalimat. Dengan metode ini, siswa memperoleh pembelajaran melalui praktik langsung selain hafalan verbal. Suasana kelas tampak lebih hidup, siswa lebih fokus, dan proses belajar berlangsung interaktif. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media ini membantu siswa memahami *Mufradāt* secara kontekstual, tidak hanya melalui hafalan mekanis.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab memperkuat temuan ini. Guru menjelaskan bahwa sebelumnya siswa mengalami kesulitan menghafal *Mufradāt* karena pembelajaran cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dengan penggunaan kartu *Mufradāt* berbasis permainan, guru mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, kolaboratif, dan aktif, sehingga proses penghafalan dan pemahaman kosakata menjadi lebih efektif.

Dari hasil penelitian, proses pembelajaran Bahasa Arab di MTs DDI Ujung Lero pada kelas VII dilaksanakan sesuai kurikulum yang mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu *istima'* (menyimak), *kalam* (berbicara), *qirā'ah* (membaca), dan *kitābah* (menulis). Pada awal setiap tema, guru menyesuaikan kegiatan inti dengan keterampilan yang sedang dipelajari. Misalnya, ketika materi menekankan kemampuan membaca, siswa dilatih melafalkan kata dan kalimat. Pada materi menulis, siswa diminta menyalin *Mufradāt* atau membuat kalimat sederhana seperti media kartu *Mufradāt* melalui permainan menyusun kata.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan menyusun kata, tidak diterapkan pada setiap pertemuan. Media ini digunakan secara khusus pada tahap penguatan kosakata, yaitu ketika seluruh submateri dalam empat keterampilan selesai diajarkan. Pada tahap ini guru menekankan latihan hafalan *Mufradāt*, pemahaman makna, dan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat. Media utama yang digunakan adalah kartu *Mufradāt* yang dibuat secara sederhana menggunakan potongan kertas putih berukuran kecil. Pada setiap potongan kertas tersebut, Guru menuliskan satu *Mufradāt* dalam huruf Arab, seperti *al-maktabu*, *al-kitāb*, *'alā*, *tahta*, *al-qalam*, dan sebagainya.

Kartu-kartu *Mufradāt* tersebut kemudian diletakkan secara acak di atas meja yang berada di depan papan tulis. Setiap kartu berisi satu kosa kata Bahasa Arab yang telah dipelajari sebelumnya, seperti *al-maktabu* (meja), *al-kitaabu* (buku), dan *'ala* (di atas). Setelah semua kartu tersusun acak, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 5 orang.

Setiap kelompok diberi tugas untuk menyusun atau menyambung kartu-kartu tersebut menjadi kalimat yang sempurna dan bermakna dalam Bahasa Arab. Misalnya, Siswa menyusun kalimat sederhana menggunakan media kartu *Mufradāt*, seperti *al-kitābu 'alā al-maktabi* (buku itu berada di atas meja) atau *darasa al-ṭālibu fī al-faşli* (siswa itu belajar di dalam kelas). Kegiatan pembelajaran ini dilakukan

secara bergantian, di mana setiap kelompok diberikan kesempatan untuk maju ke depan kelas dan menyusun kartu *Mufradāt* sesuai dengan urutan kata yang benar sehingga membentuk kalimat yang bermakna.

Kegiatan pembelajaran dengan media kartu *mufradāt* berlangsung secara terstruktur, di mana guru mengarahkan jalannya permainan sambil mengamati interaksi antar siswa. Media kartu *mufradāt* memungkinkan siswa untuk bergerak, berdiskusi, dan menyusun kata menjadi kalimat secara berkelompok, sehingga proses pembelajaran berlangsung interaktif dan partisipatif.

Penggunaan media ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, dan memfasilitasi penguatan hafalan *mufradāt* melalui pengalaman langsung. Guru melaporkan bahwa penerapan media kartu *mufradāt* berbasis permainan dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata dan memahami makna kata secara kontekstual, sekaligus menjaga suasana kelas tetap interaktif dan partisipatif. Penggunaan permainan kartu *Mufradāt* ini sebagai bagian dari media pembelajaran interaktif juga mencerminkan prinsip *interactive learning*, yakni pembelajaran yang menekankan adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa, maupun antar siswa dengan siswa. Dalam konteks penelitian ini, media kartu *Mufradāt* sebagai bagian dari pembelajaran media interaktif mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan saling bertukar ide untuk menyusun kalimat yang tepat.

Guru yang berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan jalannya permainan, memberikan motivasi, serta memastikan bahwa kegiatan berlangsung sesuai tujuan pembelajaran. Pujian dan penguatan positif yang diberikan guru kepada kelompok tercepat dan tepat juga menjadi bentuk penerapan teori behavioristik dalam konteks pembelajaran modern.

Hasil penelitian di MTs DDI Ujung Lero, penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya media kartu *Mufradāt* berbasis permainan menyusun kata, memiliki peran penting dalam proses pembelajaran mufradat bahasa Arab. Temuan ini mendukung pandangan teori penguatan yang menegaskan bahwa perilaku yang mendapatkan penghargaan akan cenderung diulang kembali, karena siswa merasa dihargai dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan penguatan positif dalam pembelajaran bahasa Arab melalui media kartu *Mufradāt* berperan penting dalam menumbuhkan semangat dan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yakni media kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan menyusun kata menjadi strategi pembelajaran mampu dalam mengurangi kebosanan siswa. Siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi karena kegiatan belajar dikemas secara menantang, variatif, dan menyenangkan.⁴³

Selain itu, berdasarkan pernyataan salah satu siswa yang bernama Samaria, diperoleh informasi bahwa media kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan menyusun kata ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata. Ia merasa proses menghafal menjadi lebih ringan karena dilakukan melalui aktivitas bermain dan menyusun kata menjadi kalimat utuh yang bermakna. Pembelajaran semacam ini membuat siswa tidak hanya mengetahui arti kata, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam kalimat. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, yang digunakan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam penghafalan *Mufradāt*. Dokumen hasil latihan menyusun kalimat memperlihatkan kemampuan siswa dalam menggunakan *Mufradāt* secara kontekstual.

⁴³ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, Sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

Dengan demikian, dapat saya simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif yakni media kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan menyusun kata merupakan bentuk pembelajaran yang mampu dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Selain memperkuat daya hafal *Mufradāt*, media kartu *Mufradāt* berbasis permainan juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih kemampuan kerja sama siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menghafal kosakata, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan media kartu *Mufradāt* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.

2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan guru serta siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, teridentifikasi bahwa media pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menghafal *Mufradāt* dan tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung yang saling berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Faktor-faktor tersebut mencakup tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, kreativitas guru dalam merancang dan mengelola media, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, adanya interaksi sosial yang positif antar siswa, kesesuaian media dengan gaya belajar siswa, pemberian penguatan (*reinforcement*) dari guru, serta keterhubungan media dengan kebutuhan siswa.

a. faktor pendukung dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

1. Antusiasme siswa dalam belajar

Antusiasme siswa dalam belajar merupakan faktor penting yang berperan dalam mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam belajar ketika guru memperkenalkan media kartu *Mufradāt*. Antusias belajar yang muncul secara intrinsik mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, antusiasme siswa tercermin dari keterlibatan mereka dalam berdiskusi, menyusun kalimat dengan benar, serta berpartisipasi dalam kompetisi antarkelompok secara konstruktif.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan kartu *Mufradāt* lebih menyenangkan dan memudahkan mereka menghafal *Mufradāt*, karena kegiatan dilakukan sambil bermain dan berdiskusi dalam kelompok. Selain itu, dokumentasi berupa foto menunjukkan bahwa siswa berinteraksi satu sama lain secara aktif, saling membantu menyusun kartu, dan berdiskusi dalam kelompok.⁴⁴

2. Kreativitas Guru dalam Mendesain Media dan Strategi Pembelajaran

Guru memegang peran strategis sebagai perancang proses pembelajaran yang inovatif dan menarik. Berdasarkan Penelitian di MTs DDI Ujung Lero menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan media pembelajaran yang sederhana namun kreatif, salah satunya melalui penggunaan kartu *Mufradāt* yang ditulis tangan di atas kertas putih. Walaupun media ini dibuat secara manual dan tanpa dukungan

⁴⁴ Samaria, Siswa MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs Ddi Ujung Lero kabupaten pinrang, 30 Juli 2025

teknologi, guru tetap mampu mengembangkan kegiatan belajar yang interaktif dan menarik, seperti meminta siswa untuk mencari, menyusun, dan menggabungkan kata menjadi kalimat yang bermakna. Upaya tersebut memperlihatkan bahwa kreativitas guru tidak selalu bergantung pada kecanggihan alat, melainkan pada kemampuan merancang pengalaman belajar yang menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa penggunaan media kartu *Mufradāt* berbasis permainan menyusun kata dipilih sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah yang bersifat repetitif dan kurang variatif. Dalam pelaksanaannya, guru juga melakukan pengembangan bentuk permainan dengan meningkatkan tingkat kesulitan pada pertemuan berikutnya agar siswa tetap termotivasi dan merasa tertantang. Melalui dokumentasi selama pembelajaran, terlihat bahwa siswa aktif dalam kelompok menyusun kartu *Mufradāt* menjadi kalimat.⁴⁵

3. Suasana Belajar yang Menyenangkan (*Fun Learning*)

hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Mufradāt* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, aktif, dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung siswa tampak antusias, saling memberi semangat ketika menyusun kalimat kartu *Mufradāt* yang sesuai dalam bahasa arab. Situasi kelas yang tampak dinamis dan tidak tegang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan atmosfer positif tanpa mengurangi fokus siswa terhadap materi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa arab, diperoleh informasi bahwa penerapan media kartu *Mufradāt* ini memang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan ,sehingga siswa tidak

⁴⁵ Ikhsan, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs Ddi Ujung Lero kabupaten pinrang, 13 Agustus 2025

hanya memahami *Mufradāt*, tetapi juga menikmati proses pembelajarannya. Guru menegaskan bahwa pendekatan ini bertujuan menghindari kejenuhan akibat metode ceramah, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri dan kerja sama antar siswa. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media kartu *Mufradāt* yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif dapat menghadirkan pembelajaran yang berorientasi pada konsep *fun learning*, yaitu pembelajaran yang menumbuhkan kegembiraan sekaligus menjaga ketercapaian kompetensi akademik siswa.⁴⁶

4. Interaksi Sosial dan Kerja Sama Antar Siswa

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan kartu *Mufradāt* sebagai media interaktif dapat meningkatkan kolaborasi dan keterlibatan sosial siswa saat belajar. Siswa secara aktif berkolaborasi dalam kelompok untuk menyusun kartu menjadi frasa yang tepat selama latihan. Selain membantu anak-anak memahami terminologi, praktik ini juga meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi mereka.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa arab, diperoleh informasi bahwa penggunaan media kartu *Mufradāt* ini memang sengaja dirancang bentuk kelompok agar siswa terbiasa bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu ketika siswa lain mengalami kesulitan. Pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif mampu mengurangi rasa takut salah, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mempererat hubungan antar siswa dan suasana belajar yang positif.

5. Kesesuaian Media dengan Karakteristik belajar Siswa

Tingkat kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar siswa memiliki dampak besar pada seberapa efektif media tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa media ini mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar yang ada kelas.

⁴⁶ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

Siswa dengan kecenderungan visual tampak mudah memahami *Mufradāt* melalui tampilan kata, struktur kata, serta susunan kalimat dengan lebih cepat. Sementara itu, siswa dengan gaya belajar auditori terlihat terbantu ketika mengikuti pengucapan *Mufradāt* secara bersama sama selama proses penyusunan kalimat berlangsung. Selain itu siswa dengan gaya belajar kinestetik menunjukkan keterlibatan yang tinggi saat mengikuti kegiatan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, seperti memindahkan, mengelompokkan, dan menyusun kartu *Mufradāt* menjadi struktur kalimat yang benar.

Berdasarkan wawancara dari guru bahasa arab diperoleh informasi bahwa, penggunaan media kartu *Mufradāt* memang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan beragam gaya belajar siswa, sehingga seluruh siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi melalui pendekatan yang mereka anggap nyaman dan menarik.⁴⁷

6. Pemberian Penguatan dan Apresiasi Guru

hasil observasi menunjukkan bahwa guru secara konsisten memberikan penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk apresiasi sederhana, seperti pujian, ucapan selamat, serta tepuk tangan kepada kelompok yang mampu menyelesaikan penyusunan kalimat dengan tepat dan lebih cepat dibanding kelompok lain. Pemberian penguatan tersebut tampak memotivasi siswa untuk lebih berkonsentrasi dan terlibat aktif selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa arab, diperoleh informasi bahwa bentuk penguatan positif tersebut memang sengaja diberikan sebagai strategi untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa, terutama bagi mereka yang masih ragu atau malu dalam mengemukakan pendapat. Guru menjelaskan bahwa apresiasi sederhana

⁴⁷ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

seperti pujian terbukti mampu meningkatkan keyakinan diri siswa dalam menyusun kalimat, sekaligus membantu mereka lebih mudah menghafal *Mufradāt*.⁴⁸

7. Relevansi Media terhadap Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran

hasil observasi menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa media kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan menyusun kata relevan dengan kebutuhan siswa tingkat MTs yang berada pada tahap awal penguasaan kosakata dasar bahasa Arab. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih mudah memahami *Mufradāt* melalui interaksi langsung dengan kartu, serta melalui latihan menyusun kata menjadi kalimat yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa arab, diperoleh informasi bahwa media ini dipilih karena sesuai dengan tujuan pembelajaran *Mufradāt* dikelas MTs, yakni memperkuat kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata dasar dalam kalimat sederhana. Guru menjelaskan bahwa media ini dapat membantu siswa mengaitkan *Mufradāt* dengan struktur bahasa yang benar, sehingga tujuan pembelajaran tidak hanya tercapai dari sisi hafalan, tetapi juga dari segi pemahaman konteks kebahasaan.⁴⁹

b. Faktor Penghambat dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Meskipun media pembelajaran interaktif yang berupa kartu *Mufradāt* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami kosakata Bahasa Arab, namun proses pelaksanaannya tidak terlepas dari beberapa hambatan. Observasi dan wawancara yang dilakukan di MTs DDI Ujung Lero mengungkapkan sejumlah tantangan yang memengaruhi

⁴⁸ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

⁴⁹ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

keberhasilan implementasi media tersebut. Berikut adalah beberapa faktor penghambat tersebut:

1. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Berdasarkan observasi keterbatasan waktu belajar merupakan salah satu tantangan utama dalam menerapkan media kartu *Mufradāt* menyusun kata. Dibutuhkan waktu lama untuk mencari, memilih, dan menyusun kartu menjadi kalimat utuh. Selain itu, guru harus memberi setiap kelompok kesempatan untuk menunjukkan hasil penyusunan kalimat mereka kepada kelas. Kondisi ini menyebabkan tidak semua kelompok dapat tampil atau menyelesaikan tugas secara optimal dalam satu pertemuan. Keterbatasan waktu ini juga berdampak pada minimnya frekuensi pengulangan *Mufradāt*, padahal pengulangan merupakan bagian penting dalam memperkuat hafalan *Mufradāt*. Sebagian siswa belum sempat mengulang kembali *Mufradāt* yang dipelajari, sehingga pemahaman mereka pada beberapa kata kurang maksimal.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa kendala waktu memang menjadi tantangan yang cukup besar dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan. Guru menjelaskan bahwa alokasi waktu dalam jadwal pelajaran terkadang tidak cukup untuk mengombinasikan kegiatan bermain, diskusi, presentasi, dan evaluasi.⁵⁰

2. Kurangnya Variasi Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya variasi media menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan kartu *Mufradāt*. Media yang digunakan masih sederhana, berupa potongan kertas putih bertuliskan *Mufradāt* tanpa unsur visual tambahan seperti warna, gambar, atau desain

⁵⁰ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

yang menarik perhatian siswa. Kondisi ini berpengaruh pada motivasi sebagian siswa, terutama mereka yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terlihat beberapa siswa kurang fokus dan tampak kurang termotivasi saat berinteraksi dengan kartu yang tampilannya sederhana. Mereka lebih cepat merasa bosan dan tidak terlalu antusias dibanding siswa lain. Temuan ini mengindikasikan bahwa tampilan media yang kurang variatif dapat memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa keterbatasan variasi media ini terjadi karena guru belum sempat mengembangkan media kartu yang lebih menarik secara visual. Guru menjelaskan bahwa kendala waktu dan fasilitas menjadi faktor penyebab media tidak dapat dibuat dengan warna atau gambar pendukung.⁵¹

3. Perbedaan Tingkat Kemampuan dan Partisipasi Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menghadapi kendala berupa perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam memahami *Mufradāt* dan menyusun kalimat. Sebagian siswa terlihat mampu menangkap arti mufradat dengan cepat dan aktif berpartisipasi dalam penyusunan kalimat, sedangkan sebagian lainnya tampak pasif, kurang percaya diri, dan memerlukan bimbingan lebih intensif dari guru maupun teman kelompoknya. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa tidak merata, karena siswa yang pasif lebih sering mengamati tanpa turut mengambil peran langsung dalam proses penyusunan kartu.

Ketidakseimbangan partisipasi ini berdampak pada pengalaman belajar siswa. Mereka yang kurang aktif tidak memperoleh kesempatan yang

⁵¹ Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

sama untuk berlatih menyusun kalimat, sehingga pemahaman terhadap mufradat menjadi kurang optimal. Beberapa siswa bahkan tampak ragu dalam mengemukakan pendapat, meskipun telah diberi kesempatan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa, perbedaan kemampuan siswa merupakan tantangan yang kerap muncul dalam pembelajaran bahasa Arab. Guru menjelaskan bahwa siswa dengan pemahaman lebih kuat cenderung mendominasi kelompok, sedangkan siswa yang kemampuan *Mufradāt* nya masih rendah merasa kurang percaya diri untuk terlibat aktif. Guru juga menegaskan bahwa diperlukan strategi khusus agar keterlibatan siswa dalam kelompok dapat lebih merata.⁵²

Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) menekankan bahwa perhatian, relevansi materi, rasa percaya diri siswa, serta kepuasan belajar merupakan faktor kunci yang menentukan tingkat motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penerapan strategi ARCS secara empiris terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada konteks sekolah menengah di Indonesia.

Dalam penerapannya, komponen *Attention* berfokus pada cara menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi; *Relevance* memastikan bahwa isi pembelajaran memiliki keterkaitan dengan kebutuhan, minat, atau pengalaman nyata siswa; *Confidence* berkaitan dengan upaya membangun keyakinan diri siswa bahwa mereka mampu mencapai tujuan belajar; sedangkan *Satisfaction* menekankan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penghargaan atas pencapaian siswa. Penerapan strategi ARCS secara empiris terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada konteks sekolah menengah di Indonesia. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa strategi ini berhasil meningkatkan minat siswa

⁵² Suhardi Hadi, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, sulsel, wawancara di MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang, ,30 Juli 2025

dalam proses pembelajaran serta pemahaman konseptual dan kepercayaan diri mereka ketika mengerjakan tugas akademik.

4. Keterbatasan fasilitas pembelajaran juga menjadi hambatan dalam penerapan media kartu *Mufradāt*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam penerapan media kartu *mufradāt*. Berdasarkan hasil observasi, media yang digunakan masih sangat sederhana, berupa potongan kertas bertuliskan *Mufradāt* tanpa didukung alat bantu tambahan, seperti papan flanel, papan magnetik, atau media visual lain. Keterbatasan ini membuat proses pembelajaran kurang variatif dan mengurangi peluang siswa untuk berinteraksi secara maksimal dengan media, baik secara fisik maupun visual.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab menguatkan temuan ini. Guru menyampaikan bahwa media kartu *Mufradāt* berbasis permainan menyusun kata sebenarnya belum diterapkan secara optimal. Pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan metode tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan latihan menulis. Media interaktif yang ada masih sebatas aktivitas sederhana, seperti diskusi kelompok dan penyusunan kartu *mufradāt*. Guru juga menekankan bahwa media berbasis teknologi, seperti kuis digital atau aplikasi belajar, belum dapat diterapkan karena keterbatasan fasilitas di sekolah.⁵³

3. Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran media interaktif berupa media kartu *Mufradāt*, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan

⁵³ Ikhsan, Guru MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs Ddi Ujung Lero kabupaten pinrang, 13 Agustus 2025

antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Siswa tampak bersemangat ketika mencari, menyusun, dan membentuk kalimat dari potongan kartu mufradat. Misalnya, siswa secara spontan berdiskusi dalam kelompok, saling memberi saran, dan mengoreksi kesalahan teman saat menyusun kata menjadi kalimat yang tepat. Selain itu, latihan fisik dasar seperti menyusun dan memindahkan kartu membantu siswa menjadi lebih perhatian dan aktif terlibat dalam pendidikan mereka. Siswa tampak nyaman namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran, dan lingkungan kelas tampak lebih hidup dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu mufradāt tidak hanya memfasilitasi pemahaman kosakata bagi siswa tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang santai, menarik, dan menyenangkan, yang mendukung pengembangan kemampuan akademik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, diketahui bahwa sebagian siswa memberikan respons yang positif terhadap pemanfaatan media kartu *Mufradāt* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Para siswa menyampaikan bahwa penggunaan media tersebut tidak hanya memudahkan mereka dalam memahami serta menghafal *Mufradāt*, tetapi juga mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan tidak monoton.

Salah seorang siswa bernama Samaria menyatakan bahwa penggunaan media kartu *Mufradāt* membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain. Ia mengatakan:

“Biasanya saya cepat jenuh saat menghafal, tetapi kalau menggunakan kartu *Mufradāt*, saya justru merasa senang. Karena harus mencari dan menyusun kata, saya lebih mudah mengingat arti *Mufradāt*.⁵⁴

⁵⁴ Samaria, Siswa MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs Ddi Ujung Lero kabupaten pinrang, 30 Juli 2025

Tanggapan ini menunjukkan bahwa kondisi belajar yang nyaman dan menyenangkan berperan penting dalam membantu mereka mengingat *Mufradāt* dengan lebih efektif. Ketika siswa berada dalam keadaan rileks, merasa aman, dan menikmati kegiatan belajar, kemampuan mereka dalam menyerap serta mempertahankan informasi menjadi lebih optimal. Ketika guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas permainan, siswa merasa lebih diterima dan dihargai. Hal ini meningkatkan keberanian, kepercayaan diri, serta kesiapan mental mereka untuk belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menghafal *Mufradāt* yang dipelajari.

Salah seorang siswa yang bernama Aifa, juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan kartu *Mufradāt* meningkatkan partisipasinya dalam kelas. Ia mengatakan

“Waktu disuruh kerja kelompok menyusun kartu, saya jadi ikut berdiskusi. Biasanya saya hanya dengar saja kalau guru jelaskan. Tapi kalau pakai kartu saya juga mau ikut menjawab.”⁵⁵

Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mendorong keaktifan siswa baik secara sosial maupun kognitif.² Dari aspek sosial, siswa terlihat lebih sering berdiskusi, bekerja sama, serta saling memberikan pendapat ketika menyusun kartu *Mufradāt* menjadi kalimat yang tepat. Interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga memanfaatkan dukungan teman sebaya untuk memahami materi. Selanjutnya, seorang siswa bernama Nur inayah az zahra mengatakan bahwa media pembelajaran seperti ini membuatnya lebih percaya diri saat mengucapkan *Mufradāt* dalam Bahasa Arab. Ia menyatakan:

⁵⁵ Aifa, Siswa MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs Ddi Ujung Lero kabupaten pinrang, 07 Agustus 2025

“Biasanya saya malu kalau disuruh bicara Bahasa Arab, takut salah. Tapi waktu bermain kartu, karena semua teman juga ikut, saya jadi berani mencoba.”⁵⁶

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menurunkan hambatan emosional siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri. Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Mufradāt* mampu meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar Bahasa Arab. Mayoritas siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan bersifat interaktif dan menyerupai permainan, sehingga proses menghafal *Mufradāt* menjadi lebih mudah dan tidak membosankan.

Ketika siswa merasa antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka berada pada kondisi yang lebih siap untuk menerima, menanggapi, dan menghargai materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran dengan media kartu *Mufradāt* mencerminkan konsep joyful learning, karena proses belajar dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan dan bersifat seperti permainan. Melalui media ini, siswa tidak sekadar menghafal *Mufradāt* secara konvensional, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan menemukan, menyusun, dan mengombinasikan kartu menjadi kalimat yang bermakna.

Situasi belajar yang interaktif dan menumbuhkan antusiasme tersebut membuat siswa lebih rileks, meningkat motivasinya, serta lebih menikmati seluruh rangkaian pembelajaran. Temuan ini terlihat jelas pada siswa kelas VII MTs DDI Ujung Lero, yang menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran dengan permainan kartu *Mufradāt*, mereka tampak lebih percaya diri, aktif berdiskusi, dan tidak ragu mencoba menyusun kalimat meskipun berpotensi melakukan kesalahan.

⁵⁶ Nur inayah az zahr, Siswa MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang , Sulsel, Wawancara di MTs DDi Ujung Lero kabupaten pinrang, 07 Agustus 2025

Kondisi emosional yang positif ini mendukung efektivitas pembelajaran, karena siswa belajar dalam keadaan nyaman, senang, dan tanpa tekanan. Hal ini memperkuat gagasan bahwa materi pembelajaran interaktif meningkatkan kualitas emosional siswa, termasuk motivasi, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri, di samping memfasilitasi proses kognitif, yang semuanya berperan penting dalam keberhasilan menghafal *Mufradāt*.

Berdasarkan tanggapan keseluruhan siswa, penggunaan media kartu *Mufradāt* mampu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Mayoritas siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan bersifat interaktif dan menyerupai permainan, sehingga proses menghafal *Mufradāt* menjadi lebih mudah dan tidak membosankan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan di MTs DDI Ujung Lero, peneliti dapat menyajikan analisis mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab serta penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* yang diterapkan dengan teknik permainan menyusun kata dalam proses penguatan kosakata pada siswa kelas VII. Analisis ini menggambarkan bagaimana media interaktif tersebut diterapkan oleh guru serta bagaimana respons dan pengalaman belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

1. Peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi kesulitan menghafal *Mufradāt*

a. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab di MTs DDI Ujung Lero dan Peran Media dalam Menguatkan Hafalan *Mufradāt*

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di MTs DDI Ujung Lero dilakukan melalui empat tahapan utama: pembukaan, penyampaian materi, penggunaan media interaktif kartu *Mufradāt*, serta penutup. Keempat tahapan ini saling berhubungan dan

secara langsung mendukung upaya guru dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal *mufradāt* siswa.

1. Pada tahap pembukaan, guru menyampaikan salam, doa, dan motivasi. Guru menekankan kepada siswa bahwa penguasaan *Mufradāt* adalah fondasi penting untuk memahami seluruh keterampilan Bahasa Arab. Motivasi ini berfungsi untuk membangkitkan kesiapan dan minat siswa sebelum penerapan media dilakukan.

2. penyampaian materi

Guru terlebih dahulu menyampaikan penjelasan mengenai empat keterampilan berbahasa Arab, yaitu *istimā'*, *qirā'ah*, *kalām*, dan *kitābah*. Setelah itu, guru mulai mengenalkan *Mufradāt* baru kepada siswa. Pada tahap awal ini, kegiatan menghafal dilakukan secara sederhana melalui proses mendengar dan mengulang (*drilling*) dari guru. Akan tetapi, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa tetap mengalami hambatan dalam mengingat *mufradāt* apabila pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan verbal dan latihan pengulangan semata. Kondisi tersebut kemudian mendorong guru untuk memilih penggunaan media pembelajaran interaktif seperti kartu *Mufradāt* berbasis permainan ini sebagai alternatif yang dianggap lebih membantu dalam meningkatkan kemampuan hafalan siswa.

3. Tahap Penggunaan Media Interaktif Kartu *Mufradāt*: Solusi dalam Mengatasi Lemahnya Hafalan

Tahap ini menjadi bagian paling penting dalam proses pembelajaran, karena pada fase inilah media interaktif berfungsi secara nyata untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat *Mufradāt*. Pemanfaatan kartu *mufradāt* memberikan kontribusi pada beberapa aspek utama berikut.

a.) Mengoptimalkan Hafalan Melalui Aktivitas Fisik

Pada tahap ini siswa diminta untuk mencari, memilih, serta menyusun kartu menjadi rangkaian kalimat yang berarti. Kegiatan memindahkan dan mengatur kartu secara aktif membuat siswa, menjadi lebih fokus, terlihat secara langsung, dan lebih mudah mengingat materi.

Aktivitas fisik tersebut selaras dengan prinsip *learning by doing*, yang menekankan bahwa siswa dapat mengingat materi dengan lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dan berinteraksi secara nyata dengan bahan pembelajaran.

b.) Mengembangkan Hafalan yang Kontekstual

Kartu tidak dipelajari satu per satu, tetapi disusun menjadi kalimat utuh, seperti: *al-kitābu ‘alā al-maktabi*, secara terpisah menjadi *al-kitābu*, *‘alā*, *al-maktabi*.

Melalui penyusunan ini, siswa dapat memahami arti kata, peran gramatikal, serta keterkaitan antarunsur dalam kalimat. Proses menghafal tidak lagi sekadar mengulang kata secara verbal, tetapi didukung konteks penggunaannya, sehingga lebih bermakna dan bertahan lebih lama dalam ingatan.

c). Mengurangi Kejenuhan dan meningkatkan Konsentrasi

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah mengingat *Mufradāt* ketika menggunakan kartu karena proses belajarnya terasa seperti permainan. Suasana yang menyenangkan ini menumbuhkan emosi positif yang berperan penting dalam pembentukan memori jangka panjang. Kondisi tersebut sejalan dengan teori afektif dan konsep joyful learning yang menekankan bahwa kenyamanan emosional dapat meningkatkan kualitas belajar.

d). Memfasilitasi Pengulangan Tanpa Memberi Penekanan

Pengulangan merupakan unsur penting dalam proses menghafal, namun metode tradisional sering menimbulkan kebosanan. Dengan media kartu, pengulangan berlangsung secara lebih alamiah melalui kegiatan seperti, mencari

kartu yang sesuai, menyusun kembali kalimat, dan membaca ulang hasil susunan. Melalui kegiatan ini, siswa melakukan repetisi tanpa merasa terpaksa atau terbebani.

e). Mendorong Kerja Sama Siswa dan Diskusi Antar Siswa

Dalam kerja kelompok, siswa dapat saling membantu mengingat *Mufradāt*, mengucapkan kata secara bersamaan, dan menyusun kartu melalui diskusi. Interaksi ini mempercepat proses pemahaman dan hafalan, sesuai teori Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan berkembang melalui kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik.

4. Tahap Penutup

Pada sesi penutup, guru Bahasa Arab memberikan evaluasi singkat melalui tanya jawab atau meminta siswa menyusun kembali kartu secara individu maupun berkelompok. Guru kemudian memberikan penguatan positif berupa pujian, tepuk tangan, atau nilai tambahan sederhana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bentuk apresiasi tersebut mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memotivasi mereka untuk terus berlatih menghafal *Mufradāt*. Penguatan positif ini menjadi penting karena meningkatkan sikap dan minat belajar siswa terhadap Bahasa Arab, terutama bagi mereka yang sebelumnya kesulitan menghafal.

Seorang guru harus menyediakan suasana belajar yang ramah dan merangsang, khususnya dalam bahasa Arab, yang sering dianggap menantang dan membosankan oleh murid. Kemampuan untuk mengidentifikasi dan menghafal *Mufradāt* sangat penting untuk memahami isi bahasa Arab apa pun. Untuk meningkatkan minat siswa di kelas, guru harus menggunakan strategi dan materi pengajaran yang tepat. Kartu *Mufradāt* dan media interaktif lainnya dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penghafalan *Mufradāt* menjadi lebih efisien dengan pendekatan yang menghibur dan tidak monoton, sehingga belajar bahasa Arab menjadi kurang membosankan bagi murid.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Keefektifan penggunaan kartu *Mufradāt* untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor, menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTs DDI Ujung Lero. Unsur-unsur ini bekerja bersama-sama untuk memengaruhi motivasi siswa, tingkat keterlibatan, dan hasil belajar ketika mempelajari bahasa Arab.

a. faktor pendukung

1. Antusiasme siswa dalam belajar

Antusiasme siswa menjadi faktor utama yang mendorong efektivitas penggunaan media kartu *Mufradāt* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan minat tinggi karena mereka merasa belajar sambil bermain, sehingga proses menghafal kosakata tidak lagi terasa membebani. Kondisi emosional yang positif meningkatkan fokus dan daya hafal siswa terhadap *Mufradāt* yang dipelajari.

2. kreativitas guru dalam mendesain media dan strategi pembelajaran

Hal ini sejalan dengan pandangan Daryanto bahwa efektivitas proses pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam memilih, menciptakan, dan menyusun materi pendidikan. Siswa dapat memiliki pengalaman pendidikan yang lebih bermakna ketika materi pembelajaran disusun secara kreatif dan menarik. Akibatnya, peran pengajar sangat penting untuk memaksimalkan penggunaan media pendidikan di kelas.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di MTs DDI Ujung Lero, guru tidak hanya menyampaikan *Mufradāt* secara lisan, tetapi juga mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan ini menjadi kalimat yang bermakna. Kreativitas guru dalam merancang aktivitas tersebut mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, baik dalam mencari kartu, membaca

kosakata, maupun mengolah *Mufradāt* menjadi susunan kalimat sederhana. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* yang berbasis permainan ini tidak hanya membantu siswa menghafal *Mufradāt*, tetapi juga melatih pemahaman makna dan penerapan kosakata dalam konteks kalimat.

3. Suasana Belajar yang Menyenangkan (*Fun Learning*)

Penggunaan kartu *Mufradāt* mampu menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyerupai permainan. Situasi belajar yang tidak kaku membuat siswa lebih rileks dan termotivasi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Pendekatan *fun learning* ini turut mendukung perkembangan ranah afektif siswa, di mana perasaan senang dan antusias dapat memperkuat retensi memori serta keterlibatan siswa dalam belajar.

4. Interaksi Sosial dan Kerja Sama Antar Siswa

Penggunaan media kartu *Mufradāt* banyak melibatkan kerja kelompok, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi, saling membantu dalam menemukan kalimat yang cocok, serta bersama-sama mengucapkan *Mufradāt*. Jenis keterlibatan sosial ini membantu siswa memahami materi pelajaran, terutama mereka yang kesulitan belajar secara mandiri. Selain itu, proyek kelompok ini membantu siswa lebih nyaman berbicara bahasa Arab dengan lantang. Latihan kerja sama ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka berinteraksi secara sosial dan kooperatif dengan lingkungan mereka. Salah satu elemen yang mendukung efektivitas materi pembelajaran interaktif adalah interaksi yang terjadi selama proyek kelompok, karena siswa belajar dari kontribusi, percakapan, dan ide teman sebaya mereka di samping arahan instruktur.

5. kesesuaian media dengan karakteristik belajar siswa

Sejauh mana media pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa memiliki dampak signifikan pada pemanfaatannya. Siswa yang belajar paling baik secara visual mungkin lebih mudah memahami kartu kosakata jika disajikan dalam format teks yang jelas dan terorganisir. Namun, pembelajaran yang melibatkan pengucapan istilah kosakata secara kolektif dalam latihan menyusun kalimat bermanfaat bagi anak-anak dengan gaya belajar auditori. Di sisi lain, karena pembelajaran membutuhkan tugas fisik seperti memindahkan, mengumpulkan, dan menyusun kartu kosakata menjadi kalimat yang akurat, siswa dengan gaya belajar kinestetik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Temuan ini mendukung teori Daryanto bahwa materi pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan preferensi dan ciri belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membuat pembelajaran lebih memuaskan dan menyenangkan.

6. Pemberian Penguatan dan Apresiasi oleh Guru

Pemberian pujian, nilai tambah, maupun bentuk penghargaan lainnya dari guru terhadap siswa yang berhasil menyusun kalimat secara tepat memiliki dampak besar terhadap motivasi mereka. Dukungan positif ini membuat siswa merasa diapresiasi, sehingga mendorong mereka untuk terus berlatih dalam menghafal dan menggunakan *Mufradāt* dalam pembelajaran. Menurut Slavin, bahwa pemberian penguatan positif seperti pujian, nilai tambahan, atau pengakuan dari guru dapat memperkuat perilaku belajar siswa dan mendorong mereka untuk mengulangi tindakan yang diharapkan.

7. Relevansi Media terhadap Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran

Kartu *Mufradāt* merupakan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab pada tingkat pemula, khususnya siswa Madrasah Tsanawiyah, di mana penguasaan kosakata menjadi dasar utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Melalui media ini, siswa tidak hanya diarahkan untuk mengingat arti *Mufradāt* secara terpisah, tetapi juga dilatih

untuk memahami fungsi dan hubungan antar kata melalui penyusunan kosakata ke dalam konteks kalimat sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu mufradāt relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab dan berkontribusi dalam membantu siswa menghafal serta menerapkan *Mufradāt* secara lebih bermakna.

Hasil ini sejalan dengan gagasan media pembelajaran interaktif, yang menekankan bahwa untuk menjamin proses pembelajaran yang lebih sukses, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan ciri dan tahap perkembangan kognitif siswa. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan terbantu oleh media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keterampilan mereka.

Sebagaimana dikemukakan oleh Aisyah Ali, media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dapat mempercepat proses pemahaman karena materi disajikan sesuai dengan tahap berpikir konkret menuju operasional formal yang dimiliki oleh siswa madrasah tsanawiyah. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan kartu mufradāt yang dikemas melalui permainan menyusun kata membantu siswa memahami dan menghafal *Mufradāt* Bahasa Arab dengan lebih mudah, karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual.

b. Faktor Penghambat dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

1. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs DDI Ujung Lero, ditemukan bahwa alokasi waktu pembelajaran Bahasa Arab masih relatif terbatas sehingga penerapan media pembelajaran interaktif berupa kartu *Mufradāt* belum dapat dilakukan secara optimal. Guru dan siswa harus menyesuaikan kegiatan permainan yang berbasis menyusun kata ini dengan durasi pelajaran yang singkat, sehingga tidak semua kelompok memperoleh kesempatan yang cukup untuk

menyelesaikan penyusunan kartu *Mufradāt* secara tuntas. Dalam beberapa situasi, siswa terlihat tergesa-gesa saat merangkai mufradāt menjadi kalimat, yang berdampak pada berkurangnya keaktifan dan kualitas keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor penghambat dalam efektivitas penggunaan media kartu *Mufradāt*. Sejalan dengan pendapat M. Ramli dalam Media dan Teknologi Pembelajaran, efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi penyelenggaraan pembelajaran, seperti alokasi waktu, situasi kelas, serta kesiapan media yang digunakan. Apabila waktu pembelajaran tidak memadai, maka interaksi siswa dengan media pembelajaran interaktif menjadi terbatas dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Selain itu, keterbatasan waktu juga berdampak pada minimnya kesempatan siswa untuk melakukan pengulangan mufradāt. Padahal, dalam teori pengulangan bersela (*spaced repetition*), pengulangan materi secara bertahap dan berinterval memiliki peran penting dalam memperkuat daya ingat jangka panjang. Kurangnya intensitas pengulangan menyebabkan sebagian siswa masih mudah melupakan *Mufradāt* yang telah dipelajari, sehingga upaya penguatan hafalan melalui media kartu *Mufradāt* belum sepenuhnya memberikan hasil yang optimal.

2. Kurangnya Variasi dalam Pembelajaran

Kurangnya variasi dalam pembelajaran dapat terjadi ketika guru menggunakan metode dan media yang sama secara berulang tanpa adanya pengembangan bentuk kegiatan. Kondisi pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa mudah merasa bosan, perhatian menurun, serta kesulitan dalam menyerap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, situasi ini berdampak langsung pada rendahnya motivasi dan lemahnya kemampuan siswa dalam menghafal *Mufradāt*.

Silberman menegaskan bahwa pembelajaran seharusnya dirancang secara aktif dan bervariasi, karena keterlibatan siswa akan menurun apabila kegiatan belajar dilakukan dengan pola yang sama secara terus-menerus. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang beragam agar tetap tertarik dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Mayer melalui teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa keterbatasan variasi media, seperti penggunaan kartu *Mufradāt* yang hanya berupa kertas polos tanpa unsur visual pendukung, dapat mengurangi rangsangan belajar bagi siswa dengan gaya belajar visual. Ketika informasi hanya disajikan secara verbal tanpa dukungan visual, proses pengolahan informasi menjadi kurang optimal dan berdampak pada lemahnya daya ingat siswa. Prinsip pembelajaran multimedia menunjukkan bahwa penggabungan unsur verbal dan visual mampu memperkuat pemahaman serta meningkatkan retensi memori peserta didik.

Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Asari yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran modern, unsur visual dan verbal perlu saling melengkapi agar pesan pembelajaran tersampaikan secara lebih efektif dan tidak bersifat monoton. Variasi dalam penyajian materi menjadi kunci untuk menjaga perhatian siswa dan meningkatkan kualitas interaksi belajar.

3. Perbedaan dan Tingkat Kemampuan dan Partisipasi Siswa

Penggunaan kartu *Mufradāt* dalam kelompok kerja memperlihatkan bahwa siswa dengan kemampuan awal tinggi lebih cepat menyelesaikan tugas, sedangkan siswa yang tingkat *Mufradāt*nya rendah sering tertinggal dan membutuhkan waktu tambahan. Perbedaan ini menyebabkan beberapa siswa merasa kurang percaya diri atau kurang berpartisipasi aktif, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan merata.

Variasi kecepatan siswa dalam menyelesaikan kartu *Mufradāt* menunjukkan adanya perbedaan karakteristik individu, baik dari segi kemampuan belajar, motivasi,

maupun kesiapan mereka dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Turhusna yang menegaskan bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan individual yang memengaruhi proses dan hasil belajarnya.

4. Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran

Keterbatasan fasilitas pembelajaran juga menjadi hambatan dalam penerapan media kartu *Mufradāt* di MTs DDI Ujung Lero. Media yang digunakan guru masih sangat sederhana berupa potongan kertas yang ditulis manual tanpa dukungan alat bantu lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Jumlah kartu yang terbatas membuat interaksi siswa dengan *Mufradāt* belum optimal, sehingga kesempatan untuk berlatih menghafal dan menyusun *Mufradāt* menjadi berkurang. Kondisi ini berdampak pada efektivitas media dalam membantu siswa mengingat dan menerapkan *Mufradāt* secara berkelanjutan.

Perbedaan persepsi antara guru dan siswa terkait media pembelajaran ini menjadi temuan penting dalam penelitian. Guru menilai bahwa media yang digunakan belum tergolong interaktif secara maksimal, sementara siswa sudah merasakan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi serta kemudahan menghafal *Mufradāt*. Kondisi ini menunjukkan bahwa media kartu *Mufradāt* memiliki peran positif, meskipun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar penerapannya lebih efektif.

3. Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut hasil penelitian, penggunaan media kartu *Mufradāt* interaktif dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa sekaligus menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Hal ini sejalan dengan teori afektif, yang menyoroti pentingnya faktor emosional seperti kesenangan, minat, gairah, dan kepercayaan diri dalam memaksimalkan proses kognitif dan pemahaman siswa sepanjang kegiatan belajar.

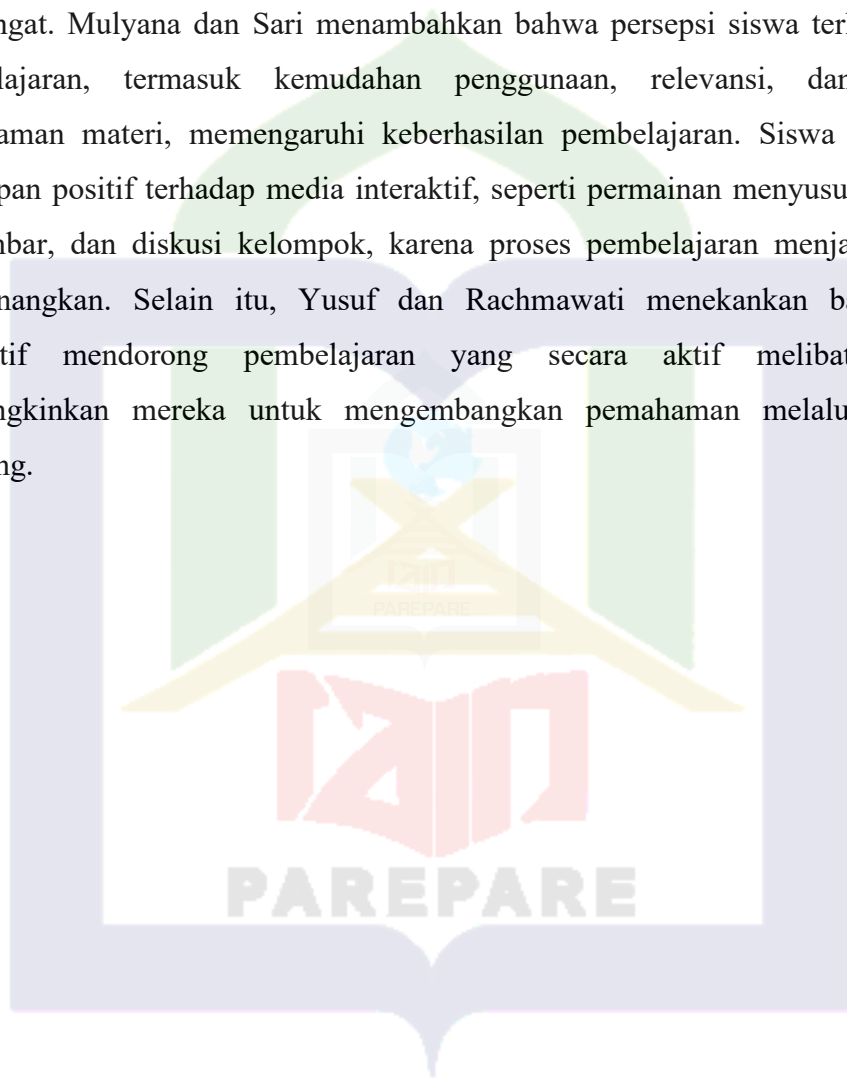
Selain itu, temuan ini mendukung teori humanistik Carl Rogers, yang menjelaskan bahwa belajar berlangsung optimal ketika siswa berada dalam kondisi psikologis yang aman, nyaman, dan bebas dari tekanan. Siswa yang merasa nyaman cenderung lebih berani mencoba, tidak takut melakukan kesalahan, dan lebih mudah berkonsentrasi. Menurut teori motivasi dan konsentrasi, motivasi tinggi berkorelasi dengan peningkatan konsentrasi, yang secara langsung memperkuat kemampuan mengingat. Bukti dari penelitian ini terlihat dari tanggapan siswa, seperti Nur Inayah, yang menjadi lebih percaya diri dalam mengucapkan *Mufradāt* saat pembelajaran menggunakan kartu interaktif seperti kartu *Mufradāt*. Dukungan tersebut diperkuat oleh pendapat Nana Syaodih Sukmadinata, yang menyatakan bahwa emosi positif, seperti rasa aman, nyaman, dan senang, meningkatkan kesiapan belajar siswa. Abin Syamsuddin Makmun menegaskan bahwa rasa percaya diri merupakan faktor psikologis penting dalam keberhasilan belajar, yang tumbuh ketika lingkungan belajar memberikan dukungan, tidak menekan, dan memungkinkan siswa berlatih secara bertahap.

Selain itu, Wina Sanjaya menyatakan bahwa pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa menciptakan iklim belajar kondusif, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi. Temuan ini juga sejalan dengan Modul Kurikulum Kemdikbud tentang domain afektif, yang menyebutkan bahwa kondisi emosi positif seperti nyaman dan senang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Jensen menambahkan bahwa kondisi emosional yang positif meningkatkan aktivitas otak untuk memperhatikan dan menyimpan informasi, sehingga pembelajaran yang menyenangkan memperkuat memori siswa terhadap materi.

Dari perspektif pembelajaran bermakna, menurut Ausubel, siswa mengingat materi lebih baik ketika mereka terlibat secara emosional dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman belajar langsung. Aktivitas menyusun kartu sesuai struktur kalimat Arab memberikan pengalaman konkret yang membantu pemahaman

kontekstual kosakata, yang sejalan dengan teori kognitif Bruner, bahwa eksplorasi aktif memperkuat pemahaman dan daya ingat.

Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Hidayat, bahwa suasana belajar menyenangkan menurunkan kecemasan, meningkatkan motivasi, dan memperkuat daya ingat. Mulyana dan Sari menambahkan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran, termasuk kemudahan penggunaan, relevansi, dan dukungan pemahaman materi, memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media interaktif, seperti permainan menyusun kata, kartu bergambar, dan diskusi kelompok, karena proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, Yusuf dan Rachmawati menekankan bahwa media interaktif mendorong pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman melalui partisipasi langsung.



BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan hasil temuan penelitian mengenai “Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kabupaten Pinrang” sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Peran media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menghafal mufradāt siswa sangat berperan penting

Penggunaan media interaktif seperti kartu *Mufradāt* dan permainan menyusun kata mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Media ini mempermudah siswa memahami arti *Mufradāt* secara kontekstual, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mempercepat proses menghafal.

2. Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif meliputi antusiasme siswa, kreativitas guru dalam mengelola media dan kelas, keterbatasan fasilitas pendukung, serta alokasi waktu pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengemas kegiatan menjadi lebih variatif dan menyenangkan berperan penting dalam peningkatan kemampuan menghafal *Mufradāt* siswa.

3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sangat positif. Siswa menyatakan lebih semangat, senang, dan mudah menghafal *Mufradāt* melalui media tersebut. Proses pembelajaran tidak lagi monoton, dan siswa merasa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

B. Saran

1. bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan kembali melalui fokus yang lebih luas maupun pendekatan berbeda. Salah satunya

dengan meneliti media interaktif berbasis teknologi seperti aplikasi hafalan digital atau kuis daring, sehingga hasil penelitian dapat dibandingkan dengan media non-teknologi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menganalisis hubungan antara intensitas serta frekuensi penggunaan media interaktif terhadap keberhasilan hafalan siswa. Fokus penelitian juga dapat diarahkan pada pengembangan media untuk aspek lain dalam pembelajaran Bahasa Arab, misalnya membaca, menulis, atau berbicara. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, baik dari segi jumlah siswa maupun lokasi sekolah, guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi.

2. Guru diharapkan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara rutin pada setiap pertemuan, terutama saat mengajarkan *Mufradāt*. Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga proses menghafal *Mufradāt* menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Guru juga disarankan menambah variasi media pembelajaran, misalnya menggunakan *Mufradāt* bergambar, kartu warna-warni, atau papan tempel untuk menempelkan kartu. Variasi tersebut dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang menarik dan lebih memotivasi siswa. Selain itu, guru perlu mengelola waktu secara lebih optimal agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pemberian penguatan positif berupa pujian, apresiasi kelompok, dan umpan balik juga dinilai penting untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa selama proses belajar berlangsung.

3. Bagi Pihak Sekolah

kepada pihak madrasah diharapkan memberikan dukungan nyata dalam bentuk penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai. Fasilitas yang dimaksud antara lain alat cetak kartu, laminating, papan flanel, papan magnetik, maupun sarana lain yang dapat menunjang optimalisasi

penggunaan media kartu. Dukungan sekolah juga diperlukan dalam menambah jumlah perangkat media pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh beberapa kelompok siswa sekaligus. Selain itu, madrasah diharapkan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Bahasa Arab, agar pemanfaatan media yang kreatif dan interaktif dapat terus dikembangkan sesuai kebutuhan siswa.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Ahmadi, Maswan. "Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike." *Al-WARQAHAH : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4. no. 2 (2024).
- Aulia, Rambu, dkk., "Peran Media dalam Pembelajaran Mufrodat." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021).
- Ali, Aisyah, dkk., *Media Pembelajaran Interaktif*, Yogyakarta: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019
- Abin Syamsuddin Makmun. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012
- Asari, A. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish. 2023
- Aisyah Ali. *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish. 2023.
- Bahrudin, Uril. *Rekonstruksi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab*. Malang: Lisan Arabi, 2017.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Edisi ke-2 Revisi, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Darmawati. *Fun Learning Berbasis Learning Style dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Parepare: Idea Press, 2019.
- Dahar, R. W. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga. 2011
- Fitriani, I. H., & Hilmi, A.F, "Penerapan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) di Pondok Modern Darussalam Gontor" (*Lingue: Jurnal Bahasa, Budaya, dan Sastra*, Vol. 4, No. 2 (2022).
- Fitrah, Muhammad & Luthfiah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. 2017.
- Fikri, et al. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Handayani, Teti & Nani Lestari. *Model-Model Pembelajaran Aktif Dan Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.

- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2020.
- Hasibuan Jamaluddin & Fahrurrozi S. “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa di Yayasan Pendidikan An - Nauri Madrasah Darul Madani.” *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024).
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989.
- Hidayat, A. *Joyful Learning: Konsep Pembelajaran yang Menyenangkan*. Bandung: Alfabeta. 2020.
- Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.2020
- Hidayat,R. *Fun Learning: Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna*. Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Jensen, Eric. *Brain-Based Learning*. California: Corwin Press. 2011.
- Kamaluddin. 2022. *Problematika Penghafalan Mufradat Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Parepare*. Skripsi. IAIN Parepare.
- Laksmi Dewi, dkk. *Komponen Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021.
- Manshur, Umar, dkk., *Mnemonic Learning in Increasing Early Children's Arabic Vocabulary*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Maulidia, Rizky, dkk.,. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Sd Else (*Elementary School Education*” 7, no. 2 (2023).
- Mustafa, Bisri, & Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,. Malang: UIN Maliki Press, 2016.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, (Jakarta: UIP.2009).
- Margono, S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.2004

- Mayer, R. E. *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. 2020.
- Mulyani,D.,& Sari,A.P. *Psikologi Pendidikan untuk Guru Masa Kini*. Yogyakarta: Deepublish. 2021.
- Nation.,I.S.P, *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- Pagarra, H., dkk. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM (Universitas Negeri Makassar), 2023.
- Rachmawati, Safira Aura, dkk., “Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa.” *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 12, no. 1 (2023).
- Ramlah, dkk “Penerapan Permainan Sambung Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Inpres 189 Kanite di Kabupaten Takalar.” *Journal on Education (Joe)* 6, no. 4 (2024).
- Raudah, Syufi, dkk., “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, Vol. 2, No. 4 (2024).
- Rasyid, Ibrahim & Nana S. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Rachmawati, Safira Aura, dkk., “Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa,” *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* , Vol. 12, No. 1 (2023)
- Rosyadi, A. M, & Layni Istifadah. “Peningkatan motivasi belajar dan pengembangan kosakata bahasa Arab dengan media letter card.” *Al-Kafaah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education*, 2, no. 1 (2023).
- Ramli,M.*Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: UIN Antasari Press, 2018
- Rusiadi,.*Variasi Metetode dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora, 6(2), 10-21 (2020).
- Rianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Ce. X; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018).

- Sukardi, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004).
- Subana, M & Sudrajat. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia. 2005.)
- Suryabrata, Sumadi. *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sadiman, Arief S. *Bahasa Arab Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Saluky. “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress.” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016).
- Sugiharto. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press., 2020.
- Syaiful Mustofa., “*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*.”(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007).
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2019
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2020.
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. New York: Pearson Education. 2019
- Stefany, E.M.,dkk.,“Pengaruh Strategi ARCS.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 2016.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta,2014)
- Thobroni, Muhammad. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2017.
- Turhusna, Didi. “Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.” *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1078. 2022.
- Yusuf, F.,&Rachmawati,N. “*Strategi Mengajar Efektif di Era Digital*.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*. Jakarta: Prenada Media. 2021.
- Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan* (Malang: UM Press, 2008).

- Watri, dkk., *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya, 2023.
- Yasmin, Rara, dkk., “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dengan Permainan Lokal dalam Penguatan Karakter Pada Mata Pelajaran PPKn.,” *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 2024.
- Yuliana, S, & Arif Pratama. *Strategi Meningkatkan daya Ingat Dalam Belajar*. Bandung,: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*, (Cet . II; Jakarta: PTBumi Aksara, 2007).
- Zahriani, Nurul Jf, & Azmi Khairul “Strategi Pembelajaran Aktif pada Anak Usia Dini.” *Buhuts Al-Athfal : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1 (2022)





Lampiran 1. Surat Rekomendasi Meneliti Dari Kampus


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
 Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2615/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

14 Juli 2025

Yth. BUPATI PINRANG
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 di
 KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: SARINA
Tempat/Tgl. Lahir	: PANYEMPANG, 06 November 2002
NIM	: 2120203888204024
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: PANYEMPANG, DUSUN.KASSIPUTE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADHAT SISWA KELAS VII MTS DDI UJUNG LERO KAB. PINRANG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 14 Juli 2025 sampai dengan tanggal 14 Agustus 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

 Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 2. Surat Izin Meneliti Dari Penanaman Modal Kabupaten Pinrang

PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
 Nomor : 503/0450/PENELITIAN/DPMPPTSP/07/2025
 Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 18-07-2025 atas nama SARINA, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0674/R/T.Teknis/DPMPPTSP/07/2025, Tanggal : 22-07-2025
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0454/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/07/2025, Tanggal : 22-07-2025

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU :

1. Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8
3. Nama Peneliti : SARINA
4. Judul Penelitian : PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADHAT SISWA KELAS MTs DDI UJUNG LERO KAB. PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : SISWA KELAS VII
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Suppa

KEDUA :

KETIGA :

KEEMPAT :

Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 22-01-2026.

Peneliti wajib mentestasi dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 22 Juli 2025

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Blaya : Rp 0,-

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E

DPMPPTSP

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Meneliti dari Sekolah



PENGURUS DAERAH DDI KABUPATEN PINRANG
MADRASAH TSANAWIAH DDI LERO SUPPA
Jl. NondeDesa Lero Kec. Suppa Kab. Pinrang 91273

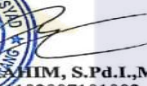
SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 195/MTs.21.07.0002/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MTs DDI Lero Suppa menerangkan bahwa :

Nama : Sarina
 Tempat dan tanggal lahir : Panyempang, 06 November 2002
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Nim : 212020388204024
 Fakultas : Pendidikan Bahasa Arab (Tarbiyah)
 Alamat : Panyempang, Dusun Kassipute

Benar telah melaksanakan penelitian di MTs. DDI Lero Suppa mulai tanggal 22 Juli 2025 sampai 22 Agustus 2025 dengan judul **"PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADHAT SISWA KELAS VII MTS DDI UJUNG LERO KAB. PINRANG"** Dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan Studi Program Strata 1 (S1) IAIN Parepare berdasarkan Surat Pemerintah Kab. Pinrang Nomor : 503/0450/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2025. Tanggal 22 Juli 2025 sampai 22 Agustus 2025 tentang Izin Penelitian di MTs. DDI Lero Suppa.

Demikian Surat Keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 30 Agustus 2025
 Kepala Madrasah

ABDURRAHIM, S.Pd.I., MA
 NIP. 1102007101002



Lampiran 4. Lembar Observasi dan Catatan Lapangan

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS

Nama Peneliti : Sarina
Tempat : Sekolah MTs DDI Ujung Lero
Tanggal : 30 Juli 2025
Jenis Observasi : NonPartisipatif

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak	Singkat Catatan
1.	Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan doa Guru memberikan motivasi awal Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan <i>mufradhat</i> yang akan dipelajari (apersepsi) 			
2.	Tahap Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengenalkan <i>mufradhat</i> baru Guru memberi contoh pelafalan Siswa menirukan bacaan Guru memberikan contoh kalimat sederhana 			
3.	Keaktifan siswa dan Tanggapan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Siswa terlihat antusias saat kegiatan Siswa berpartisipasi dalam kelompok Siswa menyatakan belajar terasa mudah dan menyenangkan 			
4.	Efektivitas Media terhadap Kemampuan Menghafal	<ul style="list-style-type: none"> Siswa lebih cepat mengingat <i>mufradhat</i> dibanding sebelumnya Siswa mampu menyusun kalimat tanpa melihat buku 			
5.	Kemampuan Menghafal <i>Mufradhat</i>	Mampu Menyebutkan <i>Mufradhat</i>			
6.	Suasana belajar	<ul style="list-style-type: none"> Suasana kelas kondusif Pembelajaran terasa menyenangkan Siswa merasa termotivasi 			
7.	Hambatan Siswa	Ada beberapa siswa Kesulitan dalam menyebutkan <i>Mufradhat</i>			
8.	Peran Guru	Memberikan bimbingan dan arahan			
9.	Penggunaan Media	Media kartu <i>mufradhat</i> digunakan sesuai tujuan			

Pengamat
Sarina

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal: Rabu, 30 Juli 2025
Waktu: 08.00-09.20
Tempat: Ruang Kelas VII MTs DDI Ujung Lero
Pengamat: Peneliti

Kegiatan Pembelajaran: Materi *al-qirā'ah* dan pengenalan *mufradhat* baru.

Catatan:

Saat memasuki kelas, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru kemudian memberikan apersepsi singkat mengenai materi sebelumnya. Suasana kelas cukup kondusif meskipun sebagian siswa terlihat masih kurang fokus di awal.

Guru menjelaskan teks bacaan pendek (*qirā'ah*) kemudian memperkenalkan *mufradhat* yang terdapat dalam bacaan. Siswa diminta menirukan pelafalan *mufradhat* secara bersama-sama. Sebagian siswa terlihat antusias saat menirukan pelafalan, tetapi ketika guru meminta siswa mengulangi tanpa guru, beberapa siswa masih ragu dan membuka catatan.

Pada akhir kegiatan, guru belum menggunakan media kartu *mufradhat* karena fokus materi masih pada pengenalan teks. Namun siswa terlihat mulai mengalami kesulitan mengingat sebagian *mufradhat* baru yang disampaikan.

Catatan Lapangan ke2

Hari/Tanggal: Rabu, 06 Agustus 2025
Waktu: 08.00-09.20
Tempat: Ruang Kelas VII MTs DDI Ujung Lero

Kegiatan Pembelajaran: Penerapan media kartu *mufradhat*.

Catatan:

Guru mulai menerapkan media kartu *mufradhat*. Media yang digunakan berupa potongan kertas berukuran kecil bertuliskan *mufradhat*. Kemudian guru membagi siswa ke dalam lima kelompok, masing-masing mendapatkan satu set kartu dengan jumlah terbatas.

Siswa diminta menyusun kartu menjadi bentuk kalimat yang sempurna. Suasana kelas berubah lebih hidup dan interaktif. Banyak siswa yang berdiri, mulai nampak semangat dan tidak sabar memulai.

Terdapat temuan penting:

- Siswa yang awalnya pasif terlihat lebih aktif ketika kegiatan menggunakan kartu.
- Beberapa siswa cepat menghafal ketika memegang kartu dan mengulang-ulang secara verbal.
- Ada keterbatasan kartu sehingga beberapa kelompok harus bergantian.

Catatan Lapangan ke 3

Hari/Tanggal: Rabu, 13 Agustus 2025
Waktu: 08.00-09.20

Kegiatan: Penyusunan kalimat sederhana menggunakan kartu *mufradhat*.

Pada pertemuan ini, guru menaikkan level kegiatan. Setiap kelompok menerima kartu *mufradhat* dan kartu struktur sederhana (*fi' l, fa' il, objek*). Siswa diminta menyusun kalimat dasar.

Temuan penting:

- Proses penyusunan kartu membantu siswa mengingat lebih cepat.
- Suasana menyenangkan membuat siswa tidak tertekan saat diminta menghafal.
- Guru kesulitan mengawasi semua kelompok karena kegiatan berlangsung serentak.

Catatan Lapangan ke 4

Hari/Tanggal: Rabu, 20 Agustus 2025
Waktu: 08.00-09.20
Fokus: Evaluasi dan refleksi penggunaan kartu *mufradhat*.

Catatan:

Guru memberikan evaluasi hafalan *mufradhat* melalui tes tulisan. Hasil sementara menunjukkan peningkatan hafalan dibanding pertemuan awal. Guru dan siswa sama-sama mengakui bahwa kegiatan bermain kartu membuat proses menghafal terasa lebih mudah dan tidak membosankan.

Namun beberapa hambatan tetap ditemukan:

- Jumlah kartu terbatas.
- Kelas panas kondisi tidak kondusif.
- Waktu pembelajaran kurang.
- Tidak ada tempat khusus seperti papan tempel untuk menampilkan kartu.

Guru menyatakan bahwa meskipun sederhana, media kartu sangat membantu terutama bagi siswa yang awalnya kesulitan menghafal.

Pengamat
Chail

Lampiran 5. Surat Identitas Informan

WAWANCARA UNTUK GURU

Yang bertanda tangan disini :

Nama : SUHARDI, S.Ag, M. Pd

Alamat : Ujung Lero

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Guru Bahasa Arab

Umur : 55 Tahun

Menerangkan bahwa

Nama : Sarina

Nim : 2120203888204024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

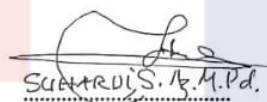
Fakultas : Tarbiyah

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “ Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal Mufradhat Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 30 Juli 2025

Yang Bersangkutan


SUHARDI S. Ag, M. Pd.

PAREPARE

WAWANCARA UNTUK SISWA

Yang bertanda tangan disini :

Nama : Samaria
Alamat : Jln H. Koda Ujung, Ujung Lero
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Guru
Umur : 12

Menerangkan bahwa

Nama : Sarina
Nim : 2120203888204024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “ Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal Mufradhat Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 03 Agustus 2025

Yang Bersangkutan

.....
Surya

PAREPARE

WAWANCARA UNTUK SISWA

Yang bertanda tangan disini :

Nama : Alfa
 Alamat : Jalan Sabria, Ujung Lero
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : hfwl
 Umur : 12
 Menerangkan bahwa
 Nama : Sarina
 Nim : 2120203888204024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
 Fakultas : Tarbiyah

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “ Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal Mufradhat Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 03 Agustus 2025
 Yang Bersangkutan



PAREPARE

WAWANCARA UNTUK SISWA

Yang bertanda tangan disini :

Nama : Nur Mayyah Az Zahra
 Alamat : Jalan babtu Solata Nijunglero
 Jenis Kelamin : perempuan
 Jabatan : siswa
 Umur : 12

Menerangkan bahwa

Nama : Sarina
 Nim : 2120203888204024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
 Fakultas : Tarbiyah

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “ Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal Mufradhat Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero Kab. Pinrang”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 03 Agustus 2025

Yang Bersangkutan

.....
 [Signature]

PAREPARE

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307 PO Box 909 Parepare 91100, Web. www.iainpare.ac.id Email: @iainpare.ac.id</p>
	<p>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</p>

NAMA MAHASISWA : SARINA
 NIM/PRODI : 2120203888204024/PENDIDIKAN BAHASA ARAB
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
 DALAM MENGATASI LEMAHNYA KEMAMPUAN MENGHAFAL
 MUFRADHAT SISWA KELAS VII MTS DDI UJUNG LERO KAB. PINRANG

INSTRUMEN WAWANCARA

No.	WAWANCARA UNTUK GURU BAHASA ARAB
1.	Bagaimana Bapak menilai kemampuan siswa dalam menghafal <i>mufradhat</i> selama ini?
2.	Apa saja kendala yang sering dihadapi siswa dalam menghafal kosakata Arab?
3.	Metode apa yang biasa digunakan dalam mengajarkan <i>mufradhat</i> ?

4.	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif?
5.	Apa tujuan utama Bapak menggunakan media tersebut?
6.	Bagaimana tanggapan siswa saat menggunakan media kartu kata?
7.	Apakah media tersebut membantu meningkatkan daya hafal siswa?
8.	Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media ini menurut Bapak?
9.	Apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media ini?
10.	Apa alasan bapak memilih media ini dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab

No.	WAWANCARA UNTUK SISWA KELAS VII
1.	Apakah kamu suka belajar kosakata Bahasa Arab? Mengapa?
2.	Apa kesulitan yang kamu alami saat menghafal <i>mufradhat</i> ?
3.	Apakah guru pernah menggunakan media seperti kartu kata?
4.	Bagaimana perasaanmu saat belajar dengan kartu kata itu?
5.	Apakah belajar dengan media itu lebih menyenangkan dari buku?
6.	Apakah jenis permainan itu membantu kamu mengingat <i>mufradhat</i> ?
7.	Apakah kamu merasa lebih aktif saat pakai media itu?
8.	Apa pendapatmu tentang kegiatan menyusun kalimat dari kartu kata?
9.	Apakah kamu merasa dilibatkan secara aktif dalam pelajaran saat pakai media itu?

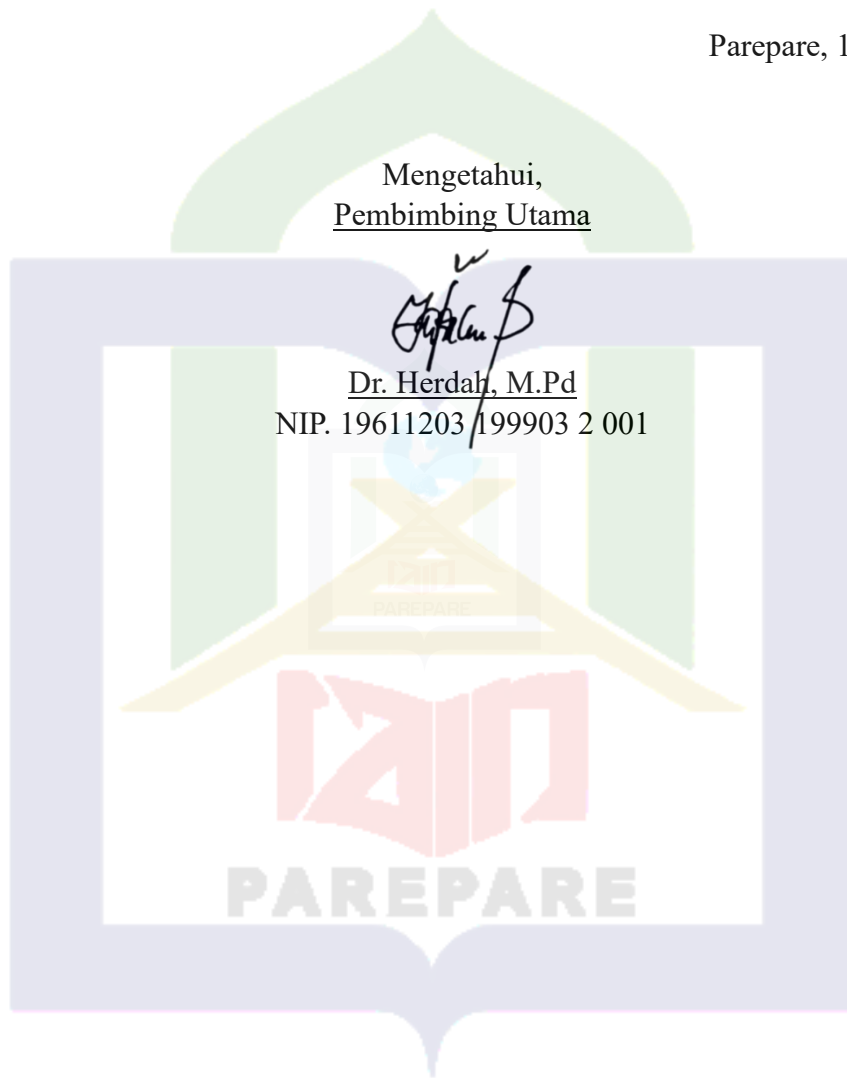
10.	Menurutmu, apakah media ini membantu kamu dalam mengatasi lemahnya kemampuan menghafal <i>mufradhat</i>
-----	---

Parepare, 16 April 2025

Mengetahui,
Pembimbing Utama



Dr. Herdah, M.Pd
NIP. 19611203/199903 2 001



Lampiran 6. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di MTs DDI Ujung Lero



Lampiran 7. Dokumentasi Pelaksanaan pembelajaran media kartu *mufradat* oleh guru





Lampiran 8. Wawancara dengan guru MTs DDI Ujung Lero



Lampiran 9. Wawancara dengan siswa Mts DDI Ujung Lero



BIODATA PENULIS



Sarina, lahir pada tanggal 06 November 2002 di Panyeppang, penulis anak kedua dari lima bersaudara yang merupakan buah kasih sayang dari pasangan suami istri Saripuddin dan Husni. Pendidik menempuh pendidikan formal pertama pada tahun 2008 di SD 182 Kec. Suppa Kab. Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan. Disekolah tersebut penulis menempuh pendidikan selama 6 tahun dan selesai pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun yang sama penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 3 Suppa selesai pada tahun 2017. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan selama tiga tahun di Madrasah Aliyah Biharul Ulum Ma'arif Wiringtasi Kabupaten Pinrang selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2021.

Setelah berhasil menyelesaikan pendidikan di Madrasah Aliyah Biharul Ulum Ma'arif Wiringtasi Kabupaten Pinrang, maka penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang ada di kota Parepare yang memang menjadi keinginan dan pilihan penulis sendiri yakni Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Penulis mengambil program strata satu di Fakultas Tarbiyah program studi Pendidikan Bahasa Arab dan selesai pada tahun 2025 dengan judul karya tulis ilmiah (skripsi).

“Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Lemahnya Kemampuan Menghafal *Mufradat* Siswa Kelas VII MTs DDI Ujung Lero.”

Penulis sangat bersyukur telah diberikan kesempatan menimba ilmu pada perguruan tinggi tersebut sebagai bekal penulis dalam mengarungi kehidupan di masa yang akan datang. Penulis berharap apa yang didapatkan berupa ilmu pengetahuan dapat penulis amalkan di dunia dan mendapat balasan rahmat dari Allah SWT di kemudian hari, serta dapat membahagiakan kedua orang tua, suami, anak dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan segala dukungan yang tiada hentinya.