Kartu Bergambar dalam Permainan Memory Game: Pendekatan Interaktif untuk Penguasaan Mufrodat Siswa

Lidiyah Habibatul Fuadiyah[1], Umi Hanifah[2], Theresia Akhadiyah[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia
E-mail: lidyahabibatul@gmail.com, umihanifah@uinsa.ac.id, theresiaakhadiyah@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2025-04-15
Revised: 2025-05-21
Published: 2025-06-09

Keywords:
Picture Cards;
Memory Game;
Mufrodat;
Interactive Learning.

Abstract
This study aims to analyze the use of picture cards in an interactive *Memory Game* to improve the vocabulary mastery of Class VIII students at MTsN 1 Sidoarjo. The study is based on students' low mastery of vocabulary due to a lack of innovative learning methods and active involvement in the learning process. One solution is to use interactive learning media that are fun and align with students' characteristics. The quantitative research methodology applied is a *pre-experimental* research of the *one-group pretest-posttest design*. A pre-test will be administered at the beginning, before the treatment, and a post-test will be administered at the end, after the treatment. Both tests will be assessed using a rubric of mufrodat mastery. The results of the study, based on a T-test using the paired sample T-test technique, are -9.400 with *sig. (2-tailed)* 0.000, and a df of 30. Since the probability value is less than 0.05, H0 is rejected and Ha is accepted. The picture cards in the memory game are significantly effective for class VIII students at MTsN 1 Sidoarjo. These results prove that game-based, interactive learning media effectively optimize vocabulary mastery and create a more active, fun learning atmosphere.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2025-04-15
Direvisi: 2025-05-21
Dipublikasi: 2025-06-09

Kata kunci:
Kartu Bergambar;
Memory Game;
Mufrodat;
Pembelajaran interaktif.

Abstrak
Studi ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan kartu bergambar dalam permainan *Memory Game* dengan pendekatan interaktif untuk penguasaan mufrodat siswa kelas VIII di MTsN 1 Sidoarjo. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya penguasaan mufrodat siswa yang disebabkan oleh minimnya penggunaan metode pembelajaran inovatif dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Sebagai solusi, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metodologi penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada awal sebelum perlakuan akan diberikan *pre-test* dan di akhir setelah pemberian perlakuan akan diberikan *post-test*, yang akan dinilai menggunakan rubrik penguasaan mufrodat. Dari hasil penelitian berdasarkan uji T menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* yang diperoleh -9,400 dengan *sig. (2-tailed)* 0,000 dan df sebesar 30. Nilai probabilitas < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Kartu bergambar dalam permainan *Memory Game* efektif secara signifikan pada siswa kelas VIII MTsN 1 Sidoarjo. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan efektif dalam mengoptimalkan penguasaan mufrodat dan juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta menyenangkan.

I. PENDAHULUAN

Penguasaan mufrodat adalah dasar penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Mufrodat berperan sebagai kunci untuk memahami pesan, menyusun kalimat secara tepat, dan melakukan komunikasi yang efektif. Siswa yang memiliki koleksi mufrodat yang luas cenderung lebih percaya diri, aktif dalam diskusi, serta mampu memberikan pengaruh positif kepada teman-temannya (Rosalinda, 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di sekolah, penguasaan mufrodat tidak hanya mendukung tercapainya kompetensi dasar, tetapi juga merupakan syarat penting untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu *istima'*, *kalam*, *qiro'ah*, dan *kitabah* (Zaki, 2023). Namun kenyataannya, masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai mufrodat bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh minimnya paparan terhadap bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari, kesulitan membaca teks berbahasa arab, hingga metode pengajaran yang monoton dan terfokus pada hafalan semata (Rachmawati, Elmubarok and Nawawi, 2023).

Dalam situasi seperti ini diperlukan pendekatan yang lebih interaktif supaya siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif melainkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong penggabungan teknologi dan metode pembelajaran inovatif

untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Arab (Bangsa, 2024). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar proses belajar mengajar lebih optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kusumaningrum and Astuti, 2024). Salah satu media yang menarik untuk diterapkan adalah permainan edukatif seperti *Memory Game* dengan menggunakan kartu bergambar. Media ini dirancang bukan sekadar untuk memperkenalkan mufrodat baru tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Hasnidar, 2021). Visualisasi gambar membantu siswa mengaitkan makna kata secara lebih konkret, sementara unsur permainan menumbuhkan semangat bersaing maupun kerja sama di antara mereka. Kartu bergambar juga memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas dan kemudahan dalam penyusunan materi. Guru dapat menyesuaikan isi kartu sesuai tema pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, strategi ini menjadi alternatif kreatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian mengenai penggunaan media ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kontribusinya dalam meningkatkan penguasaan mufrodat dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan gambar sebagai alat bantu visual terbukti mendukung penguatan memori dan pemahaman konsep. Melalui visualisasi, siswa menjadi lebih mampu untuk mengingat dan menggunakan mufrodat baru dalam konteks yang tepat. (Ariani, Kristiantari and Wiyasa, 2024). Selain itu, media visual dapat menjadi faktor pencapaian tujuan pembelajaran (Ilarmin *et al.*, 2024). Misalnya, pada materi kesehatan, penggunaan gambar berbagai jenis penyakit dapat meningkatkan konsentrasi karena siswa dapat mengenali ciri-ciri serta dampaknya secara lebih nyata. Kartu Bergambar yang digunakan bukanlah permainan pada umumnya, melainkan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk memperkenalkan mufrodat bahasa Arab (Masnah, Baso and Ridwan, 2024). Disamping itu, media ini bukan tanpa kelemahan. Beberapa kendala yang mungkin muncul adalah desain yang tidak terlalu praktis, tidak adanya elemen audio, dan keterbatasan dalam menjangkau berbagai tipe gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaannya membutuhkan pengamatan yang cermat serta pengelolaan yang hati-hati agar tidak cepat rusak atau disalahgunakan oleh siswa (Amanda, 2024).

Sesuai dengan penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa karya ilmiah yang sejalan dengan tema penelitian ini. Pertama, e-journal *Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan media gambar untuk meningkatkan pemahaman mufrodat bahasa Arab. Namun, fokus penelitian yang terbatas pada pemanfaatan media gambar tanpa mengaitkannya dengan penerapan dalam permainan edukatif yang berbasis interaksi dan kolaborasi siswa, seperti metode *Memory Game* yang ditawarkan dalam penelitian ini (Fidri *et al.*, 2022). Penelitian serupa juga terdapat dalam jurnal berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Studi ini menekankan efisiensi media gambar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab, tetapi tidak mengeksplorasi integrasi media tersebut dalam permainan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa (Muawiyah *et al.*, 2022). Selanjutnya, jurnal *Application of Educational Games as an Arabic Language Learning Method* membahas pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Meskipun relevan, penelitian ini belum mengkaji dampak permainan terhadap memori jangka panjang siswa serta belum menyoroti pengalaman belajar yang kolaboratif sebagaimana diterapkan dalam model *Memory Game* (Septiana *et al.*, 2024). Berdasarkan studi literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun penggunaan kartu bergambar telah menunjukkan efektivitasnya dalam penguasaan mufrodat, belum banyak penelitian yang mengintegrasikannya secara aktif dengan metode *Memory Game*. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung bersifat pasif dan individual dengan pendekatan visual konvensional. Padahal, permainan seperti *Memory Game* dapat mendorong keterlibatan aktif, memperkuat daya ingat melalui pengulangan visual, serta membangun suasana kolaboratif yang menyenangkan di kelas.

Hasil penelitian ini menghadirkan pendekatan baru yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif seperti minat, partisipasi, dan interaksi siswa. Keunggulan model yang dikembangkan terletak pada pemanfaatan media visual berupa kartu bergambar yang dipadukan dengan metode permainan edukatif Memory Game, yang hingga saat ini belum banyak diteliti secara komprehensif dalam konteks pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Dengan penekanan pada

interaktivitas dan kolaborasi, pendekatan pedagogis ini menjadi lebih dinamis dan kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan metode pembelajaran interaktif yang menantang. Pendekatan tersebut bertujuan untuk mengisi celah yang terdapat pada penelitian terdahulu yang masih terbatas pada penggunaan media konvensional. Inovasi yang ditawarkan diharapkan dapat memperkaya kajian literatur pembelajaran bahasa Arab yang bersifat inovatif sekaligus memberikan kontribusi praktis sebagai pendekatan interaktif yang aplikatif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII di MTsN 1 Sidoarjo.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, dan menggunakan pendekatan *Pre-Eksperimental*. Lokasi pelaksanaan penelitian berada di MTsN 1 Sidoarjo dengan waktu penelitian pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dari penelitian ini diikuti oleh satu kelas VIII A dengan jumlah keseluruhan 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Pada teknik tes peneliti memberikan *pre-test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post-test* (setelah diberi perlakuan). Selanjutnya, prosedur penelitian yaitu rangkaian tahapan yang dijalankan selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, prosedur tersebut terdiri dari tiga tahap utama yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Pada tahap persiapan, instrumen tes disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang tertera dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap pelaksanaan, dimulai dengan melaksanakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran interaktif menggunakan kartu bergambar dalam permainan *Memory Game* dan diakhiri dengan melaksanakan *post-test* untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah perlakuan. Pada tahap akhir, data dianalisis menggunakan teknik deskriptif dan uji analisis statistic. Teknik deskriptif diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menghitung nilai rata-rata (mean), nilai minimal, nilai maksimal, dan standar deviasi. Selanjutnya, uji analisis statistik diperoleh melalui uji normalitas untuk memastikan distribusi data normal, uji homogenitas untuk menilai kesamaan varians data, dan uji T menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* untuk menguji signifikansi perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test.*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tingkat penguasaan mufrodat siswa kelas VIII A, diperoleh dengan mengolah hasil soal *pre-test* dan *post-test* berupa 15 soal pilihan ganda yang terdiri dari nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, standar deviasi distribusi frekuensi dan penyajiannya dalam bentuk grafik statistik deskriptif dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 23 for windows. Hasil penelitian yang telah dilakukan menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	**Min**	**Max**	**Mean**	**Std. Deviation**
Pre-Test	31	51	86	67.03	10.722
Post-Test	31	72	100	87.35	9.464
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan tabel 1, analisis deskriptif pada nilai rata-rata *pre-test* sebelum menggunakan kartu bergambar yang diikuti oleh 31 peserta didik sebesar 67,03 dengan nilai minimum 51, nilai maksimum 86, dan standar deviasi 10,722 menunjukkan adanya variasi nilai yang cukup besar di antara siswa. Setelah diterapkannya kartu bergambar pada pembelajaran, nilai rata-rata hasil *post-test* meningkat menjadi 87,35 dengan nilai minimum 72, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 9,464 mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa menjadi lebih merata, dan sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar.

Distribusi frekuensi nilai juga menunjukkan pergeseran yang positif. Pada *pre-test* menunjukkan bahwa terdapat 10 peserta didik dengan nilai antara 51-64 dengan persentase sebesar 32%, 13 peserta didik dengan nilai antara 65-72 dengan persentase sebesar 42%, 8 peserta didik dengan nilai antara 73-86 dengan persentase sebesar 26%. Selanjutnya pada *post-test* mengalami peningkatan yang terdapat 9 peserta didik dengan nilai antara 71-80 dengan persentase sebesar 29%, 8 peserta didik dengan nilai antara 81-90 dengan persentase sebesar 26%, 14 peserta didik dengan nilai antara 91-100 dengan persentase sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil yang signifikan setelah menggunakan kartu bergambar.

Tabel 2. Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.130	31	.195
Post-Test	.144	31	.101
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui nilai signifikansi hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (nilai signifikansi masing-masing 0,195 dan 0,101 > 0,05). Setelah memastikan normalitas data, maka tahap berikutnya adalah uji homogenitas.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances			
Pre-Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.301	4	26	.296

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil dari *Test of Homogeneity of Variance* pada *Levene Statistic* menunjukkan signifikansi 0,296. Dari hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa populasi data nilai *pre-test* menunjukkan angka signifikansi > 0,05, yang berarti populasi data nilai *pre-test* memiliki varian yang homogen (sama). Setelah memastikan data berdistribusi normal dan homogen, tahap selanjutnya adalah Uji T menggunakan teknik *Paired Sample T-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji T

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Post Test	-20.323	2.162	-24.738	-15.907	-9.400	30	.000

Berdasarkan dari tabel 4, analisis uji T menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* yang diketahui nilai t hitung adalah -9,400 dengan *sig.* (2-*tailed*) 0,00 dan df sebesar 30. Nilai probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis menggunakan uji T menunjukkan penggunaan kartu bergambar dalam permainan *Memory Game* efektif secara signifikan untuk penguasaan mufrodat siswa kelas VIII di MTsN 1 Sidoarjo.

B. Pembahasan

Dari hasil penelitian berdasarkan hasil uji T menggunakan teknik Paired Sample T-Test, diperoleh -9,400 dengan sig. (2-tailed) 0,000 dan df sebesar 30. Nilai probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kartu bergambar dalam permainan Memory Game efektif secara signifikan untuk penguasaan mufrodat siswa kelas VIII di MTsN 1 Sidoarjo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat interaktif, yakni melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar melalui media visual dan permainan. Pendekatan interaktif penting dalam konteks pembelajaran mufrodat karena mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan kognitif serta afektif siswa. Keberhasilan media ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika terlibat aktif dan belajar dalam konteks yang bermakna.

Penelitian ini sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh (Mustofa, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata setelah diterapkannya media visual dalam pembelajaran. Selanjutnya, (Zulfida et al., 2024) menegaskan bahwa media berbasis Android yang menyajikan mufrodat secara visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Arab melalui pendekatan interaktif. (Imron, 2023) juga menemukan bahwa penggunaan flash card memperkuat daya ingat siswa secara visual, sehingga memudahkan dalam mengingat kosa kata. (Anggraini, 2022) melaporkan adanya peningkatan signifikan penguasaan mufrodat setelah penggunaan media kartu bergambar yang dirancang secara sistematis.

Selain itu, (Fauzie, Fatoni and Firdaus, 2022) mengemukakan bahwa kartu bergambar membantu siswa memahami makna kosa kata secara kontekstual karena menggabungkan visualisasi dan pengulangan. Lebih lanjut, (Humam et al., 2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan flash card meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan proses belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Penelitian (Rahmatia and Hidayat, 2021) turut menambahkan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran bahasa Arab secara

signifikan meningkatkan partisipasi serta meningkatkan penguasaan mufrodat, karena mengintegrasikan hiburan dan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan-temuan terdahulu yang mendukung efektivitas media visual dan pendekatan interaktif dalam pembelajaran mufrodat. Kartu bergambar dalam permainan Memory Game, baik dalam bentuk fisik maupun digital, terbukti membantu siswa tidak hanya dalam penguasaan mufrodat, tetapi juga dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya memfasilitasi pengulangan bermakna dan keterlibatan multisensori yang sesuai dengan prinsip pembelajaran modern.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar dalam permainan *Memory Game* secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII di MTsN 1 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh -9,400 dengan sig. (2-tailed) 0,000 dan df sebesar 30. Karena nilai probabilitas < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Penggunaan media ini terbukti mampu memfasilitasi proses menghafal mufrodat bahasa Arab secara lebih mudah dan menyenangkan melalui pendekatan interaktif dan partisipasi aktif. Secara teoritis, penelitian ini mendukung efektivitas pembelajaran berbasis visual dalam memperkuat daya ingat jangka panjang. Secara praktis, media ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka karena fleksibel, kontekstual, dan mendorong suasana belajar yang kolaboratif.

B. Saran

Rekomendasi penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan media ini di jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA), guna melihat efektivitasnya pada kelompok usia yang berbeda. Pemanfaatan teknologi digital sebagai pengembangan media juga harus dipertimbangkan agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Selain itu, studi lanjutan dapat mengeksplorasi pengaruh media ini terhadap keterampilan bahasa lainnya, seperti menyimak dan berbicara, serta menguji efektivitasnya terhadap berbagai gaya belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Amanda, D.R. (2024) 'Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa', JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 3(2), pp. 185–199.

Anggraini, E.K. (2022) 'Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah', IJAR : Indonesian Journal of Action Research, 1(2), pp. 268–274.

Ariani, N.M.D., Kristiantari, M.G.R. and Wiyasa, I.K.N. (2024) 'Media Kartu Kata Bergambar : Solusi Penguasaan Kosakata Umum pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar', INDONESIAN JOURNAL OF INSTRUCTION, 5(1), pp. 39–48.

Bangsa, W.N.W. (2024) 'Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dalam Belajar Bahasa Arab', Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa, 1(2), pp. 208–215. Available at: https://doi.org/10.38073/pelita.v1i2.184.

Fauzie, L.B., Fatoni, A. and Firdaus, M. (2022) 'Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Studi Kasus Di Mts Surya Buana', FASHOHAH : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, 2(1), pp. 28–39.

Fidri, M. et al. (2022) 'Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', Jurnal AS-SAID, 2(1), pp. 138–148.

Hasnidar (2021) 'Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo', Didaktika: Jurnal Kependidikan, 10(3), pp. 197–206. Available at: https://doi.org/10.58230/27454312.105.

Humam, I. et al. (2023) 'Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Terhadap Peningkatan Mufradat Siswa Kelas VII Mts Al- Intishor Mataram', AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education, 6(1), pp. 22–29.

Ilarmin et al. (2024) 'Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada

Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko', Jurnal Ilmiah Dikdaya, 14(1), pp. 77–84. Available at: https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606.

Imron, M. (2023) 'Media Kartu bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat', Al-Kafaah : Journal of Arabic Language and Linguistics Education (ALLE), 1(2), pp. 90–105.

Kusumaningrum, W. and Astuti, S. (2024) 'Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa', JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(9), pp. 9442–9447. Available at: https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5303.

Masnah, Baso, Y.S. and Ridwan, M. (2024) 'Penerapan Media Game Edukasi (Kartu Seru) Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Darussalihin Berru', Jurnal Sarjana Ilmu Budaya, 04(03), pp. 49–69.

Muawiyah et al. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Kanang Polewali Mandar', Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, 3(2), pp. 112–136.

Mustofa, K. (2022) 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Tentang Mufradat Pada Siswa Kelas VIII Di Mts Negeri Bangkalan', Jurnal Pendidikan Lampu, pp. 1–8.

Rachmawati, S.A., Elmubarok, Z. and Nawawi, M. (2023) 'Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa', Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching, 12(1), pp. 46–50. Available at: https://doi.org/10.15294/la.v12i1.67552.

Rahmatia and Hidayat, A.F.S. (2021) 'Pengaruh Metode Bermain Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa MTS Sabilarrasyad', Borneo Journal of Language and Education, I(2), pp. 151–165.

Rosalinda (2022) 'Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method)', Serambi Konstruktivis, 4(1), pp. 103–115.

Septiana, E. et al. (2024) 'Application of Educational Games as an Arabic Language Learning Method at MTs Negeri 2 Deli Serdang', Jurnal Nasional Holistic Science, 4(2), pp. 293–297.

Zaki, M. (2023) 'Improving Arabic Vocabulary Memorizing Skills for Grade VII Students of MTs Qamarul Huda Bagu 2022/2023 Peningkatan Keterampilan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Qamarul Huda Bagu 2022/2023', Journal of Arabic Education, 2(2), pp. 193–194.

Zulfida, S. et al. (2024) 'Pendampingan Penguasaan Mufrodat Melalui Android Dalam Pengajaran Bahasa Arab Di Mts Miftahul Ulum', Communnity Development Journal, 5(1), pp. 1702–1709.