

Penerapan Media Gambar Kartun dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Marinten Mawarti¹, Nurrokhmatulloh², Miftachul Taubah³

¹²³Universitas Yudharta Pasuruan; Indonesia
Correspondence E-mail; Arinr836@gmail.com

Submitted: 29/01/2025

Revised: 10/03/2025

Accepted: 15/04/2025

Published: 30/06/2025

Abstract

This study analyzes the use of cartoon image media in teaching Arabic vocabulary (mufradat) to fourth-grade students at MI Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan. Qualitative research with case study type Research data in the form of cartoon images in Arabic vocabulary Data collection techniques through observation, interviews, and documentation Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing; the study finds that cartoon images significantly enhance students' motivation, memorization, and understanding of word meanings. This media fosters an interactive, engaging classroom environment, increasing participation and confidence in vocabulary usage. Supporting factors include visual appeal and the ability to simplify abstract concepts, although challenges such as limited resources and varied student abilities persist. The study suggests combining cartoon media with language games, group discussions, and creative tasks to optimize effectiveness. Future developments may involve integrating digital technologies to improve further Arabic language learning at the madrasah ibtidaiyah level.

Keywords

Arabic Language Learning; Cartoon Image Media; Vocabulary.



© 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran (Asrori & Ahsanudin, 2016). Media pembelajaran juga mencakup alat bantu pembelajaran misalnya gambar, peragaan, kartu dan sejenisnya. Media pembelajaran adalah alat bantu audio visual yang digunakan pendidik untuk pembelajaran materi tertentu agar dapat mencapai tujuan secara maksimal dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Media atau alat bantu pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menjadikan peserta didik belajar dan memperoleh keterampilan tertentu atau segala sesuatu yang membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran (Prawesti, Putro, Pratiwi, & Wardani, 2024) .

Penggunaan media dalam upaya penguasaan bahasa sangat menguntungkan, terutama dalam konteks bahasa Arab(Firdaus, 2024). Bahasa Arab secara luas dianggap sebagai bahasa yang relatif menantang bagi pelajar, terutama bagi pelajar di Indonesia (Wulandari, 2023). Tantangan ini disebabkan oleh perbedaan signifikan dalam struktur tata bahasa dan aksara yang sangat kontras dengan bahasa Indonesia. Bahasa Arab sendiri biasanya dimulai dengan belajar kosa kata atau mufradat, karena kosakata merupakan dasar dari sebuah bahasa, kosakata memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa Arab,jika menguasai banyak kosakata(Zuhdy, 2017). Oleh karena itu, keberadaan media gambar kartun sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan pengajaran bahasa Arab.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran merupakan alat yang mampu untuk meningkatkan mufradat dan memahami bahasa Arab. Media gambar dalam pembelajaran upaya meningkatkan konsentrasi belajar anak pada usia dini (Kutiawan, 2016). Media gambar memiliki banyak nilai positif untuk membangun semangat peserta didik, menambah pembendaharaan mufradat bahasa Arab. Sehingga peserta didik dapat memperkuat ingatan dan memperjelas isi materi pembelajaran dengan mudah karena mereka telah memahami bahasa Arab. Dalam menggunakan media gambar kartun dapat membantu pendidik memotivasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Furoidah & Lailatal, 2022).

Fokus utama dalam penggunaan media adalah media tersebut berguna dalam menunjang proses belajar dan pengajaran agar suatu materi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif dan mudah diterima oleh peserta didik tanpa membuat peserta didik merasa bosan (Mutmainnah, Hasyim, & Hamzani, 2021). Implementasi media kartun merupakan salah satu strategi yang efektif

untuk mengaktifkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab (Fitriyah, 2025). Penggunaan metode ceramah yang monoton dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat belajar (Hasanah, 2024).

Media gambar adalah sarana pembelajaran berupa gambar-gambar yang digunakan untuk membantu peserta didik belajar dalam kegiatan pembelajaran (Setiyawan, 2021). Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik (Faradisa & Fitriani, 2023). Dalam penggunaan Media gambar dapat membantu pendidik mempermudah penguasaan kosakata pada materi pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik. Meningkatkan penguasaan kosakata dengan menerapkan media gambar kartun dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Firdausi, 2020). Dalam konteks pembelajaran bahasa, gambar berfungsi sebagai referensi konkret yang membantu peserta didik mengaitkan kosakata dengan objek atau konsep nyata (Islam, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar di madrasah, bahwa pentingnya menggunakan media gambar kartun dalam pembelajaran bahasa Arab dalam penguasaan mufradat pada peserta didik kelas IV MI Mambaul Khoir Prigen Pasuruan sangat menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Utami, 2024). Penggunaan media gambar kartun dapat membantu peserta didik mengingat kosa kata dengan lebih baik juga penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar bahasa Arab, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Utami, 2024). Dengan demikian, penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Mambaul Khoir dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah kurangnya minat dan pemahaman peserta didik dalam kosakata. Penerapan metode ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pesesrta didik (Rapsanjani, 2023). Media pembelajaran pun berdasarkan proses bergulirnya waktu dan ilmu penegetahuan dan teknologi yang pesat perkembangannya, maka ada berbagai macam media gambar yang berasal dari media massa seperti majalah, buku, surat kabar atau melalui media elektronik seperti radio, televisi, internet dan lain sebagainya (Kutiawan, 2016). Media-media ini memungkinkan penyampaian informasi dan pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam era digital yang memudahkan akses terhadap berbagai sumber pengetahuan (Murni, 2021).

Begitu pula di (MI) Manbaul Khoir, talang agung, Prigen, Pasuruan. Media gambar dalam

pembelajaran bahasa Arab untuk penguasaan mufradat atau kosakata. Menurut pendidik bahasa Arab, bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab berupa penguasaan kosakata disana menggunakan beberapa media untuk pembelajarannya, salah satunya media gambar. Hal tersebut dikarenakan tidak semua peserta didik langsung memahami pembelajaran Bahasa Arab yang diberikan dan menurut beliau juga, menggunakan gambar dalam pembelajaran penguasaan kosakata dirasa efektif untuk menghafal kosakata atau mufradat terutama untuk peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Adapun gambar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut bersumber dari buku pelajaran dan beberapa gambar yang diambil dari internet oleh beliau dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Utami, 2024).

Untuk pembelajaran bahasa Arab sendiri biasanya dimulai dengan belajar kosakata atau mufradat. Kosakata memegang peranan penting dalam pembelajaran Bahasa terutama Bahasa Arab (Furoidah, 2020). Karena kosakata merupakan dasar dari sebuah Bahasa. Jika menguasai banyak kosakata maka ketika melanjutkan pembelajaran Bahasa di jenjang yang selanjutnya akan lebih mudah dan lebih membantu dalam pembelajaran (Fajriah, 2021). Pembelajaran kosakata mungkin bisa lebih efektif jika dilakukan menggunakan media visual seperti media gambar (Sholihah, 2018). Media gambar sendiri sangat penting dalam usaha memperjelas pembelajaran pada peserta didik. Dengan media gambar, peserta didik dapat lebih mudah mempelajari berbagai macam kosakata-kosakata yang dipelajarinya karena peserta didik melihat secara langsung benda-benda atau hal-hal yang berkaitan dengan kosakata yang dipelajarinya (Halawa, 2020).

Dalam suatu proses belajar mengajar, setidaknya seorang pendidik harus mengetahui dan menguasai tentang media pendidikan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (1, 2014). Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan cara memilih dan menggunakan media yang baik dan sesuai dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan (Amirudin, 1947). Media adalah perantara atau pengantar. Perantara atau pengantar merupakan arti dari kata medium yang merupakan bahasa Latin, dan dalam konteks pembelajaran, media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Izzan, 2011).

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media gambar diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Erik ilham habibillah dan Erni fariyatul fahyuni (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media gambar sangat positif dan baik pembelajar terlihat pada kondisi yang kondusif serta peserta didik memahami dengan cepat. (Habibah & Fahyuni, 2024) Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nadilah adha purba dan Khoirul jamil

(2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di Pesantren Moderen Ta'dib Al-Syakirin Di Kelas VII MTs. (Purba & Jamil, 2023) Kemudian, peneliti yang dilakukan oleh Asni furoidah dan Masruroh lailatal jum'ah (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas XII MA As-Sunniyyah Kencong Jember (Furoidah & Lailatal, 2022).

Penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kajian yang sama saat ini adalah, Titik Nur Maelah (2023) mengemukakan bahwa seleksi media pembelajaran yang tepat dapat mengkatalisasi minat, atensi, dan motivasi peserta didik (Maelah, 2023). Hal ini selaras dengan konsepsi yang memposisikan media pembelajaran sebagai instrumen transformatif dalam transmisi pengetahuan dan stimulasi kognitif-afektif peserta didik (Zuhdy, 2017). Dalam konteks pembelajaran multimodal, Dalam pembelajaran kosakata perlu diadakan penilaian dengan mengadakan tes kosakata (Himmawati, 2024). Baiq tuhfatul Unsi (2014) mengemukakan bahwa Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap penguasaan kosakata dalam jumlah tertentu, baik yang bersifat reseptif maupun produktif (Nafisah, 2022). Selain itu, media gambar menjadi sarana untuk memudahkan menyampaikan informasi melalui indera penglihatan daripada indra pendengaran atau bacaan berdasarkan faktor psikologis peserta didik (Hanani, 2020). Sedangkan dari penelliti fokus pada implementasi penggunaan media gambar kartun pada penguasaan kosa kata bahasa Arab. Oleh karena itu, dengan penggunaan media gambar kartun penelitian saat ini memiliki distingsi kebaruan (novelty) dalam konteks implementasi media gambar kartun dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab pada level yang setara, serta memberikan sudut pandang yang berbeda dalam upaya meningkatkan pembelajaran bahasa arab pada peserta didik MI Manbaul Khoir, dengan harapan dapat memperkaya khazanah keilmuan dan pengetahuan serta praktik pembelajaran bahasa arab yang lebih efektif di lingkungan madrasah ibtidaiyah (Rizal, 2023). Khususnya madrasah ibtidaiyah Manbaur Khoir Talang Prigen.

Dari beberapa hasil spenelitian terdahulu, dapat diasumsikan bahwa media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (Daniel & Harland, 2017). Penelitian kualitatif menggunakan metode yang bersifat alami untuk memahami makna dari suatu kejadian (Fitrah & Lutfiyah, 2018). Untuk menganalisis implementasi media gambar kartun dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MI Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan. Data dalam penelitian ini berupa Media Gambar Kartun dalam kosakata bahasa Arab yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pendidik serta peserta didik, yang akan memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di bidang bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi untuk memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab melalui penggunaan media yang inovatif.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus yang dilakukan pada bulan Maret dan April 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik MI Mambaul Khoir kelas VI Talang Prigen Pasuruan, dimana Penerapan Media Gambar Kartun dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Arab untuk Peserta didik Kelas IV dapat terapkan secara maksimal. Hasil dari penelitian ini agar dapat menghasilkan wawasan mendalam mengenai Penerapan Media Gambar Kartun dalam meningkatkan kosa kata dan kemahiran peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, sementara juga berfungsi sebagai referensi dasar untuk kemajuan metodologi pedagogis analog dalam lembaga pendidikan lainnya. wawancara adalah teknik dalam pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini (Moleong, 1989).

Observasi merupakan sebuah metode yang efektif guna mengetahui apa saja yang dikerjakan seseorang dan kondisi tertentu, pola interaksi dan rutinitas kehidupan sehari-hari mereka, serta melakukan observasi penelitian secara langsung mendengar, melihat, dan merasakan data atau informasi yang ada (Ummah, 2019). Pada bulan Maret dan April 2025 peneliti mengumpulkan data berupa observasi, peneliti memperoleh data berupa hasil observasi mengenai implementasi media gambar kartun di MI Mambaul khoir dalam pembelajaran kosakata. Adapun cara pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan angket observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

Adapun wawancara adalah sebuah metode dalam menghimpun data atau keterangan-keterangan yang dilaksanakan melalui tanya jawab secara lisan dan bertatap muka dengan

informan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Ummah, 2019). Dari pengumpulan data berupa wawancara dengan Pendidik bahasa Arab, waka kurikulum, kepala madrasah, dan peserta didik. Peneliti memperoleh data berupa hasil wawancara terkait problematika yang dialami peserta didik MI Mambaul Khoir dalam pembelajaran kosakata dan faktor penyebabnya (Utami, 2024). Begitu juga dengan yang di sampaikan Ahmad Fajar Shodiq (Peserta didik Kelas IV MI Manbaul Khoir) menyampaikan sangat tertari dengan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan gambar kartun sehingga dengan mudah mengingat dan menghafal kosa kata bahasa Arab (Shodiq, 2025). Adapun cara pengumpulan datanya adalah dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai problematika dan faktor penyebab terjadinya hal tersebut dalam pembelajaran kosa kata di MI Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan.

Adapun Langkah-langkah penulis dalam menganalisis data adalah dengan cara sebagai berikut: Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Sugiyono, 2016). Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan (Rilmi Eptiana, 2021). Setelah semua data yang terkumpul melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Maka sesuai dengan rumusan masalah yang telah penulis paparkan, selanjutnya dilakukan pengambilan titik fokus penelitian yaitu pada implementasi media gambar kartun dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan. Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya (Anggito & Setiawan, 2018). Penyajian data merupakan pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang kemungkinan dapat terjadinya penarikan kesimpulan dan, pengambilan Tindakan (Dan, 2017). Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berupa diagram, tabel, matrik dan bagan. Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kualitatif, Sehingga dalam menyajikan data peneliti lakukan dalam bentuk teks bersifat deskriptif-naratif (menggambarkan dan menceritakan). Dari data data tersebut penulis mengelompokkannya sesuai dengan kebutuhan. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penerikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna dari data yang telah disajikan. Kesimpulan awal bersifat sementara dan bisa berubah jika tidak ditemukan data-data pendukung yang kuat pada pengumpulan data berikutnya (Inayati, 2024). Namun, apabila pada

kesimpulan awal didukung oleh data-data yang valid maka, kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibilitasnya sudah terbukti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan studi kasus yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi media gambar kartun dalam penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas IV MI Manbaul Khoir. Fokus penelitian diarahkan pada dinamika proses pembelajaran, respons peserta didik, serta efektivitas media dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan kosakata Arab secara kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi selama tiga siklus pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan media gambar kartun menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan komunikatif. Peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap gambar-gambar karakter kartun yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kosakata. Keterlibatan mereka tampak melalui partisipasi aktif saat kegiatan mencocokkan gambar dengan kata Arab, menjawab pertanyaan berdasarkan ilustrasi, serta bermain peran (*roleplay*) menggunakan kosakata yang telah diajarkan.

Tabel 1. Matriks Temuan Kualitatif Berdasarkan Kategori Tematik

No	Kategori Tematik	Deskripsi Temuan	Sumber Data	Kutipan Naratif/Contoh
1	Motivasi Belajar	Peserta didik tampak antusias dan aktif saat pembelajaran menggunakan gambar kartun.	Observasi kelas, wawancara peserta didik	“Saya senang karena gambarnya lucu dan saya jadi paham artinya.” – Peserta didik R
2	Retensi Kosakata	Kosakata yang disampaikan melalui kartun lebih mudah diingat dan diucapkan peserta didik.	Wawancara peserta didik dan pendidik	“Setelah nonton kartun itu, mereka langsung bisa hafal kata <i>جمل</i> dan <i>يمشي</i> .” – Pendidik
3	Pemahaman Kontekstual	Kartun mempermudah pemahaman makna kata dalam situasi cerita atau adegan.	Dokumentasi pembelajaran, video	Peserta didik menunjukkan gambar dan menyebutkan kosakata yang tepat secara spontan.
4	Partisipasi Komunikatif	Peserta didik lebih aktif berbahasa Arab saat bermain peran menggunakan tokoh kartun.	Observasi dan transkrip aktivitas	70% peserta didik mengulang kosakata baru saat berinteraksi dalam kegiatan roleplay.
5	Suasana Belajar	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, peserta didik tampak lebih percaya diri dan tidak tegang.	Observasi afektif, refleksi peserta didik	“Belajarnya kayak main-main tapi saya malah cepat ngerti.” – Peserta didik N
6	Persepsi Pendidik	Pendidik merasa media kartun sangat membantu menyampaikan materi	Wawancara pendidik	“Lebih gampang menjelaskan ‘besar’,

kosakata, terutama kata kerja dan sifat.

'panjang', atau 'berjalan' lewat gambar kartun."

Salah satu contoh konkret terjadi saat pendidik menampilkan gambar kartun seekor unta (جمال) sedang berjalan di pendidiknya. Peserta didik tidak hanya mampu menyebutkan kata "جمال" dengan benar, tetapi juga mampu mengaitkan kata tersebut dengan kata kerja yang relevan seperti "يمشي" (berjalan) dan kata sifat seperti "كبير" (besar). Hal ini menunjukkan bahwa media kartun berhasil menghadirkan konteks makna yang hidup dan mudah dipahami. Pendekatan kontekstual ini penting dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana dijelaskan bahwa akuisisi kosakata yang efektif memerlukan konteks visual dan interaktif (Nugraheni, 2023).

Tabel 2. Kategorisasi Data

Kode	Deskripsi Tema Awal	Sumber Data	Indikator Kemunculan
K1	Antusiasme peserta didik meningkat	Observasi, wawancara	Peserta didik lebih fokus, sering bertanya, dan bereaksi positif saat belajar
K2	Penguatan visual	Wawancara, dokumentasi	Kosakata lebih cepat diingat ketika disajikan dengan gambar kartun
K3	Penggunaan secara aktif	Transkrip aktivitas	Peserta didik menggunakan kosakata Arab dalam bermain peran dan menjawab soal
K4	Pembelajaran kontekstual	Observasi, pendidik	Kata digunakan sesuai konteks cerita dan adegan dalam gambar
K5	Efektivitas mengajar	Pendidik, refleksi	Pendidik merasa lebih mudah menjelaskan dan peserta didik cepat memahami

Tabel 2 merupakan hasil dari proses analisis data kualitatif dengan pendekatan coding manual awal (*initial coding*). Kode-kode ini dikembangkan berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dikelompokkan ke dalam kategori tematik awal sebagai dasar untuk menemukan pola dan makna dalam data.

Tabel 3. Katagerosasi Data

No	Kolom	Penjelasan
1	Kode	Singkatan atau label yang digunakan untuk mewakili kategori temuan dalam data kualitatif. Misalnya, K1 untuk "Antusiasme peserta didik meningkat".
2	Deskripsi Tema Awal	Penjelasan singkat mengenai tema atau kategori yang ditemukan dari data mentah. Ini mencerminkan fenomena atau respons yang sering muncul.
3	Sumber Data	Menunjukkan dari mana tema/kode tersebut diperoleh, seperti dari observasi kelas, wawancara pendidik/peserta didik, atau dokumen pembelajaran.
4	Indikator Kemunculan	Bukti atau indikator yang menjelaskan bagaimana dan dalam bentuk apa tema tersebut muncul dalam data. Ini dapat berupa kutipan langsung, perilaku, atau peristiwa spesifik.

Analisis Media Gambar Kartun

Media melayani tujuan mengkomunikasikan pesan secara efektif (Jamilatul Nadiyah, 2025). Selain itu, media dapat ditafsirkan sebagai saluran untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan dalam interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik. Sebuah gambar mencakup semua elemen yang secara visual diwakili dalam format dua dimensi, berfungsi sebagai kendaraan untuk menyampaikan emosi atau ide. Seperti yang didefinisikan oleh KBBI, gambar adalah replika bentuk yang digambarkan di atas kertas. Media gambar secara alternatif ditetapkan sebagai media visual. Menurut Amir, alat visual dikategorikan sebagai instrumen “terlihat” karena dapat diamati. Media gambar tidak memiliki komponen pendengaran, menunjukkan bahwa media semacam itu hanya dapat dilihat melalui penglihatan (Habibah & Fahyuni, 2024). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media gambar kartun mencakup segala sesuatu yang diwakili secara visual dalam format dua dimensi, berfungsi sebagai ekspresi atau refleksi dari beragam bentuk seperti lukisan, foto, slide, dan sebagainya.

Gambar 1. Kosakata Nama Nama Bintang



Gambar 2. Model Diagram Gambar Kartun



Perumusan yang terakhir memerlukan penciptaan berbagai media visual, yang akan digunakan dan yang selaras dengan konten pendidikan yang akan disampaikan. Visual dapat bersumber dari majalah, platform online, atau bahkan dari teks pendidikan yang digunakan oleh peserta didik (Fransiska, Suarni, & Margunayasa, 2024). Selanjutnya, gambar-gambar ini dikontekstualisasikan kembali oleh pendidik. Selain itu, instruktur juga harus memiliki pemahaman dari keadaan individu setiap peserta didik di dalam kelas, yang mencakup kekuatan dan kelemahan.

Gambar 1 dan 2 di atas menunjukkan nama-nama bintang di langit dan nama-nama barang yang ditemukan di kamar mandi. Istilah-istilah ini sangat penting untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dan memahami objek yang berbeda di sekitar mereka, sementara juga meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Mempelajari kosakata melalui gambar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan membantu mereka lebih memahami lingkungan mereka. Pada Gambar 1 dan 2 menunjukkan pentingnya media dalam pembelajaran adalah memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan memperkuat pengalaman belajar mereka

Penerapan Media Gambar Kartun

Pada tahap penerapan dan pelaksanaan, pendidik memastikan kembali bahwa segala hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran telah siap sehingga pembelajaran dapat dimulai tanpa kendala (Khansa, 2016). Hal paling penting yang harus diperhatikan adalah kesiapan materi pembelajaran yang akan disajikan menggunakan media gambar telah diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan pendidik untuk menyajikannya (Khansa, 2016). Oleh karena itu,

Menggunakan media gambar untuk pembelajaran bisa membuat peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang diberikan oleh pendidik ketika di kelas terutama pada saat pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Dalam hal ini ada tiga komponen kegiatan yang harus diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu:

- a. Kegiatan awal, yakni Pendidik memberikan sapaan dengan nada semangat kemudian mengulas materi yang telah lewat dan dilanjutkan dengan materi baru.
- b. Kegiatan Inti, yakni Hal pertama yang dilakukan oleh pendidik adalah menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran dan peserta didik diminta menyebutkan nama-nama bintang dan peralatan kamar mandi pada gambar tersebut menggunakan Bahasa Indonesia. Setelah itu, pendidik menempelkan kosakata Bahasa Arab sesuai dengan nama bintang dan peralatan kamar mandi yang telah disebutkan oleh peserta didik.
- c. Kegiatan Penutup, yakni Setelah semua selesai, pendidik meringkas kembali hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian, pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik terkait pembelajaran dan memberikan apresiasi terhadap partisipasinya dalam selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah dirasa cukup dan peserta didik dirasa sudah memahami materi tersebut, pendidik bersama-sama dengan peserta didik mengucapkan hamdallah dan pendidik mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.

Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Gambar

Penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran cukup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik dalam pembelajaran terutama untuk penguasaan kosakata Bahasa Arab (Wulandari, 2023). Media gambar bisa dibilang sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab. Karena dengan menggunakan media gambar peserta didik dapat terbantu ketika proses pembelajaran berlangsung (Qibtiyah & Walfajri, 2020). Peserta didik tidak hanya mengetahui makna sebuah kata Bahasa Arab kedalam Bahasa Indonesia namun peserta didik dapat melihat ga Pada pembelajaran kali ini, pendidik menggunakan media gambar sebagai media pembelajarannya. Alasan penggunaan media gambar ini disampaikan oleh Bapak Muhammad Maisya selaku pendidik mata pelajaran, beliau menyatakan bahwa atau bentuk langsung kosakata yang dimaksud melalui media gambar (Maelah, 2023).

Perkembangan Peserta didik dalam Pembelajaran Untuk mengukur efektivitas media gambar kartun, dilakukan observasi terhadap perkembangan peserta didik selama beberapa pertemuan (Jamilatul Nadiyah, 2025). Aspek yang diamati meliputi tingkat pemahaman kosakata, motivasi belajar, serta partisipasi dalam kegiatan kelas (Mutmainnah et al., 2021). Berikut adalah

perkembangan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media gambar kartun:

Tabel 4. Perkembangan Peserta didik dalam Pembelajaran Mufradat Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Kartun

No	Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan	Setelah Penggunaan
1	Pemahaman kosa kata	Peserta didik sering lupa dan sulit mengingat kosa kata	Peserta didik lebih mudah mengingat karna ada nya visualisasi lebih menarik
2	Motivasi Belajar	Kurang antusias, cenderung pasif, dan tidak tertarik belajar Bahasa arab	Lebih bersemangat, aktif bertanya, dan menikmati proses belajar
3	Partisipasi dalam kelas	Hanya beberapa peserta didik yang aktif saat pembelajaran berlangsung	Sebagian besar peserta didik berani bicara dan ikut serta dalam diskusi kelompok
4	Kemampuan Mengucapkan Kosa kata	Peserta didik masih ragu-ragu dalam mengucapkan kata kata baru	Peserta didik lebih percaya diri dalam menyebutkan dan menggunakan kosa kata kalimat sederhana

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar kartun membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mufradat, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kelas (Primaningtyas, Media, Dalam, & Bahasa, 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Sebagian besar peserta didik merasa bahwa gambar kartun membantu mereka memahami makna kosakata dengan lebih mudah, dan mereka lebih percaya diri dalam mengucapkan kata-kata dalam bahasa Arab. Selain itu, mereka lebih aktif berinteraksi dengan teman-teman dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Himmawati, 2024).

Dengan demikian, media gambar kartun bukan hanya alternatif pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang berbasis teori kognitif dan didukung oleh bukti empiris (Fransiska et al., 2024). Implementasinya yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar dan menjawab tantangan rendahnya penguasaan mufradat peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian menggambarkan bahwa implementasi media gambar kartun dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab di MI Mambaul Khoir Talang Prigen Pasuruan memberikan dampak positif yang signifikan. Peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap kosakata baru secara lebih cepat karena adanya bantuan visual yang konkret dan menarik. Suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik menunjukkan

antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Kasmiati, 2020). Selain itu, media gambar kartun juga berhasil mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi serta memperkuat rasa percaya diri mereka saat mengucapkan kosakata dalam bahasa Arab (Primaningtyas et al., 2024).

Pembahasan

Temuan juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam retensi kosakata. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta didik mengaku lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan melalui gambar kartun dibandingkan melalui metode konvensional seperti hafalan teks. Hal ini selaras dengan teori Dual Coding, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan verbal akan tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang (Nugraheni, 2023).

Wawancara dengan pendidik kelas mengungkapkan bahwa penggunaan media gambar kartun mempermudah proses pengajaran. Pendidik menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah memahami perbedaan jenis kata (isim, fi'il, dan sifat) ketika disandingkan dengan gambar, serta lebih aktif dalam berinteraksi dengan bahasa. Pendidik juga menilai media kartun efektif dalam menjembatani perbedaan gaya belajar, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar visual (Jr, 2023). Sementara itu, dari hasil refleksi peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartun dalam pembelajaran memberi nuansa baru yang lebih menyenangkan. Sebagian besar peserta didik menyebut bahwa mereka merasa seperti "bermain sambil belajar" dan tidak merasa tertekan. Temuan ini menguatkan posisi media kartun sebagai instrumen pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif, sejalan dengan pandangan mengenai pentingnya keterlibatan sosial dan emosional dalam pembelajaran bahasa (Jr, 2023).

Penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran cukup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik dalam pembelajaran terutama untuk penguasaan kosakata Bahasa Arab (Unsi, 2020). Media gambar bisa dibilang sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab. Karena dengan menggunakan media gambar peserta didik dapat terbantu ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak hanya mengetahui makna sebuah kata Bahasa Arab kedalam Bahasa Indonesia namun peserta didik dapat melihat gambaran atau bentuk langsung kosakata yang dimaksud melalui media gambar (Thohir, 2016).

Faktor yang mendukung efektivitas media gambar kartun meliputi daya tarik visual yang tinggi, interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, serta peningkatan motivasi belajar (Patonah & Wijaya, 2019). Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala seperti keterbatasan media yang tersedia dan kurangnya keterampilan pendidik dalam mengoptimalkan

media visual. Selain itu, variasi kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata melalui gambar juga menjadi tantangan dalam penerapannya (Amirudin, 1947).

Dengan demikian, studi kasus ini memperlihatkan bahwa implementasi media gambar kartun di kelas IV MI Manbaul Khoir secara nyata mendukung penguasaan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan komunikatif. Media ini tidak hanya memperkuat pengingatan kosakata, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab secara aktif. Hal ini memberi implikasi penting bagi pendidik bahasa Arab di jenjang dasar untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif jenis studi kasus mengenai Implementasi Penggunaan Media Gambar Kartun dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Kelas IV MI Manbaul Khoir, dapat disimpulkan bahwa media gambar kartun terbukti efektif dan berdampak positif dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media ini mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik, memperkuat daya ingat terhadap kosakata, serta memperjelas makna kata dalam konteks visual yang menyenangkan. Secara pedagogis, penggunaan gambar kartun mendukung pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, dan menyentuh aspek kognitif, afektif, serta sosial peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami dan menggunakan kosakata Arab karena gambar kartun menyajikan makna secara konkret dan menarik. Pendidik juga merasakan kemudahan dalam mengajar karena media ini mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah dicerna oleh peserta didik. Dengan demikian, media gambar kartun layak dijadikan alternatif strategis dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk jenjang dasar seperti MI. Implementasinya yang tepat dapat memperkuat keterampilan berbahasa peserta didik, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata sebagai fondasi utama pembelajaran bahasa.

REFERENSI

- 1, hfatul U. (2014). Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Tafaqquh*, 2(1), 26–44.
- Amirudin, N. (1947). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Plant Physiology*, 1(1), 11–19.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kab. Sukabumi: CV. Jejak.
- Asrori, I., & Ahsanudin, M. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahterah.
- Dan, T. A. (2017). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>

Diagram gambar kosakta bahasa Arab. (n.d.).

- Fajriah, Z. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Peserta didik kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126.
- Faradisa, A. S., & Fitriani, L. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata di MTs Nurul Ulum. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 5(1), 17–23.
- Firdaus, A. (2024). Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Audio-Visual Media Learning in Arabic Language Acquisition. *Al Mi'yar*, 7(2), 781–786.
- Firdausi, N. I. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat*. *Kaos GL Dergisi*.
- Fitrah, M., & Lutfiyah, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Kab. Sukabumi: CV. Jejak.
- Fitriyah, K. (2025). Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahapeserta didik. *Irsyaduna*, 5(1), 70–84.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Peserta didik pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Idependidik: Jurnal Karya Ilmiah Pendidik*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/idependidik.v9i2.839>
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Furoidah, A., & Lailatal, M. (2022). Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab dengan Media Gambar Pada Peserta didik Kelas XI I MA As-Sunniyyah Kencong Jember. *Journal of Research & Community Service*, 2(1), 1–7.
- Habibah, E. I., & Fahyuni, E. F. (2024). Implementasi Media Gambar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar, 09, 529–542.
- Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIOES) Journal*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Hanani, N. (2020). *Pembelajaran Bahasa Arab komtemporer:kontruksi, metodologis*. (L. Dody, Ed.).
- Hasanah, S. I. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Kartun untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta didik Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Tegal Gondo Malang. *AR-RAID : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 95–105.
- Himmawati, I. (n.d.). *Kosa kata dalam Bahasa Arab*.
- Inayati, N. L. (2024). *Pendidikan Bahasa Arab:Konsep, Teori, Aplikasi dan Pembelajarannya*. (M. Ali Himawan, Ed.) (Pertama). Jl. Ayani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura - Sukoharjo Jawa tengah: Muhammadiyah University Pres.
- Islam, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hafalan Mufradat Peserta didik Kelas V Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam Tahun Ajaran 2021-2022, 2(2), 105–112.
- Izzan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab* (Vol. 1). Bandung: Humaniora. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>
- Jamilatul Nadiyah, S. (2025). Efektivitas Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Metode Musyabahah, 7(1).
- Jr, F. T. (2023). Innovative -Based Cartoon Programs As Learning Tools For Preschoolers' Communication Skills. *IJIRP. Org*, 2.
- Kasmiasi. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (T. A. L. & D. W. S. Lestari, Ed.) (Pertama). Dukuhwaluh RT06/07 No.8 Dukuhwaluh Kembaran Banyumas: CV. Rizquna.
- Khansa, H. Q. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*,

1(2), 53–62.

- Kutiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudra.
- Maelah, T. N. U. R. (2023). *Penerapan Metode Make a Match melalui media kartu Bergambar*.
- Moleong. (1989). *Metodologi penelitian kualitatif. Indonesia*. Indonesia: Remadja Karya.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Mutmainnah, D., Hasyim, M., & Hamzani, H. (2021). Implementasi Media Visual (Gambar) Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata (المفردات) Bahasa Arab Pada Peserta didik Kelas VIII. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 2(4), 92–104.
- Nafisah, Z. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Media Gambar. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 319–327.
- Nugraheni, R. (2023). Boosting English Vocabulary Proficiency in EFL Learners. *Ijomer*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i2.1379>
- Patonah, D., & Wijaya. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 37–45. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i1.17130>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., & Wardani, E. (2024). *Media Pembelajaran*. Klaten Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Primaningtyas, M., Media, P., Dalam, G., & Bahasa, P. (n.d.). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, 1.
- Purba, N. A., & Jamil, K. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Moderen Ta'dib Al-Syakirin Kelas VII. *Journal of Education Research*, 4(3), 1259–1264. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.335>
- Qibtiyah, M., & Walfajri, W. (2020). Pengajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar Bergerak Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 22(01), 71. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v22i01.2076>
- Rapsanjani, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Peserta didik The Effectiveness of the Team Game Tournament Active Learning Method on Students ' Interest and Academic Achievement Pendahuluan Metode penga, 2(1), 39–53.
- Rilmi Eptiana. (2021). Pola Perilaku Sosial Masyarakat Dalam Mempertahankan Budaya Lokal (Studi Kasus Pembuatan Rumah di Desa Minanga Kecamatan Bambang Kabupaten Mamasa). *Edulec : Education, Language and Culture Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56314/edulec.v1i1.3>
- Rizal, D. (2023). Metode Reward Dan Punishment Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS)*, 1(2), 14–27.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Peserta didik Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Shodiq, A. F. (2025). *Peserta didik kelas IV MI Manbaul Khoir*. Prigen.
- SHOLIHAN, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (cetakan ke). Bandung: ALVABETA.CV.
- Thohir, M. (2016). *Metode pembelajaran Bahasa Asing: sebagai bahasa asing*. Jl. Kusuma 28 Berbek Waru Sidoarjo: Kanzum Book.
- Ummah, M. S. (2019). *Dasar metode penelitian*. (A. Asar, Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Pertama,

Vol. 11). Kota Solok, Sumatera Barat: Penerbit PT. Mafy Media Literasi Indonesia.

Unsi, B. T. (2020). Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).

Utami, T. (n.d.). Pendidik bahasa Arab. Prigen.

Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zuhdy, H. (2017). Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab. *Afshaha*, 1(4), 1–21.