

Penggunaan E-FlashCard Dalam Bentuk Media Quizlet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab MI

Munawir¹, Arida Faizhatu Sholiha², Amrissya Nurul Mu'afifah³, Tria Nur Cipta Laily⁴

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

²Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

³Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

E-mail: munawirpgmi@gmail.com¹, aridafaizha@gmail.com², amrissya@gmail.com³,

triasarma8@gmail.com⁴

Article History:

Received: 10 Desember 2024

Revised: 27 Desember 2024

Accepted: 29 Desember 2024

Keywords: *Pembelajaran Bahasa Arab, Flash card, Kosa kata*

Abstract: *Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap menantang oleh siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu materi pembelajaran diperlukan harus menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga mereka dapat memahami materi yang disampaikan. Quizlet adalah salah satu website yang menyediakan media pembelajaran berupa e-flashcard online. Penggunaan E-flashcard melalui Quizlet Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menjelaskan bagaimana penerapan quizzlet dalam siswa Madrasah Ibtidaiyah pembelajaran bahasa Arab MI bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab.*

PENDAHULUAN

Karena bahasa adalah bentuk umum komunikasi manusia, itu memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Baik secara lisan maupun tulisan, seseorang dapat mengkomunikasikan gagasan, pikiran, perasaan, atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan bahasa. Hal ini sesuai dengan anggapan bahwa bahasa adalah salah satu bentuk interaksi sosial, termasuk di dalamnya produksi simbol bunyi oleh alat bicara manusia Untuk melaksanakan fungsinya, bahasa sangat dibutuhkan oleh semua orang, bahkan anak-anak. Bagi mereka, keterampilan bahasa dan komunikasi penting dalam belajar, sosialisasi, meningkatkan kinerja akademik dan ekspresi emosional mereka.

Disadari atau tidak, anak-anak tumbuh dikelilingi oleh berbagai budaya asing, salah satunya adalah bahasa Arab yang biasa diajarkan dari Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat untuk mempelajari bahasa Arab semakin meningkat, begitu pula sebaliknya menjadi lebih yakin bahwa belajar bahasa arab akan menguntungkan mereka. Namun, tujuan belajar bahasa Arab di sini bukan hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga lebih khusus untuk membantu dalam memahami Huruf Hijaiyah digunakan untuk membaca Al-Qur'an, menghafal hadis, sholat, dan kosa kata dasar bahasa Arab yang praktis, serta membahas berbagai tema umum untuk membantu pembelajaran bahasa. (Arab).

Bahasa dan kosa kata berjalan beriringan. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting yang harus dimiliki seseorang ketika mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Arab, adalah kosa kata (Muna 2011:45). Fonologi (bunyi/pelafalan), leksikon (kosakata), dan sintaksis (struktur kalimat) adalah tiga komponen bahasa. Kosakata adalah hal pertama yang dipelajari ketika seseorang mulai belajar bahasa Arab karena tidak mungkin menguasai bahasa Arab tanpa mempelajari kosakata bahasa Arab.

Kemampuan seseorang dalam bercakap-cakap dan menulis dalam bahasa Arab dapat didukung dengan memiliki kosa kata bahasa Arab yang cukup. Perkembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang akan dikuasai serta proses pembelajaran suatu bahasa sama-sama menempatkan pentingnya penguasaan kosa kata. Kuantitas dan kualitas kosakata seseorang berperan dalam efektifitas kemampuan berbahasanya; semakin bervariasi kosa kata kita, semakin besar kemungkinan kita berkomunikasi (Tarigan, 2011: 12).

Media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan instruksional atau mencakup maksud pengajaran antara sumber dan penerima, menurut Heinich sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 4). Akibatnya, dalam hal ini, media pembelajaran menjadi komponen penting dari proses penyampaian pengetahuan.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992:79), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mengurangi atau menghindari verbalisme, menghasilkan penalaran yang teratur, sistematis, menumbuhkan pemahaman, dan membantu siswa mengembangkan nilai. Hal ini juga sejalan dengan keyakinan (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media di dalam kelas akan meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat dan keinginan baru serta meningkatkan motivasi siswa.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah adalah media Quizlet. Pemanfaatan media Quizlet dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, membantu mereka dalam belajar lebih menguasai kosakata Bahasa Arab. Website ini juga masih jarang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan konteks di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut “Penggunaan E-Flash Card Menggunakan Media Quizlet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik MI”.

Berisi deskripsi tentang latar belakang permasalahan yang diselesaikan, isu-isu yang terkait dengan masalah yg diselesaikan, ulasan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yg relevan dengan penelitian yang dilakukan, serta didukung dengan *literature review* yang relevan. Referensi menggunakan *APA Style 6 th edition* dan penelitian ini menggunakan bodynote. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1)

METODE PENELITIAN

Prosedur sistematis yang digunakan dalam proses penelitian dikenal sebagai metode penelitian. Kegiatan tersebut diawali dengan mencari data, mengolah data, dan menganalisis data secara ilmiah yang selanjutnya dari hasil akhir penelitian tersebut ditarik sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif atau kajian literatur, yaitu dengan meninjau literatur-literatur ilmiah yang masih berkaitan dengan karya tulis yang dibuat, seperti hasil dari penelitian sebelumnya, beberapa buku teori, serta berbagai jurnal penelitian sebelumnya. Literatur-literatur ilmiah tersebut menjadi dasar dalam penelitian ini. Selanjutnya, untuk metode

analisis data penelitian ini melibatkan mengutip sudut pandang yang berkaitan dengan subjek yang sedang diselidiki.

Pelaksanaan penelitian dengan metode literature review tidak dilakukan secara langsung dengan terjun langsung ke lapangan untuk berinteraksi dengan responden, sesuai dengan metode dan teknik penelitian tersebut di atas. Namun, informasi yang diperlukan untuk penyelidikan ini diperoleh melalui membaca sumber literatur pustaka berupa jurnal, buku ataupun dokumen lain yang selanjutnya akan dicatat dan dianalisis.

Fokus dari kajian pustaka adalah gambaran tentang bagaimana penerapan Quizzlet sebagai alternatif baru dalam kegiatan belajar Bahasa Arab MI berbasis digital yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Peneliti memanfaatkan studi pustaka untuk mendapatkan sumber atau data yang penting bagi permasalahan penelitian pada saat menyusun data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Mufrodat

Kata inti "ajar" digabungkan dengan awalan "pe" dan akhiran "an" membentuk istilah "belajar", yang menunjukkan tata cara, perbuatan, gaya mengajar, atau larangan agar siswa mau belajar, menurut KBBI edisi IV (2008: 23). Belajar. Padahal menurut Bahaudin yang dikutip Acep Hermawan dalam bukunya Metodologi Pembelajaran Untuk membantu siswa belajar secara efektif, belajar adalah suatu proses, menurut Arabic (2011: 32). Kegiatan pembelajaran nampaknya melibatkan lebih dari sekedar menyampaikan pengetahuan; mereka juga bertujuan untuk memotivasi siswa dan meningkatkan kinerja mereka sehingga lebih dinamis.

Oleh karena itu, pembelajaran mufrodat mengacu pada interaksi antara siswa dan guru. Dalam hal ini, guru dan siswa bekerja sama dalam ruang kelas untuk mencapai tujuan yang ditetapkan khusus untuk pembelajaran mufrodat, yaitu agar siswa dapat memahami, menguasai, dan menggunakan terminologi bahasa Arab dengan tepat.

Elemen utama dari proses belajar mengajar yang pertama-tama harus dirumuskan oleh instruktur adalah tujuan. Tujuan ini sangat penting karena akan menentukan bagaimana proses belajar mengajar akan berlangsung melalui seleksi. bahan Pelajaran, strategi pengajaran, dan sumber pengajaran.

Setiap proses pendidikan pada setiap lembaga memiliki satu tujuan utama yang benar-benar. Menetapkan tujuan memastikan bahwa proses pembelajaran telah menetapkan tujuan dan arah. Tentu saja, menjalin hubungan yang menyenangkan dan terlibat dalam percakapan diperlukan untuk mencapai tujuan ini. antara unsur-unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran, meliputi tujuan, murid, instruktur, strategi mengajar, dan media.

Media Pembelajaran

Kata Latin media, yang "medium" dalam bentuk jamak adalah sumber dari kata media. harfiah berarti perantara atau pengantar. Segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi termasuk dalam definisi umum. Ungkapan "Media berasal dari bahasa Latin medius dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar" adalah dari Sadiman, dkk (dalam Latif dkk, 2013). Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2007) juga mengklaim bahwa "media, jika dilihat secara luas, adalah manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang kondusif bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan demikian, lingkungan pendidikan, buku pelajaran, dan guru adalah semua media.

Secara lebih khusus, alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, mengolah,

dan menata ulang informasi visual dan lisan cenderung dipahami sebagai media dalam proses belajar mengajar. Tiga kategori utama media pembelajaran adalah visual/grafis, auditori, dan tertulis. Media visual/grafik, yang hanya dapat dilihat, meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, dan bola dunia. Kedua file audio tersebut adalah file yang berhubungan dengan pendengaran. Ketiga media audio-visual menggabungkan konten audio dan visual. (Mardati & Wangid, 2015)

Menurut beberapa ahli, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa yang dikemas dalam berbagai media pembelajaran, seperti media visual. baik audio maupun video.

E-Flashcard

Menurut Riyana (2009:95), flashcard adalah sebuah media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dari sebuah foto atau gambar lain, dengan penjelasan gambar di bagian belakangnya. Menurut Gunning (2013), “flashcard digunakan untuk mengajarkan kosa kata dan konsep baru. Seorang guru harus memperkenalkan konsep seperti saya, kemudian biarkan anak mendiskusikannya, sebelum menunjukkan gambar bagian tubuh dengan nama mereka kepada anak untuk dibaca. flashcard adalah Seorang guru mempresentasikan suatu mata pelajaran, seperti dirinya sendiri, dengan membiarkan siswa mendiskusikannya, kemudian menunjukkan kepada siswa foto-foto bagian tubuh beserta namanya sebelum menugaskan mereka untuk belajar.

E-Flashcard adalah jenis bahan ajar berbasis teknologi yang memadukan visual animasi dengan audio untuk menyampaikan informasi atau beberapa jenis pengetahuan lainnya (Ikhwati, 2015; Noge, 2019; Rahman & Haryanto, 2014). Media pembelajaran e-Flashcard terdiri dari sejumlah kartu digital yang masing-masing dapat dipanggil namanya atau dipilih untuk menampilkan penjelasan materi pelajaran yang sedang dipelajari. (Fitriyani & Nulanda, 2017; Maryanto & Wulanata, 2018; Pratiwi, 2016).

Agar pesan pembelajaran dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh siswa, telah dibuat media pembelajaran e-Flashcard berdasarkan konsep desain pesan. Dari segi presentasi, media pembelajaran E-Flashcard ini dilengkapi dengan gambar dinamis, teks, dan buku kerja siswa untuk menarik perhatian siswa dan menarik mereka untuk menggunakannya.

Quizlet

Seorang siswa sekolah menengah dari California bernama Andrew Shuterland menciptakan alat belajar online Quizlet. Meskipun program ini sering digunakan untuk penguasaan bahasa, program ini juga memiliki kegunaan lain. Meskipun dibuat pada tahun 2005, Quizlet tidak ditayangkan sebagai situs web hingga Januari 2007. Quizlet menerbitkan versi seluler untuk iOS (sistem operasi iPhone) pada Agustus 2012, dengan rilis untuk Android pada tahun berikutnya. oleh Quizlet pada Agustus 2013 untuk Android. Anda dapat mengakses atau mengunduh Quizlet melalui <https://quizlet.com//>.

Secara umum, fitur Quizlet dapat dibagi menjadi beberapa kategori, salah satunya adalah e-flashcard. Kartu-kartu pada E-Flashcard dapat diputar secara manual (tidak otomatis) atau otomatis, baik secara berurutan maupun acak.

Topik pada kartu kuis atau flashcard elektronik ditentukan oleh instruktur. E-flashcard dapat digunakan untuk berbagai kursus, termasuk ekonomi dan akuntansi selain kelas bahasa. Materi atau set sumber daya dapat dibuat menggunakan Quizlet E-cards. Kartu elektronik dapat mencakup grafik, diagram, dan gambar selain kata, terminologi, dan definisi kata.

Keuntungan menggunakan Quizlet berikut ini meliputi:

1. Aplikasi untuk siswa dan guru bernama Quizlet gratis dan mudah digunakan. Tentu saja, fakta bahwa Quizlet adalah permainan yang dapat mereka mainkan membuat anak-anak

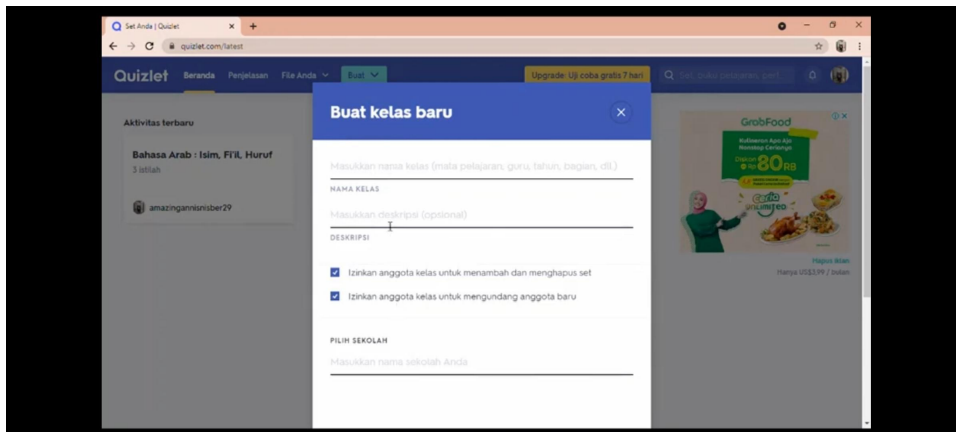
lebih bersemangat untuk belajar, meskipun pertanyaan permainan tersebut tidak terkait dengan informasi yang terdapat pada e-flashcards. Dengan bantuan e-card, guru dapat lebih mudah memutuskan materi pelajaran apa yang dibutuhkan siswanya (Crandell, 2017).

2. Menggunakan laptop, PC, atau smartphone, Quizlet menawarkan materi pendidikan yang membantu siswa menjadi lebih mandiri (Barr, 2015).
3. Fitur Quizlet Live aplikasi Quizlet, yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan sosial yang menghibur, dapat menginspirasi siswa untuk memulai belajar mandiri mereka sendiri agar siap menghadapi permainan Quizlet. Dengan demikian, Quizlet Live adalah inovasi baru dalam teknologi pendidikan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas. (Serigala, 2016).
4. Siswa dengan gaya belajar visual, audio-visual, dan kinestetik dapat terhubung satu sama lain menggunakan Quizlet. Hal ini dimaksudkan agar pengguna Quizlet dapat mengeja kata dalam bahasa Indonesia dan bahasa lain selain visual pada kartu. Quizlet juga sangat bermanfaat bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik karena dapat melakukan lebih dari itu. Meskipun mereka dapat dimanfaatkan dan dikuasai di luar kelas. (Kuis, 2016).

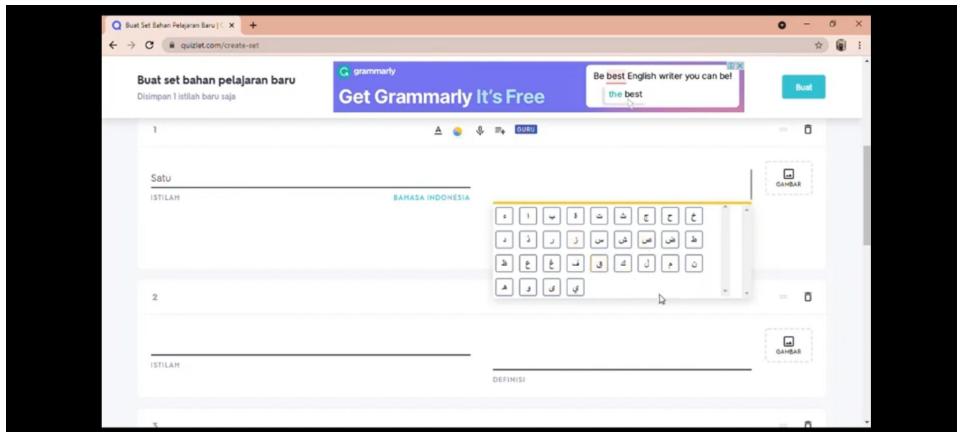
Penggunaan E-Flashcard menggunakan Quizlet

Untuk membuat e-flashcard di Quizlet, ikuti langkah berikut:

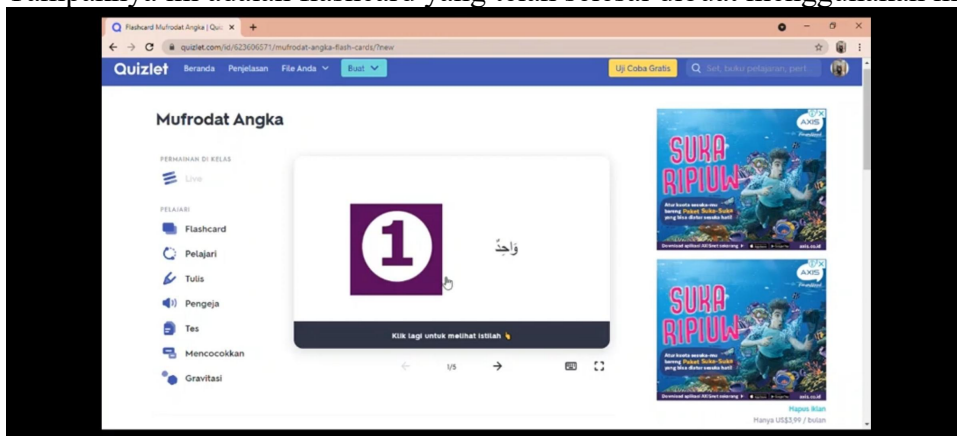
1. Buka halaman Google Chrome dan masukkan "Quizlet" ke dalam bilah pencarian.
2. Jika Anda sudah memiliki akun, masuklah ke sana. Jika tidak, daftar dahulu.
3. Buat kelas setelah berpindah ke halaman berikut untuk memudahkan siswa mengakses dan memberikan informasi.



4. Kemudian, guru dapat menambahkan sumber pengajaran baru dengan klik bagian 'buat' pada pokok kanan
5. Agar lebih memudahkan pengguna tanpa kemampuan keyboard arab, guru kemudian dapat memasukkan materi. Dalam situasi ini, Quizlet memiliki keyboard Arab.



6. Guru kemudian dapat memperkenalkan flashcard yang baru dibuat ke kelas.
7. Tampaknya ini adalah flashcard yang telah selesai dibuat menggunakan media Quizlet.



KESIMPULAN

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah adalah media Quizlet. Penggunaan flash card melalui media Quizlet dapat membantu memperkuat ingatan dan pemahaman kosakata Bahasa Arab. Sistem pengulangan dan latihan yang tersedia di platform Quizlet memungkinkan peserta didik untuk secara teratur berinteraksi dengan kosakata, mengasah pemahaman mereka, dan mendapatkan kata-kata baru. Guru telah menyiapkan sumber pengajaran untuk E-Flashcard Quizlet ini. E-Flashcard digunakan di berbagai bidang, bukan hanya pembelajaran bahasa.

Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan keterikatan dan semangat siswa untuk belajar bahasa Arab. Karakter serta permainan interaktif dalam media Quizlet dapat memberikan pengalaman belajar semakin menarik itu mendorong lebih banyak keinginan siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Arab.

REFERENSI

- Agasasmita. 2019. *Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Eksposisi Melalui Metode CIRC Siswa MTs*. Artikel Penelitian. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1 (1).

- Magdalena. Ina. dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3 (2).
- Mahyudin. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. 3 (1).
- Ma'rifatul Siti Jannah. dkk. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTS Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon. Cirebon. IAIN Syekh Nurjati. halaman 8.
- Rosalinda. (2020). Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara. *Serambi Konstruktivis*. 2 (4).
- Salsabila. Hanifah Unik. dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4 (2).
- Suhenda. Akip. dkk. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada RA Al A'raaf. *PROTEKINFO* .1.
- Suyamto Joko. Masykuri Mohammad. Sarwanto. "Analisis Kemampuan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah". *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* Vol. 9. No. 1. 2020