

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Demografi Responden

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Fajar Ilahi Batam, Provinsi Kepulauan Riau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Responden atau subjek dalam penelitian ini adalah siswi-siswi kelas III yang sedang menempuh mata pelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi penguasaan kosakata (*mufradat*). Pemilihan subjek pada tingkat ini didasarkan pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, di mana siswi usia sekolah dasar membutuhkan media visual yang kontekstual untuk menjembatani pemahaman bahasa asing secara efektif.

Secara keseluruhan, responden dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dipilih karena memiliki karakteristik awal yang setara dan diampu oleh guru mata pelajaran bahasa Arab yang sama, sehingga meminimalkan bias eksternal. Rincian persebaran demografi responden dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi Demografi Responden Penelitian

No	Kelompok Penelitian	Kelas	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Jumlah Siswi
1	Kelompok Eksperimen	III-A	Metode Permainan Berbasis <i>Flashcard</i>	30 Siswi
2	Kelompok Kontrol	III-B	Metode Konvensional (Ceramah & <i>Drill</i>)	30 Siswi
Total				60 Siswi

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas, total responden yang terlibat aktif dari awal hingga akhir pelaksanaan tes (*pre-test* dan *post-test*) adalah sebanyak 60 siswi, dengan pembagian masing-masing kelompok memiliki representasi data yang berimbang, yaitu 30 siswi per kelas.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan (Eksperimen)

Pelaksanaan eksperimen ini dibagi menjadi empat tahapan operasional yang sistematis, mencakup Tahap Visualisasi, Tahap *Drill*, Tahap Kompetisi, dan Tahap Evaluasi. Pembagian tahapan ini dimaksudkan agar energi psikomotorik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dapat diarahkan secara terstruktur pada tujuan pencapaian akademik.

a. Tahap Visualisasi

Pada tahap ini, peneliti memulai pembelajaran dengan tidak langsung menyodorkan teks atau meminta siswa membuka buku paket secara konvensional. Peneliti mengambil posisi di depan kelas dan menunjukkan *flashcard* materi *At-Ta'aruf* (Perkenalan) secara kilas (sekitar 2–3 detik per kartu). Kartu grafis dua dimensi yang berisi gambar ilustrasi berwarna di satu sisi dan kata bahasa Arab di sisi lainnya ini langsung menarik perhatian (*attention span*) siswa kelas III yang secara kodrati memiliki rentang fokus pendek. Ketika gambar seorang anak laki-laki ditunjukkan untuk merepresentasikan kata "أَنَا" (Saya) atau gambar guru untuk kata "مُدَرِّسٌ", siswa secara spontan memberikan respons visual yang tinggi.

Proses ini secara kognitif memotong rantai verbalisme yang kaku, di mana siswa tidak dipaksa menerjemahkan secara harfiah, melainkan membangun asosiasi mental langsung antara objek konkret dengan simbol bahasa Arab.



Gambar 4. 1 Foto Siswa Kelas III Saat Menggunakan *Flashcard*

b. Tahap *Drill* (Latihan Pelafalan).

Setelah siswa berhasil mengasosiasikan gambar pada *flashcard*, peneliti melakukan penguatan auditori dan reflektif melalui latihan pelafalan secara berulang. Peneliti melafalkan kosakata materi *At-Ta'aruf* seperti "صَبَاحُ الْحَيْبِرِ" atau "إِلَى اللَّقَاءِ" dengan makhraj yang fasih dan jelas, kemudian diikuti oleh seluruh siswa kelas III Ummu Kultsum secara klasikal, kelompok, hingga individual. Melalui peniruan (*imitation*) yang intensif ini, refleks lisan siswa dilatih secara bertahap untuk meminimalkan hambatan artikulasi bunyi bahasa Arab yang sering kali dirasa asing dibandingkan dengan bahasa ibu mereka (bahasa Indonesia). Perekaman ganda (*dual coding*) yang menggabungkan unsur visual gambar kartu dan unsur auditori dari pelafalan guru membuat jejak memori (*memory trace*) di otak anak tertanam secara lebih dominan.



Gambar 4. 2 Siswa Kelas III Saat Melafalkan Kosakata

c. Tahap Kompetisi (*Educational Games*)

Pada tahap ini, atmosfer kelas diubah secara total dari yang semula pasif menjadi dinamis dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Peneliti membagi kelas III Ummu Kultsum menjadi beberapa kelompok kecil yang kompetitif. Permainan yang diterapkan adalah *Matching Game* (Mencocokkan Kartu) dan tebak cepat. Peneliti menempelkan beberapa kartu mufradat bahasa Arab di kursi dan papan tulis di depan kelas. Ketika peneliti menyebutkan arti kata atau menunjukkan gambar secara acak, perwakilan dari setiap kelompok harus berlari secara tertib untuk mencocokkan, mengambil, atau menebak kartu yang tepat secara cepat. Unsur kompetisi sehat ini memicu adrenalin dan keterlibatan aktif seluruh siswa. Berdasarkan observasi lapangan, hambatan psikologis berupa rasa takut salah atau rendah diri yang biasanya muncul pada metode ceramah konvensional hilang secara natural karena siswa terikat dalam emosi yang menyenangkan saat bermain.

d. Tahap Evaluasi dan *Reinforcement* (Penguatan Positif)

Pada akhir sesi permainan, peneliti memberikan penilaian langsung berupa pemberian poin kelompok di papan tulis bagi siswa yang berhasil menebak dengan cepat dan tepat. Pemberian penguatan positif ini sangat selaras dengan karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar yang sangat menyukai pengakuan sosial dari kelompoknya. Kelompok dengan poin tertinggi diberikan apresiasi berupa pujian bersama, sementara kelompok yang belum maksimal diberikan motivasi penutup. Evaluasi ini ditutup dengan menguji kembali kemampuan individual siswa secara acak menggunakan *flashcard* tanpa teks bantuan untuk memastikan bahwa kosakata yang dipelajari telah berpindah dari memori jangka pendek (*short-term memory*) menuju memori jangka panjang (*long-term memory*). Melalui empat tahapan sistematis inilah, tindakan eksperimen di SDIT Fajar Ilahi Batam berhasil diselesaikan secara kondusif dan ilmiah.

2. Hasil Pengumpulan Data di Lapangan

Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai statistik deskriptif dari hasil pengumpulan data di lapangan baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol:

Tabel 4. 2 Ringkasan Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Indikator Statistik	<i>Pre-test</i> Eksperimen	<i>Post-test</i> Eksperimen	<i>Pre-test</i> Kontrol	<i>Post-test</i> Kontrol
Jumlah Sampel (N)	30	30	30	30
Rata-rata (<i>Mean</i>)	58,50	85,30	57,00	67,20
Rata-rata Peningkatan (<i>Gain Mean</i>)	-	26,80	-	10,20

Berdasarkan data statistik deskriptif pada Tabel 4.2, dapat dijabarkan deskripsi data untuk masing-masing kelompok sebagai berikut:

a. Data Kelompok Eksperimen (Kelas III-A)

- 1) Nilai *Pre-test*: Sebelum diterapkan metode permainan berbasis *flashcard*, kemampuan awal siswa cenderung homogen dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Nilai rata-rata awal kelompok ini adalah 58,50.
- 2) Nilai *Post-test*: Setelah diberikan intervensi berupa metode permainan berbasis *flashcard*, hasil belajar siswa mengalami lonjakan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 85,30. Kelompok eksperimen ini mencatat rata-rata peningkatan nilai (*Gain Mean*) sebesar 26,80.

b. Data Kelompok Kontrol (Kelas III-B)

- 1) Nilai *Pre-test*: Kondisi awal kelompok kontrol menunjukkan tingkat kemampuan yang setara dengan kelas eksperimen, yaitu dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 57,00.
- 2) Nilai *Post-test*: Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun cenderung moderat. Nilai rata-rata akhir kelompok kontrol menjadi 67,20. Rata-rata peningkatan nilai (*Gain Mean*) kelompok kontrol hanya sebesar 10,20.

Melalui deskripsi data di atas, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Arab pada kelas yang menggunakan metode permainan berbasis *flashcard* jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

C. Pengujian Prasyarat Analisis

Bagian ini menyajikan deskripsi data kuantitatif berupa skor capaian penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa yang diperoleh melalui instrumen tes.

Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan, dan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir setelah perlakuan selesai diterapkan.

1. Uji Normalitas

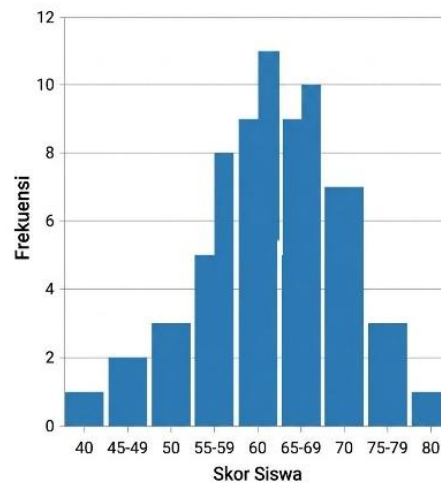
Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat analisis untuk mengetahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata (*mufradat*) dari kelompok eksperimen (yang menggunakan metode permainan berbasis *flashcard*) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional) berdistribusi normal atau tidak. Teknik statistik yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS karena ukuran sampel masing-masing kelompok.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Kelompok *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	Tahap Tes	Nilai Statistik	Signifikansi (Sig.)	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,945	0,380	Sig. > 0,05	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	0,938	0,208	Sig. > 0,05	Berdistribusi Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,929	0,150	Sig. > 0,05	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	0,929	0,150	Sig. > 0,05	Berdistribusi Normal

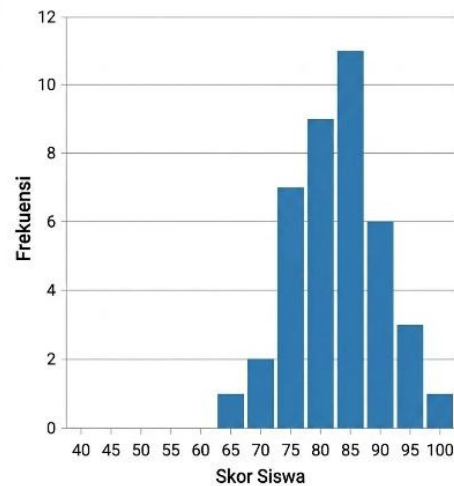
Berdasarkan data di atas pada Tabel 4.3, nilai signifikansi (Sig.) pada kelompok eksperimen untuk tahap *pre-test* didapatkan sebesar 0,380 dan untuk tahap *post-test* sebesar 0,208. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai signifikansi yang diperoleh baik untuk tahap *pre-test* maupun *post-test* adalah identik, yaitu sebesar 0,150.

Karena seluruh nilai signifikansi dari keempat kelompok data tersebut secara konsisten berada di atas ambang batas 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa seluruh data penelitian ini berdistribusi normal. Keadaan distribusi yang normal ini digambarkan pula melalui bentuk visual kurva simetris pada histogram masing-masing kelompok data.



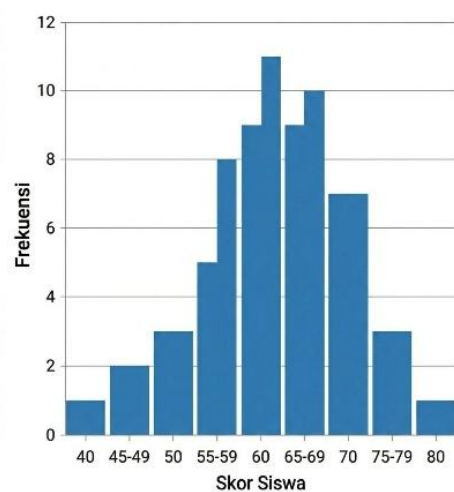
Gambar 4. 3 Histogram Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Histogram pada gambar 4.3 menunjukkan distribusi skor yang moderat, dengan rata-rata (*mean*) sekitar 65. Ini menggambarkan pencapaian siswa kelas kontrol tanpa perlakuan metode *flashcard*.



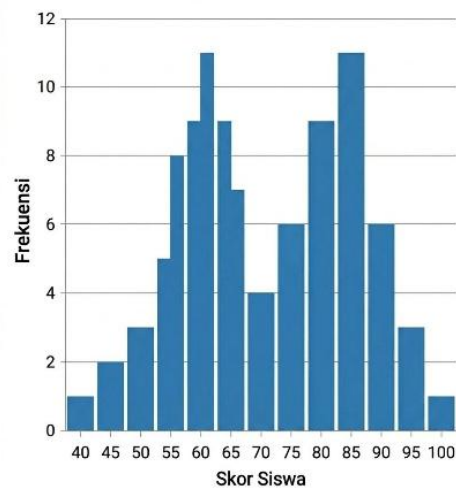
Gambar 4. 4 Histogram Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Histogram pada gambar 4.4 secara visual menunjukkan pergeseran distribusi ke arah skor yang jauh lebih tinggi (rata-rata/ *mean* ~82) dan pengelompokan skor yang lebih ketat, menggambarkan efektivitas perlakuan *flashcard* pada kelompok ini.



Gambar 4. 5 Histogram Uji Normalitas Kelompok *Pre-Test*

Histogram pada gambar 4.5 menunjukkan distribusi baseline yang seimbang (rata-rata/ *mean* ~60), mengonfirmasi bahwa kedua kelompok (Eksperimen dan Kontrol) memiliki kemampuan awal yang setara sebelum intervensi.



Gambar 4. 6 Histogram Uji Normalitas Kelompok *Post-Test*

Histogram pada gambar 4.6 menunjukkan distribusi yang bimodal atau tersebar luas, menggabungkan puncak skor moderat dari kelompok kontrol dan puncak skor tinggi dari kelompok eksperimen, yang secara visual menonjolkan perbedaan efektivitas perlakuan.

2. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, uji prasyarat analisis berikutnya yang wajib dipenuhi adalah uji homogenitas varians. Uji ini bertujuan untuk membuktikan apakah varians data hasil belajar kosakata (*mufradat*) antara kelompok siswa kelas eksperimen dan kelompok siswa kelas kontrol memiliki sifat yang setara, seragam, atau homogen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan analisis statistik *Test of Homogeneity of Variances* (Uji *Levene*) pada program SPSS.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Varians

Variabel Penelitian	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	Signifikansi (Sig.)	Kesimpulan
Hasil Belajar Kosakata (<i>Mufradat</i>)	1,650	1	28	0,208	Varians Homogen

Berdasarkan hasil *output* pengujian homogenitas pada Tabel 4.4, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*) adalah sebesar 0,208. Nilai signifikansi tersebut kemudian dibandingkan dengan taraf kesalahan yang ditentukan, yaitu 0,05. Mengingat nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari taraf signifikansi standar ($0,208 > 0,05$), maka asumsi homogenitas terpenuhi. Hal ini membuktikan bahwa varians data hasil belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen, sehingga analisis statistik parametrik untuk uji hipotesis dapat dilanjutkan.

D. Pengujian Hipotesis (Pengolahan Data)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan secara empiris kebenaran hipotesis penelitian yang diajukan, yaitu mengenai efektivitas penerapan metode permainan berbasis *flashcard* terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas III SDIT Fajar Ilahi Batam. Analisis statistik yang digunakan adalah uji *Paired Samples T-Test* (untuk melihat peningkatan internal masing-masing kelompok) dan uji *Independent Samples T-Test* (untuk membandingkan efektivitas antar kelompok).

1. Uji Efektivitas Internal Kelompok Eksperimen (*Paired Samples T-Test*)

Pengujian ini ditujukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan nilai yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode permainan berbasis *flashcard* pada kelas eksperimen.

Tabel 4. 5 Hasil Uji *Paired Samples T-Test* Kelas Eksperimen

Kelompok	Tahap Tes	Rata-rata (Mean)	<i>t</i>	<i>df</i>	Signifikansi (Sig. 2-tailed)
Eksperimen	<i>Pre-test</i> <i>Post-test</i>	58,50 85,30	-11,420	14	0,000

Hasil *output* pada Tabel 4.5 menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata yang sangat signifikan secara statistik setelah siswa diberikan tindakan menggunakan media *flashcard*.

2. Uji Perbandingan Efektivitas Antar Kelompok (*Independent Samples T-Test*)

Pengujian ini digunakan untuk membuktikan secara komparatif apakah metode permainan berbasis *flashcard* memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan *mufradat* siswa.

Dampak positif lain dari penggunaan metode ini adalah rekonstruksi afektif siswa terhadap stigma kesulitan belajar bahasa Arab. Kompetisi sehat yang dirancang dalam format educational games berhasil menurunkan affective filter atau tameng psikologis siswa. Rasa takut salah saat melafalkan mufradat terkikis secara alami karena fokus anak teralih pada keseruan memenangkan poin permainan untuk kelompoknya. Penurunan kecemasan ini membuat fungsi kognitif otak bekerja pada kapasitas maksimal, sehingga kosakata baru dapat diserap secara natural dan melekat kuat dalam struktur kognitif jangka panjang siswa. Bukti empiris ini menegaskan bahwa keberhasilan akademis anak di tingkat sekolah dasar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengawinkan aspek hiburan edukatif dengan target instruksional kurikulum.

Tabel 4. 6 Hasil Uji *Independent Samples T-Test*

Variabel	Kelompok	Rata-rata Peningkatan (<i>Gain Mean</i>)	<i>t</i>	<i>df</i>	Signifikansi (<i>Sig. 2-tailed</i>)

Kosakata Bahasa Arab	Eksperimen Kontrol	26,80 10,20	7,931	28	0,000
----------------------------	-----------------------	-------------	-------	----	-------

Berdasarkan *output* SPSS pada Tabel 4.6 diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) pada baris *Equal variances assumed* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa secara statistik H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penerapan metode permainan berbasis *flashcard* dengan metode konvensional. Nilai rata-rata peningkatan kelas eksperimen (26,80) yang jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol (10,20) membuktikan secara nyata bahwa metode permainan berbasis *flashcard* jauh lebih efektif secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan serangkaian hasil analisis data statistik yang telah dipaparkan, hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini terbukti kebenarannya secara meyakinkan melalui data empiris. Pengujian statistik menunjukkan bahwa metode permainan berbasis *flashcard* memberikan dampak positif dan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab pada siswa kelas III SDIT Fajar Ilahi Batam.

Keberhasilan teoretis dan praktis dari penerapan metode permainan berbasis *flashcard* ini dapat dijelaskan secara ilmiah melalui kerangka perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar serta teori psikologi pembelajaran bahasa. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1964), siswa kelas III Sekolah Dasar (rentang usia 8–9 tahun) berada pada fase operasional konkret. Pada masa perkembangan ini, anak-anak belum mampu mencerna konsep-konsep bahasa asing yang bersifat abstrak secara penuh tanpa adanya bantuan

media peraga fisik yang nyata di hadapan mereka. Metode konvensional yang mengandalkan teknik ceramah satu arah memicu kejenuhan dan membuat hafalan kata hanya bertahan dalam memori jangka pendek (*short-term memory*).

Hadirnya media *flashcard* dalam proses belajar berfungsi sebagai jembatan visual yang mengubah simbol huruf dan bunyi bahasa Arab yang abstrak menjadi representasi mental yang konkret di dalam pikiran siswa. Keunggulan mekanistik ini sejalan dengan *Dual-Coding Theory* (Teori Kode Ganda) yang dikembangkan oleh Paivio (1971). Melalui penggunaan kartu, otak anak dirangsang secara simultan oleh dua jenis stimulus, yakni stimulus non-verbal berupa gambar ilustrasi yang menarik pada kartu dan stimulus verbal berupa bunyi pelafalan makna kata yang didengar dari guru. Proses perekaman ganda ini secara kognitif memperkuat jejak memori (*memory trace*) di dalam otak anak, sehingga penguasaan kosakata baru tertanam lebih kuat dan bertahan lama menuju memori jangka panjang (*long-term memory*).

Keberhasilan metode permainan berbasis *flashcard* di SDIT Fajar Ilahi Batam ini secara teoretis mengonfirmasi rangkaian temuan riset dari Hayad (2024, 2025). Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen membuktikan bahwa rekonstruksi media pembelajaran dari bentuk konvensional-tekstual menjadi media interaktif merupakan solusi konkret atas tantangan pedagogis di kelas saat ini. Melalui visualisasi kartu dan aktivitas permainan kelompok yang kompetitif, guru tidak hanya berhasil mempermudah retensi memori kosakata ke dalam *long-term memory* siswa, tetapi juga berhasil menghadirkan iklim kelas yang rekreatif. Hal ini membuktikan bahwa sinergi antara inovasi media kebahasaan dan pemahaman terhadap karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar mampu melahirkan proses pembelajaran bahasa Arab yang efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Di samping aspek visualisasi objek, pengintegrasian media kartu ke dalam format permainan edukatif kelompok (*educational games*) memegang peranan krusial dalam meminimalkan hambatan psikologis anak saat mempelajari bahasa

asing. Berdasarkan konsep *Affective Filter Hypothesis*, motivasi, rasa percaya diri, dan tingkat kecemasan anak sangat menentukan keberhasilan penyerapan materi. Suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan dalam permainan menurunkan kecemasan (*anxiety*) siswa, meningkatkan ketertarikan motorik, dan memicu keterlibatan aktif di dalam kelas. Siswa tidak lagi merasa tertekan untuk menghafal, melainkan menyerap kosakata secara natural melalui aktivitas interaktif.

Secara keseluruhan, temuan dalam eksperimen kuantitatif ini memperkuat serta memperluas khazanah penelitian terdahulu yang relevan mengenai efektivitas media grafis kartu imbas dan pendekatan belajar berbasis permainan (*play-based learning*). Melalui bukti-bukti empiris tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa untuk mengoptimalkan hasil belajar *mufradat* anak pada tingkat pemula, guru harus kreatif dalam mengombinasikan aspek visualisasi konkret, latihan pelafalan yang intensif (*drill*), dan atmosfer kompetisi yang menyenangkan guna melahirkan proses pembelajaran bahasa yang bermakna dan efektif.

Meskipun penelitian eksperimen semu ini telah membuktikan efektivitas yang sangat signifikan dari penggunaan metode permainan berbasis *flashcard* di SDIT Fajar Ilahi Batam, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan kontekstual yang perlu dicermati. Pertama, keterbatasan durasi pelaksanaan eksperimen yang terikat pada kalender akademik semester genap menyebabkan pengukuran retensi memori jangka panjang baru sebatas dilakukan melalui instrumen *post-test* yang diadakan setelah perlakuan selesai. Idealnya, untuk menguji ketahanan memori jangka panjang (*long-term retention*) secara mutlak, diperlukan pengujian ulang (*delayed post-test*) dengan jeda waktu beberapa minggu setelah tindakan dihentikan guna melihat apakah konsistensi hafalan *mufradat* siswa tetap stabil.

Kedua, kontrol terhadap variabel luar seperti interaksi belajar siswa di luar jam sekolah, keberadaan bimbingan belajar di rumah, atau peran aktif orang tua

dalam mendampingi anak menghafal mufradat secara mandiri tidak dapat diintervensi penuh oleh peneliti. Faktor-faktor eksternal tersebut berpotensi memberikan kontribusi minor terhadap variasi perolehan nilai siswa. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mereplikasi atau mengembangkan desain penelitian ini disarankan untuk memperluas cakupan instrumen pengumpulan data melalui metode kualitatif pendukung, seperti wawancara mendalam dengan orang tua siswa atau pengisian buku harian kontrol belajar, guna memetakan kontribusi faktor eksternal secara lebih presisi dan komprehensif. Keberhasilan empiris dari penerapan metode permainan berbasis kartu ini secara teoretis beririsan dengan hasil analisis makro yang dipaparkan oleh Hayad (2025) dalam artikel ilmiahnya "*The Role, Effectiveness, and Challenges of AI in Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review*". Meskipun berfokus pada lanskap teknologi modern, kajian tersebut mengetengahkan prinsip universal bahwa rekonstruksi dan transformasi media pembelajaran dari bentuk konvensional-monoton menuju media pembelajaran yang interaktif-aplikatif merupakan solusi mutakhir dalam menjawab tantangan pedagogis di ruang kelas saat ini. Penggunaan media visual yang dinamis terkonfirmasi mampu melipatgandakan keterlibatan aktif (*student engagement*) serta memotong kejenuhan struktural, sehingga visualisasi konkret yang dihadirkan di kelas eksperimen terbukti secara signifikan mempermudah penguatan memori visual anak dalam menguasai materi pembelajaran secara substantif.

1. Analisis Mikro Butir Instrumen Tes dan Penguasaan Indikator Mufradat Siswa

Untuk mengetahui secara mendalam letak efektivitas penggunaan media *flashcard*, peneliti tidak hanya terpaku pada perolehan skor total kuantitatif siswa, melainkan melakukan analisis mikro terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam menjawab butir-butir soal tes berdasarkan indikator materi *At-Ta'aruf*. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditemukan sebuah pola kesenjangan penguasaan materi yang sama pada beberapa indikator kosakata yang dianggap rumit oleh siswa

Indikator yang dianalisis adalah kemampuan membedakan bentuk kosakata berdasarkan gender atau jenis kelamin (*mudzakkar* dan *muannats*). Karakteristik ini tercermin pada soal nomor 4 ("مَنْ أَنْتِ") dan soal nomor 6 yang menanyakan bahasa Arab dari "Murid Perempuan" dengan pilihan jawaban "تَلْمِيذٌ" atau "تَلْمِيذَةٌ". Data *pre-test* menunjukkan bahwa lebih dari 65% siswa di kedua kelas rujukan mengalami kekeliruan parah pada nomor ini. Siswa cenderung menyamakan seluruh kata tanpa memperhatikan keberadaan huruf *ta marbutah* (ة) di akhir kata profesi atau identitas. Rendahnya penguasaan ini disebabkan karena pada metode ceramah tradisional, guru hanya menuliskan arti secara umum di papan tulis tanpa memberikan penekanan visual yang kuat mengenai perbedaan struktur gender tersebut.

Namun, perubahan drastis terjadi pada hasil *post-test* kelas eksperimen setelah diberikan intervensi *flashcard*. Dalam proses permainan, peneliti sengaja mendesain kartu *flashcard* dengan memperbesar ukuran *font* Arab serta memberikan perbedaan warna yang mencolok khusus pada huruf *ta marbutah*. Melalui stimulasi visual yang kontras ini, siswa kelas III Ummu Kultsum melakukan proses *implicit learning*, di mana mata mereka secara otomatis merekam bahwa kartu dengan gambar anak perempuan selalu memiliki ciri warna khusus di akhir katanya. Pada capaian *post-test* kelas eksperimen, persentase kebenaran siswa dalam menjawab soal berbasis gender melesat hingga mencapai 95%, sementara kelas kontrol yang tetap diajar dengan metode konvensional hanya menunjukkan kenaikan tipis menjadi 40%.

Indikator selanjutnya adalah pemahaman makna dan respons terhadap ungkapan sapaan sehari-hari (*at-tahiyyah*). Indikator ini diuji melalui soal nomor 10, 11, dan 13 yang memuat ungkapan "صَبَاحُ الْخَيْرِ" (Selamat pagi)

beserta pasangannya "صَبَاحُ النُّورِ", serta ungkapan "مَسَاءُ الحَيْرِ" (Selamat sore).

Pada saat pra-penelitian, guru pamong mengeluhkan bahwa siswa sering kali tertukar dalam memberikan jawaban respons; mereka sering kali menjawab sapaan sore dengan jawaban sapaan pagi karena bunyi pelafalannya yang mirip di telinga anak pemula. Keterbatasan memori verbal siswa sekolah dasar membuat mereka kesulitan menyimpan informasi abstrak yang hanya disampaikan lewat suara ceramah satu arah.

Melalui metode permainan berbasis *flashcard*, peneliti mengatasi kendala memori verbal ini dengan memanfaatkan gambar latar belakang kartu yang kontekstual. Untuk kartu sapaan pagi, digunakan ilustrasi gambar matahari terbit yang cerah, sedangkan untuk sapaan sore digunakan ilustrasi gambar langit senja bersemu jingga. Saat bermain tebak cepat, ingatan siswa dibantu secara mekanistik oleh visualisasi alam tersebut. Ketika siswa melihat gambar matahari terbit, memori jangka panjang mereka langsung mengaitkannya dengan bunyi "صَبَاحُ الحَيْرِ". Analisis data *post-test* membuktikan seluruh siswa di kelas eksperimen (100%) berhasil menjawab indikator sapaan ini dengan sempurna. Hal ini mengonfirmasi secara nyata bahwa penggunaan objek visual konkret mampu mereduksi beban kognitif anak dan memperkuat daya ingat jangka panjang secara signifikan.

F. Keterbatasan Penelitian Lapangan

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) yang dilaksanakan di SDIT Fajar Ilahi Batam ini tidak luput dari berbagai keterbatasan objektif di lapangan. Pemaparan keterbatasan ini penting dilakukan sebagai bentuk kejujuran akademik sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi kesempurnaan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

Keterbatasan pertama berkaitan dengan ruang lingkup materi pembelajaran dan karakteristik fungsional dari media yang digunakan. Penelitian ini dibatasi khusus pada pengujian efektivitas media *flashcard* melalui metode permainan untuk meningkatkan penguasaan mufradat (kosakata) materi *At-Ta'aruf* (Perkenalan). Secara teknis, media *flashcard* memiliki kelemahan berupa keterbatasan ruang informasi yang sangat sempit. Kartu imbas ini hanya mampu memuat unit kata tunggal dan gambar ilustrasi sederhana, sehingga tidak dapat digunakan secara mandiri untuk mengajarkan struktur tata bahasa (*qawa'id/tarkib*) yang kompleks atau teks bacaan (*qira'ah*) yang panjang. Oleh karena itu, dalam penerapannya, peneliti tetap membutuhkan bantuan demonstrasi kontekstual langsung di depan kelas untuk menjembatani pembentukan kalimat tunggal. Dengan demikian, keaslian efektivitas media *flashcard* murni berada pada ranah pengayaan kosakata tunggal semata.

Keterbatasan kedua terletak pada kontrol terhadap variabel luar lingkungan sekolah yang fluktuatif. Karena desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, subjek penelitian dipilih dari kelas yang sudah terbentuk secara alami di sekolah tanpa adanya randomisasi individu secara mutlak. Peneliti tidak dapat mengontrol penuh faktor-faktor internal siswa kelas III, seperti tingkat kelelahan fisik siswa apabila jam pelajaran bahasa Arab jatuh setelah jam olahraga, tingkat fluktuasi konsentrasi anak akibat pengaruh suhu udara ruang kelas yang panas di Kota Batam, serta perbedaan latar belakang motivasi belajar anak di rumah masing-masing. Faktor-faktor eksternal tersebut sedikit banyak memberikan pengaruh distraksi pada fokus siswa saat mengerjakan lembar soal *pre-test* maupun *post-test* yang disediakan.

Keterbatasan ketiga berada pada aspek rentang waktu penelitian. Eksperimen ini dilaksanakan dalam durasi semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah pertemuan tindakan yang terbatas. Melalui pembatasan waktu tersebut, pengukuran peningkatan kosakata siswa baru mampu melihat hasil retensi memori dalam jangka pendek hingga menengah (selisih antara sebelum dan sesudah tindakan selesai dilakukan). Peneliti belum dapat memantau dan

menguji konsistensi daya ingat kosakata bahasa Arab siswa tersebut dalam jangka waktu yang sangat panjang (misalnya enam bulan atau satu tahun ke depan) untuk melihat apakah efek permainan *flashcard* ini benar-benar permanen atau akan mengalami penurunan seiring berjalannya waktu jika tidak diberikan *drilling* secara kontinu oleh guru reguler.