



Boosting Students' Mufradat Competence through the Read and Find! Learning Media

Friska Dwi Apriliani

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

friskadwiapriliani@gmail.com

Muflihah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

muflihah@uinsa.ac.id

Abstract

Keywords: Arabic Vocabulary, Manual Media, Visual Media

Mastery of mufradat (vocabulary) is a fundamental foundation in learning Arabic. However, the learning conditions at MTsN 2 Lamongan indicate that seventh-grade students still demonstrate low vocabulary mastery, which is influenced by the predominance of conventional teaching methods and the limited use of instructional media. This study aims to describe the implementation and effectiveness of the manual media Read & Find! in improving students' Arabic vocabulary mastery. The research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through participatory observation, semi-structured interviews, and document analysis. The findings reveal that the Read & Find! media, in the form of picture-word matching cards, is able to create a more interactive and enjoyable learning environment. The media facilitates visual-verbal associations, enabling students to recognize, remember, and understand vocabulary more effectively. Students also demonstrated increased participation, confidence, and accuracy in matching vocabulary with the appropriate images. These findings imply that the use of simple visual media such as Read & Find! can serve as an effective and practical instructional strategy for Arabic teachers to enhance vocabulary mastery and to promote more interactive and student-centered learning.

Abstrak

Kata Kunci: Mufrodāt, Media Manual, Media Visual

Penguasaan mufradāt (kosakata) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, kenyataan di MTsN 2 Lamongan menunjukkan bahwa penguasaan mufradāt siswa kelas VII masih rendah, didukung oleh metode pembelajaran yang konvensional dan minim penggunaan media. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan dan efektivitas media manual Read & Find! dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Read & Find!, yang berupa kartu pasangan gambar dan kosakata, berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memfasilitasi asosiasi visual-verbal sehingga membantu siswa dalam mengenali, mengingat, dan memahami mufradāt dengan lebih baik. Peserta didik juga menunjukkan peningkatan partisipasi, kepercayaan diri, serta ketepatan dalam mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai. Temuan ini berimplikasi bahwa penggunaan media visual sederhana seperti Read & Find! dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan praktis bagi guru bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Received: 03-07-2026, Revised: 25-04-2026, Accepted: 29-06-2026

© Friska Dwi Apriliani, Muflihah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Pendahuluan

Sebagai unsur fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufradāt menjadi prasyarat utama bagi terbentuknya kompetensi komunikasi, baik verbal maupun tekstual. Dengan kata lain, tingkat kemahiran berbahasa seseorang secara langsung dipengaruhi oleh kualitas penguasaan kosakatanya, yakni cakupan yang luas, relevansi tema, dan kesesuaian dengan konteks kekinian. Penelitian yang dilakukan oleh (Naser, 2022) dan (Azharunnailah et al., 2023) menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang kuat memfasilitasi kelancaran berkomunikasi dan menulis, yang menjadi tujuan

utama pembelajaran. Dengan penguasaan kosakata yang baik, peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai teks berbahasa Arab serta menafsirkan makna yang terkandung di dalamnya.

Namun, realitas pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 2 Lamongan justru memperlihatkan tingkat penguasaan mufradat siswa kelas VII yang belum optimal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan mengenali dan mengingat kosakata baru, dan cenderung menunjukkan rasa malas ketika berhadapan dengan teks berbahasa Arab. Persepsi bahwa Bahasa Arab adalah pelajaran yang “sukar” dan “mbingungkan” masih melekat kuat pada sebagian besar peserta didik. Persoalan lain adalah keterbatasan inovasi media dalam pembelajaran. Guru masih mengandalkan metode konvensional dengan sedikit eksplorasi terhadap media pembelajarannya, baik manual ataupun digital. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran serta tuntutan materi yang cukup banyak membuat kegiatan penguatan kosakata jarang dilakukan melalui pendekatan visual atau kontekstual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SMP/MTs.

Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak usia remaja sangat terbantu ketika kosakata disajikan melalui bentuk visual yang konkret. Media visual, seperti gambar, objek nyata, atau ilustrasi kontekstual, terbukti mampu mempercepat proses asosiasi antara kata dan makna, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu retensi informasi dalam memori jangka panjang. (Siduppa et al., 2021) menemukan bahwa media gambar meningkatkan kemampuan peserta didik memahami mufradāt secara signifikan. Temuan serupa dipaparkan oleh (Zia, 2022), bahwasannya media visual bisa memicu peningkatan atas keikutsertaan peserta didik sehingga menghasilkan suatu pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. (Saputri et al., 2020a) pun menegaskan bahwa pemanfaatan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menjadi pemicu keterlibatan aktif peserta didik.

Dari sisi teoritis, penggunaan media visual selaras dengan Teori *Multimedia Learning* yang dinyatakan oleh (Mayer, 2024), terkait penyajian

informasi melalui unsur gambar dan teks memungkinkan otak mengolah materi melalui dua jalur pemrosesan, yaitu visual dan verbal, secara bersamaan. Mekanisme ini mengurangi beban kognitif sehingga informasi lebih mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab, penggunaan media visual menjadi salah satu strategi efektif untuk membantu peserta didik mengingat dan memahami mufradāt secara bermakna.

Dalam kondisi pembelajaran di MTsN 2 Lamongan yang masih terbatas media, penggunaan media manual *Read & Find!* menjadi sangat relevan sebagai upaya peningkatan penguasaan mufradāt. Media ini merupakan inovasi sederhana berupa kartu gambar yang dipasangkan dengan kosakata atau kalimat berbahasa Arab. *Read & Find!* tidak hanya menyajikan kosakata dalam bentuk visual, tetapi juga mengajak peserta didik terlibat dalam kegiatan mencocokkan, membaca, menebak makna, dan mengonfirmasi kembali pemahamannya. Pengalaman belajar aktif semacam ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui asosiasi visual dan konteks, bukan sekadar menghafal secara mekanis. Temuan terkini dari (Chowdhury et al., 2024) dalam konteks *Digital Game-Based Language Learning (DGBLL)* mendukung pendekatan ini, di mana aktivitas game-making (pembuatan game) terbukti menciptakan interdependensi positif antara aspek generatif, agency pelajar, dan motivasi intrinsik, yang berujung pada pengalaman belajar bahasa yang powerful.

Secara teoritis, penggunaan media visual seperti *Read & Find!* didukung kuat oleh teori psikologi kognitif. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* yang dikemukakan oleh (Mayer & Fiorella, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif ketika informasi disajikan melalui saluran ganda (*dual channels*), yaitu saluran visual dan verbal. Ketika peserta didik melihat gambar (pemrosesan visual) sambil membaca dan mencocokkan kata bahasa Arab (pemrosesan verbal), otak mereka mengintegrasikan kedua informasi ini untuk menciptakan pemahaman yang lebih dalam dan memori yang lebih tahan lama. Prinsip ini, yang dikenal sebagai prinsip *contiguity*,

menegaskan bahwa penempatan gambar dan teks yang berdekatan secara spasial dan temporal—seperti yang diterapkan dalam kartu *Read & Find!*—sangat mengurangi beban kognitif dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien. Temuan empiris (Yang, 2022) memperkuat prinsip CTML, menunjukkan bahwa isyarat visual progresif efektif mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab, penggunaan media visual menjadi strategi yang potensial untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat *mufradāt* secara lebih bermakna.

Dalam kondisi pembelajaran di MTsN 2 Lamongan yang masih memiliki keterbatasan media pembelajaran, penggunaan media manual *Read & Find!* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Media ini merupakan inovasi sederhana berupa kartu bergambar yang dipasangkan dengan kosakata atau kalimat berbahasa Arab. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya melihat kosakata secara visual, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mencocokkan gambar dengan kata, membaca, menebak makna, serta mengonfirmasi pemahamannya. Aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman kosakata melalui asosiasi visual dan konteks penggunaan bahasa.

Sejumlah penelitian sebelumnya (Saputri et al., 2020; Siduppa et al., 2021; Zia, 2022) telah menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih memanfaatkan media gambar secara konvensional sebagai alat bantu penyajian materi. Penelitian yang mengembangkan media visual manual berbasis aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan dan mencocokkan kosakata masih relatif terbatas, khususnya pada pembelajaran *mufradāt* di tingkat MTs. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan dan penerapan media manual *Read & Find!* yang dirancang dalam bentuk kartu pasangan gambar dan kosakata yang digunakan melalui aktivitas pencocokan interaktif.

Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi kosakata, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong peserta didik membangun asosiasi visual-verbal secara lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan media manual *Read & Find!* dalam pembelajaran *mufradāt* di MTsN 2 Lamongan serta menelaah perannya dalam meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan media *Read & Find!* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang praktis, interaktif, dan kontekstual bagi guru bahasa Arab dalam meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang ditujukan memberikan uraian mendalam mengenai implementasi media manual *Read & Find!* dalam penguasaan *mufradāt* pada siswa kelas VII MTsN 2 Lamongan. Pemilihan pendekatan kualitatif dimaksudkan agar peneliti dapat memahami situasi belajar secara apa adanya tanpa melakukan perlakuan terhadap variabel, melainkan melalui observasi langsung terhadap dinamika interaksi di dalam kelas (Abdussamad & Sik, 2021).

Perolehan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur. Observasi partisipatif dilakukan di kelas VII A dengan peneliti terlibat aktif sebagai fasilitator dalam penerapan media *Read & Find!* pada kegiatan MBKM. Melalui observasi tersebut, peneliti mencatat respons siswa, bentuk interaksi yang muncul, serta tahapan pemahaman *mufradāt* selama berlangsungnya Pembelajaran (Sidiq et al., 2019). Selain itu, wawancara semi-terstruktur dilaksanakan terhadap guru Bahasa Arab dan sejumlah peserta didik untuk mendapatkan data yang lebih lengkap terkait efektivitas media serta pengalaman belajar yang mereka rasakan (Mappasere & Suyuti, 2019).

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga memanfaatkan analisis dokumen berupa hasil kerja peserta didik pada lembar aktivitas mencocokkan kartu *Read & Find!*. Analisis dokumen dilakukan untuk melihat pola kesalahan yang konsisten dilakukan peserta didik dalam mengasosiasikan kosakata dengan gambar, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kesulitan belajar yang dihadapi.

Kumpulan data tersebut kemudian ditelaah menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman, dengan cakupan tiga langkah pokok, diantaranya ialah reduksi data, penyajian data, serta pengambilan simpulan (Annisa & Mailani, 2023). Proses ini dilakukan secara berkesinambungan supaya bisa menjamin validitas temuan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran di lapangan.

Pembahasan dan Diskusi

Hambatan dalam pembelajaran kosakata di MTsN 2 Lamongan beserta penyebabnya

Kosakata mempunyai peranan krusial dalam proses berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *mufradat* bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk dapat memahami dan memproduksi bahasa dengan baik. Semakin luas perbendaharaan kata yang mereka kuasai, maka semakin mudah mereka untuk menyampaikan ide, memahami teks, serta merespons percakapan dalam berbagai situasi. Seperti dijelaskan oleh Saputra & Fidri (2022), tingkat penguasaan kosakata seseorang mencerminkan sejauh mana ia mampu memahami bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Saputra & Fidri, 2022). Pandangan ini sejalan dengan pendapat Djiwandono dalam Anding (2021), yang menyebut bahwa kosakata mencakup beragam bentuk kata, mulai dari kata dasar, kata berimbuhan, hingga gabungan kata yang memiliki makna tersendiri (Anding et al., 2021). Dengan kata lain, penguasaan kosakata bukan hanya menjadi tujuan akhir dalam pembelajaran,

tetapi juga menjadi pijakan utama untuk membangun keterampilan berbahasa yang utuh, lancar, dan bermakna.

Dengan melihat penjelasan tersebut, semakin jelas bahwa mempelajari kosakata bukanlah hal sepele. Justru, kosakata merupakan tahapan dasar yang sangat menentukan dalam proses belajar bahasa Arab. Tanpa pemahaman yang cukup terhadap kosakata, peserta didik akan lebih mudah merasa kesulitan ketika harus membaca, menulis, atau memahami materi pembelajaran lainnya. Maka dari itu, penguasaan kosakata menjadi fondasi utama yang tidak boleh diabaikan.

Namun pada kenyataannya, penguasaan mufradat di kalangan peserta didik MTsN 2 Lamongan masih tergolong rendah. Tidak sedikit peserta didik mengalami hambatan dalam memahami serta mempertahankan ingatan terhadap mufradat yang dipelajari, bahkan masih belum terbiasa menghubungkan kosakata dengan maknanya secara kontekstual.. Selain itu, sebagian besar peserta didik menunjukkan rasa cemas ketika berhadapan dengan teks bahasa Arab. Persepsi bahwa bahasa Arab merupakan pelajaran yang “sulit” turut memengaruhi motivasi belajar mereka, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal.

Hasil wawancara semi-terstruktur yang dilakukan bersama guru bahasa Arab, Ibu Maudhotul Khoiroh, juga memperkuat temuan tersebut. Beliau menjelaskan bahwa peserta didik jauh lebih mudah memahami pembelajaran bahasa Arab ketika menggunakan gambar atau benda-benda konkret di sekitar mereka, karena bentuk visual membuat peserta didik cepat mengenali objek dan mengaitkannya dengan kosakata baru. Temuan lapangan ini menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap media visual sebenarnya cukup tinggi, namun belum terpenuhi secara maksimal dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Rendahnya penguasaan kosakata ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional. Guru umumnya mengandalkan ceramah, hafalan kosakata, serta latihan yang bersifat repetitif

tanpa dukungan media pembelajaran yang bervariasi. Pola pengajaran seperti ini membuat peserta didik pasif dan cenderung menghafal tanpa pemahaman yang bermakna. Selain itu, keterbatasan waktu belajar serta padatnya materi menyebabkan penguatan kosakata jarang dilakukan melalui pendekatan visual atau kontekstual yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP/MTs.

Persepsi negatif terhadap mata pelajaran Bahasa Arab yang dianggap kompleks dan tidak menarik turut berkontribusi pada melemahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini berimplikasi langsung pada ketidaktercapaian hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu pemicu persepsi tersebut adalah minimnya variasi dalam penerapan metode dan media pembelajaran. Praktik pengajaran cenderung konvensional dengan dominasi penggunaan buku guru, lembar kerja peserta didik (LKS), serta metode ceramah yang bersifat satu arah (Mahbubi, 2024).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan inovasi berupa variasi metode dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Seperti halnya yang dikemukakan oleh (RimahDani et al., 2023), bahwasanya guru perlu menggunakan variasi metode dan media supaya proses pembelajaran lebih menarik. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Hayati, 2021) yang menggarisbawahi urgensi penggunaan media yang beragam, bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman, tetapi juga untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang sering kali kurang efektif.

Penggunaan media visual seperti gambar yang seharusnya dapat membantu peserta didik memahami mufradat lebih konkret, belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, media visual dapat menghadirkan nuansa belajar yang lebih menarik sekaligus membuat peserta didik lebih mudah menghubungkan kata dengan makna melalui gambaran nyata. Temuan ini sejalan dengan (Rosikh et al., 2022), bahwa media gambar berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menarik. Dengan demikian, perlu adanya upaya pengembangan serta penerapan media

pembelajaran yang lebih beragam, khususnya media gambar, sebagai strategi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

Karakteristik dan Prosedur Pembuatan Media Manual *Read & Find!*

Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang memudahkan penyaluran informasi dengan lebih transparan, menarik, dan sederhana bagi peserta didik. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti penghubung atau alat penyampai pesan. Dalam ranah pendidikan, media mencakup segala bentuk objek yang bisa dipersepsi oleh panca indera dan berperan sebagai alat komunikasi pembelajaran. (Fadilah et al., 2023) mengemukakan bahwa media memiliki kontribusi penting dalam mewujudkan proses belajar yang kolaboratif dan efektif karena membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik. Sejalan dengan itu, (Nurfadhillah, 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sebuah sarana perantara (fisik atau nonfisik) yang dimanfaatkan untuk mempermudah komunikasi dalam proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara optimal dan bermakna.

Seiring berkembangnya kebutuhan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa Arab, media visual semakin banyak digunakan untuk membantu peserta didik memahami mufradāt secara lebih konkret. Representasi visual memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik menghubungkan kata dengan maknanya melalui gambar atau ilustrasi yang mudah mereka kenali. Temuan (Mayasari et al., 2021), menunjukkan bahwa gambar dapat mempercepat kemampuan peserta didik dalam mengenali dan mengingat kosakata. Selain itu, (Arrohman, 2020) menambahkan bahwa media visual tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong interaksi kooperatif antarpeserta didik, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan landasan tersebut, media manual *Read & Find!* dirancang sebagai inovasi visual yang menggabungkan gambar dan kosakata Arab dalam bentuk kartu. Media ini dikembangkan ketika peneliti berpartisipasi dalam program MBKM sebagai upaya menghadirkan pembelajaran kosakata yang lebih konkret, menarik, dan interaktif. *Read & Find!* hadir dalam bentuk kartu visual berisi gambar yang dipasangkan dengan kosakata atau kalimat Arab. Aktivitas mencocokkan gambar dengan kosakata tidak hanya membantu peserta didik membangun asosiasi visual-verbal, tetapi juga mendorong interaksi langsung dan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan karakter ini, *Read & Find!* menjadi lebih dari sekadar alat bantu – ia berfungsi sebagai media yang mampu menghidupkan suasana pembelajaran dan membuat peserta didik merasa bahwa mempelajari bahasa Arab adalah aktivitas yang menyenangkan.

Karakteristik khas dari media ini mencakup sifatnya yang visual, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat MTs. Media ini disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, sehingga guru maupun praktikan dapat dengan mudah mereplikasinya untuk berbagai topik mufradāt. Di samping itu, penyajian media yang dirancang menyerupai permainan edukatif mampu menghilangkan kesan monoton dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan atmosfer belajar yang dinamis dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pemahaman kosakata.

Prosedur pembuatan media dimulai dengan menentukan tema kosa kata yang akan diajarkan, kemudian memilih gambar dan kosakata yang relevan. Gambar dan teks tersebut dicetak di kertas HVS, lalu dipotong menggunakan gunting atau cutter agar rapi dan seragam. Setiap potongan kartu diberi *double tape* pada bagian belakangnya sehingga mudah ditempel dan dilepas selama kegiatan mencocokkan berlangsung. Bahan sederhana seperti penggaris, gambar berwarna, dan tempelan fleksibel membantu memastikan media tampil menarik, tahan lama, dan mudah digunakan dalam aktivitas kelas.

Setelah seluruh komponen siap, media *Read & Find!* dapat langsung digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk

mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai, menempelkan kartu, serta mengonfirmasi jawaban berdasarkan pengamatan mereka. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga interaksi fisik yang memperkuat retensi kosakata. Dengan prosedur yang sederhana namun sistematis, media *Read & Find!* menawarkan solusi praktis bagi guru untuk mengatasi hambatan pembelajaran kosakata yang selama ini dialami peserta didik di MTsN 2 Lamongan.



Gambar 1. Media Read & Find!

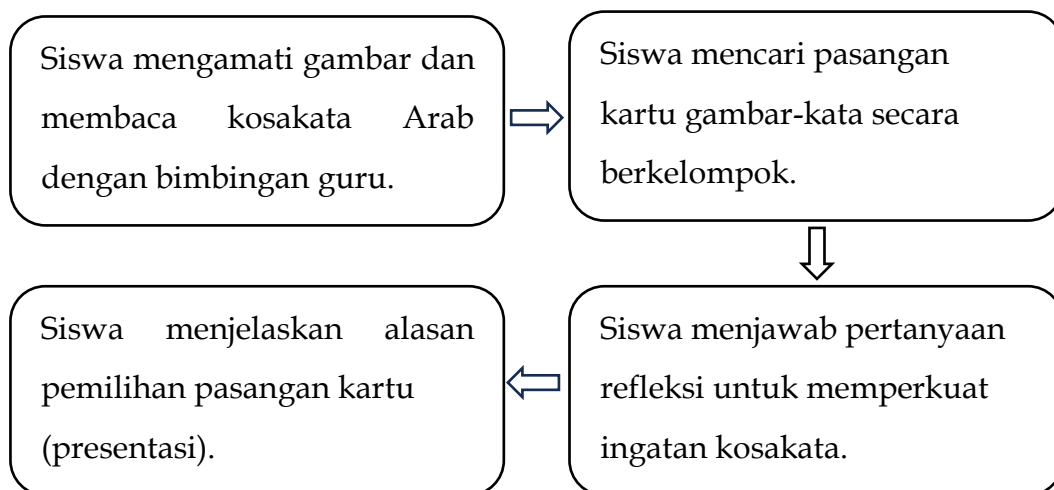
Penggunaan media manual *Read & Find!* dalam pembelajaran kosakata di MTsN 2 Lamongan

Penerapan media manual *Read & Find!* dalam pembelajaran mufradāt pada materi aktivitas keluarga dilakukan melalui serangkaian langkah yang disusun untuk menghadirkan kegiatan belajar-mengajar yang kolaboratif dan berorientasi pada peserta didik. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan *apersepsi*, di mana peneliti meninjau kembali materi sebelumnya dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggugah ingatan peserta didik. Pertanyaan awal ini mendorong peserta didik membuka kembali buku atau LKS sebagai sumber informasi, dan ketika mereka mampu menjawab dengan benar, peneliti memberikan penguatan berupa pujian agar mereka semakin percaya diri.

Tahap selanjutnya, peneliti menyampaikan materi menggunakan media PPT, menjelaskan urutan pembelajaran yang akan berlangsung, termasuk pengulangan kosakata, membaca teks, dan evaluasi. Selama proses ini, gambar dan kosakata bahasa Arab terkait "aktivitas keluarga" digunakan sebagai media

pendukung, yang mendapatkan respons positif dari peserta didik. Namun, peneliti juga mencatat adanya beberapa peserta didik yang kurang fokus, sehingga dilakukan sesi tanya jawab interaktif untuk menarik kembali perhatian mereka.

Setelah mengadakan sesi tanya jawab singkat, peneliti mulai memperkenalkan media *Read & Find!*, berupa kartu bergambar yang dipasangkan dengan kalimat berbahasa Arab sesuai tema. Media diperkenalkan terlebih dahulu melalui demonstrasi singkat, kemudian peneliti menjelaskan alur aktivitas yang akan dilakukan peserta didik, yaitu mengenali gambar, membaca kosakata, menebak makna, hingga mencocokkan pasangan kartu yang tepat. Tahapan penggunaan media *Read & Find!* dalam pembelajaran mufradāt dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Penggunaan Media Read & Find!

Tahap inti kegiatan berlangsung ketika peserta didik diminta menggunakan kartu *Read & Find!* secara berkelompok. Mereka diminta mencocokkan kartu gambar dengan kosakata Arab yang telah disiapkan tanpa melihat buku, sehingga dapat terlihat kemampuan mereka dalam mengenali dan mengingat mufradāt. Aktivitas ini memunculkan interaksi yang dinamis antarpeserta didik, seperti saling berdiskusi, membandingkan kartu, hingga mengoreksi jawaban teman. Peneliti mengamati bahwa sebagian peserta didik

dapat menemukan pasangan kartu dengan cepat, sementara beberapa lainnya memerlukan waktu lebih lama dan bantuan untuk mengenali pola gambar.

Setelah aktivitas mencocokkan selesai, peneliti memeriksa hasil diskusi setiap kelompok dan meminta perwakilan untuk memaparkan hasil diskusi mereka di depan kelas. Pada sesi presentasi ini, peserta didik tidak hanya menunjukkan pasangan kartu yang benar, tetapi juga melafalkan kosakata dengan percaya diri dan menjelaskan alasan pemilihan pasangan gambar-kata tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami serta dapat mengingat kosakata dengan baik, meskipun beberapa lainnya masih memerlukan pendampingan dalam pelafalan. Sebagai penutup, peneliti melakukan refleksi dengan menunjuk gambar acak dan menanyakan kosakata terkait. Respons peserta didik sangat positif; mereka mampu menjawab dengan cepat dan tepat. Proses pembelajaran diakhiri dengan penyampaian kesimpulan untuk memperkuat pemahaman materi. Melalui serangkaian aktivitas ini, terbukti bahwa penggunaan media *Read & Find!* tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab.



Gambar 2. Hasil Kerja Peserta didik

Berdasarkan keseluruhan proses pembelajaran, peserta didik dapat menempatkan dengan tepat pasangan kalimat dan gambar yang diberikan, seperti yang terlihat pada hasil kerja mereka (Gambar 2). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media gambar berkontribusi signifikan terhadap pemahaman kosakata peserta didik, karena media ini membantu

mereka mengaitkan kata dengan visual yang konkret, sehingga memudahkan pemahaman dan daya ingat akan kosakata baru.

Kelebihan dan Kekurangan Media *Read & Find!* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Media *Read & Find!* menunjukkan banyak potensi dalam pembelajaran mufradāt bahasa Arab karena secara konseptual sangat mirip dengan permainan matching kartu gambar-kata (*matching game*) yang telah diteliti dalam literatur pembelajaran bahasa. Karena kartu pasangan gambar dan kosakata Arab, media ini memungkinkan peserta didik melakukan asosiasi visual dengan teks dalam konteks permainan, meningkatkan partisipasi aktif. Penelitian implementasi matching game di kelas (SMP) menunjukkan bahwa penggunaan *vocabulary matching game* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dibanding metode tradisional (Rizky et al., 2025). Dalam konteks mufradat bahasa Arab, studi di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo juga melaporkan bahwa media gamifikasi mencocokkan gambar dan kata membuat peserta didik lebih aktif, tidak bosan, dan meningkatkan minat mereka terhadap kosakata Arab (Aini & Ammar, 2025).

Dari aspek kognitif, *Read & Find!* memberikan insentif untuk penguatan memori dengan cara pengulangan asosiatif dalam bentuk permainan. Metode *picture-word matching* telah terbukti efektif dalam meningkatkan retensi kosakata – misalnya, penelitian (Boleng Leyn et al., 2025) menunjukkan bahwa metode mencocokkan gambar dan kata (*picture and word matching*) menghasilkan lonjakan penguasaan kosakata peserta didik secara signifikan dari pre- ke post-siklus. Dengan aktivitas mencocokkan, peserta didik tidak hanya menghafal kata, tetapi juga mengaitkan makna melalui konteks visual, yang memperkuat trace memori dan pemahaman bermakna.

Selain meningkatkan keterlibatan peserta didik, media *Read & Find!* juga memiliki kelebihan pada aspek fleksibilitas karena dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran tanpa mengubah bentuk dasarnya. Sifat adaptif ini memungkinkan guru mengganti atau menambah pasangan gambar-kosakata

sesuai tema mufradāt yang sedang dipelajari, sehingga media tetap relevan meskipun materi berganti dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Temuan (Syaifudin, 2022) menunjukkan bahwa media permainan mencocokkan gambar dan kata berbasis kartu memiliki tingkat fleksibilitas tinggi karena struktur aktivitasnya tidak perlu diubah ketika konten diperbarui – guru hanya perlu menyesuaikan isi kartu sesuai target pembelajaran. Dalam penelitiannya, Syaifudin menegaskan bahwa fleksibilitas media semacam ini memberi ruang bagi guru untuk mengelola variasi materi tanpa memerlukan desain ulang atau perangkat tambahan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efisien meskipun tema mufradāt terus berkembang. Bahkan, inovasi kartu permainan “*Talk or Dare*” yang dikembangkan oleh (Akmalah, 2024) memperlihatkan bahwa media berbasis kartu tidak hanya fleksibel dalam isi, tetapi juga dalam fungsi, karena dapat dialihkan dari penguatan reseptif ke aktivitas berbicara. Dengan demikian, Read & Find! tidak sekedar praktis, melainkan dapat dioptimalkan secara berkelanjutan karena kontennya dapat diperbarui dengan cepat sesuai perkembangan kebutuhan kelas maupun kurikulum.

Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, meskipun permainan matching sangat mendukung pengenalan mufradat secara reseptif, media ini masih kurang menjamin penggunaan produktif kata-kata tersebut dalam konteks yang lebih kompleks. Bermain mencocokkan kartu mungkin membuat peserta didik mengenali kata dan pasangannya, tetapi tidak selalu mendorong mereka untuk menggunakan mufradat dalam kalimat atau dialog. Tanpa aktivitas lanjutan seperti konstruksi kalimat atau dialog, pemahaman peserta didik berisiko tetap dangkal.

Kedua, manajemen media fisik juga menjadi tantangan. Jika kartu terlalu sederhana (bahan tipis) atau tidak dirawat dengan baik, mereka bisa cepat rusak, hilang, atau tidak bernilai jangka panjang. Sementara itu, fase permainan (mencocokkan kartu, diskusi, validasi) dapat memakan waktu yang cukup besar dalam kelas, dan tanpa fasilitasi yang efektif dari guru, sebagian peserta didik bisa kehilangan fokus atau waktu refleksi menjadi sempit.

Kemudian, meskipun media matching sangat efektif untuk aspek visual dan reseptif, tidak selalu cocok untuk semua tipe kosakata. Kata-kata yang sangat abstrak, idiom, atau struktur bahasa yang lebih kompleks mungkin sulit diwakili dengan gambar pasangannya. Untuk mufradat seperti itu, diperlukan media tambahan atau metode pengayaan agar peserta didik bisa memahami nuansa makna dan penggunaan dalam konteks nyata.

Terakhir, aspek motivasi dan keterlibatan bisa menurun jika media tidak dirotasi atau diperbarui. Jika peserta didik terus bermain dengan kartu yang sama, aspek “baru” dari permainan bisa pudar dan efek motivasional berkurang.

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis literatur yang telah dipaparkan, kelebihan dan kekurangan media *Read & Find!* dalam pembelajaran mufradāt dapat dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media *Read & Find!*

No	Aspek	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pembelajaran	Meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui permainan mencocokkan	Kurang mendorong penggunaan produktif (kalimat/dialog)
2.	Kognitif	Memperkuat memori melalui asosiasi visual-verbal dan pengulangan	Kurang efektif untuk kosakata abstrak/idiom
3.	Fleksibilitas	Mudah dibuat dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran	Media fisik dapat rusak atau hilang jika tidak dirawat dengan baik
4.	Manajemen Kelas	-	Membutuhkan waktu cukup besar dan fasilitasi guru efektif

5.	Motivasi	Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton	Motivasi dapat menurun jika media tidak diperbarui atau divariasikan
----	----------	--	--

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran mufradāt di kelas VII MTsN 2 Lamongan tidak terbatas pada rendahnya penguasaan kosakata, melainkan juga pada desain pembelajaran yang belum memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri dan kontekstual. Persepsi bahwa bahasa Arab sulit, metode yang masih didominasi ceramah, serta minimnya penggunaan media visual mengakibatkan peserta didik cenderung pasif dan menghafal tanpa penguatan konteks. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata tidak cukup dilakukan hanya melalui penambahan materi, tetapi memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai karakteristik perkembangan peserta didik usia remaja yang membutuhkan stimulus visual, aktivitas langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penerapan media manual Read & Find! dalam penelitian ini menunjukkan perubahan positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Kegiatan mencocokkan gambar dengan kosakata Arab memungkinkan peserta didik melakukan asosiasi visual-verbal secara alami, sehingga meningkatkan kemampuan mengenali, mengingat, dan memahami mufradāt tanpa tekanan hafalan. Respons peserta didik yang lebih aktif, keberanian dalam melafalkan kosakata, serta peningkatan ketepatan dalam menentukan pasangan kartu menunjukkan bahwa media ini mampu menghidupkan interaksi belajar serta memusatkan proses pembelajaran pada peserta didik. Selain itu, kesederhanaan bahan dan kemudahan replikasi menjadikan Read & Find! relevan digunakan

pada sekolah dengan keterbatasan sarana, sekaligus membuka peluang bagi guru untuk menyusun materi sesuai tema pembelajaran yang terus berubah.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas Read & Find! masih dapat ditingkatkan. Penggunaan media ini lebih dominan pada aspek reseptif sehingga belum sepenuhnya mendorong kemampuan produktif seperti menyusun kalimat atau menggunakan kosakata dalam percakapan. Tantangan teknis terkait manajemen waktu dan ketahanan media juga perlu diperhatikan agar penggunaannya tidak mengurangi kesempatan refleksi maupun pendalaman materi. Oleh sebab itu, pengembangan lanjutan dapat dilakukan melalui penambahan aktivitas tindak lanjut, pemilihan bahan yang lebih tahan lama, serta penerapan berulang pada kelas dan materi berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Read & Find! merupakan alternatif media yang potensial untuk meningkatkan penguasaan mufradāt dan layak dijadikan rujukan bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya atas dukungan akademik dan fasilitas penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan masukan, arahan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Friska Dwi Apriliani berkontribusi dalam penyusunan konsep penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta penulisan naskah. Muflihah berkontribusi dalam memberikan supervisi, validasi akademik, penyempurnaan analisis, serta peninjauan dan revisi akhir naskah. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel untuk dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aini, N., & Ammar, F. M. (2025). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata dalam Pembelajaran Mufrodad di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 123-134.
- Akmalah, H. (2024). Pengembangan Media Kartu Permainan Talk or Dare untuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 4(1 SE-Articles), 24-34. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1.885>
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan kosakata bahasa jerman melalui penggunaan media cerita pendek. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57-63.
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Miles dan Huberman di kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6460-6477.
- Arrohman, M. L. (2020). *Media gambar, kontekstual dan menalar*. Guepedia. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CSZOEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Arrohman,+M.+L.+\(2020\).+Media+Gambar,+Kontekstual,+dan+Menalar+\(Guepedia,+Ed.\).+Bogor:+Guepedia.&ots=ZVHjnHY7uW&sig=WFAbBww1-LikUoe85kbf9pY1vFU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CSZOEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Arrohman,+M.+L.+(2020).+Media+Gambar,+Kontekstual,+dan+Menalar+(Guepedia,+Ed.).+Bogor:+Guepedia.&ots=ZVHjnHY7uW&sig=WFAbBww1-LikUoe85kbf9pY1vFU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Azharunnailah, H., Supriadi, R., & Nursyamsiah, N. (2023). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *An Naba*, 6(1), 41-53.
- Boleng Leyn, M. H., Pali, A., & Moang Kala, G. S. (2025). Efektivitas Metode Picture and Word Matching dalam Pembelajaran English Vocabulary. *Jurnal Basicedu*, 9(5 SE-Articles), 1538-1548. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10669>

- Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6, 100160. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Hayati, U. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 7(2), 215–225.
- Mahbubi, A. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional dan Kontemporer (Analisis Komparatif). *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 9(1), 107–132.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian penelitian pendekatan kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., Arifudin,.
- Mayer, R. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R., & Fiorella, L. (2022). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (3rd ed.)*. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Naser, R. M. (2022). Meningkatkan pembelajaran bahasa arab siswa melalui media audio visual dalam manajemen pendidikan islam tinjauan (studi di madrasah aliyah negeri 2 kota palu). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(8), 466–480.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi>

=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+media+&ots=LS-

Ne8YxS7&sig=Nzf3pXnnOvkLgZZGo-v-

bqFN4pE&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian media&f=false

RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379.

Rizky, W. A., Wiyaka, W., & Lestari, Y. W. (2025). The Use of Matching Game to Improve Young Learners Vocabulary Mastery in Descriptive Text: A Case of Students' Eighth Grade SMP Negeri 1 Semarang. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 295–301.

Rosikh, F., Sholihah, Z., Larasati, D. P., & Awalluddin, A. N. (2022). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Kilmatusna: Journal Of Arabic Education*, 2(2), 293–302.

Saputra, D., & Fidri, M. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata. *Jurnal As-Said*, 2(1), 127–137.

Saputri, T., Aquariza, N. R., & Azizah, N. L. (2020a). Keefektifan Penggunaan Gambar Flanel Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Education and Human Development Journal*, 5(1), 73–85.

Saputri, T., Aquariza, N. R., & Azizah, N. L. (2020b). Keefektifan Penggunaan Gambar Flanel dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Inklusi SD Yamastho Surabaya. *Education And Human Development Journal (EHDJ)*, 5(1), 73–85.

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.

Siduppa, N. M., Tadjuddin, A. F., & Masnan, S. (2021). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Enrekang. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 66–89.

Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan

Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *AL-MUARRIB JOURNAL OF ARABIC EDUCATION*, 2(2 SE-Articles), 128-144. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>

Yang, H.-Y. (2022). Effects of Dynamic Visualizations Enriched With Visuospatial Cues on Learners' Cognitive Load and Learning Effectiveness. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 14, 1-16. <https://doi.org/10.4018/IJMBL.297973>

Zia, M. (2022). Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 7 HSU. *Journal Of Foreign Language Learning and Teaching*, 2, 1-10. <https://doi.org/10.23971/jfltt.v2i1.4182>