



Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang

Fachri Helmanto
Universitas Djuanda

Volume 1 Nomor 2
Juli 2020: 141-151
DOI: 10.30997/tjpb.v1i2.3091

Article History

Submission: 19-07-2020
Revised: 28-07-2020
Accepted: 30-07-2020
Published: 31-07-2020

Kata Kunci:

mufrodat, studi literatur, flashcard bahasa asing

Keywords:

foreign language flashcard, literature study, Vocabulary,

Korespondensi:

Fachri Helmanto
fachri.helmanto@unida.ac.id

Abstrak: *Flashcard* mendorong peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*mufrodat*). Namun, pembelajaran menggunakan *Flashcard* sejauh ini masih dinilai membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sejauh mana *Flashcard* diproduksi dan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa asing di Indonesia (bahasa Inggris dan bahasa Arab). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan sejumlah dokumen artikel 10 tahun terakhir atas penelitian *Flashcard* berbahasa Inggris dan berbahasa Arab. Selain artikel, kepustakaan berupa buku dan *Flashcard* multibahasa juga turut menjadi data penelitian sekaligus dipergunakan sebagai alat validasi dengan menggunakan teknik triangulasi sumber data. Hasil penelitian ini mengungkap produksi *Flashcard* berbahasa Arab belum banyak menggunakan ragam tema sebagai-mana *Flashcard* bahasa Inggris. Selain itu, pemanfaatan *Flashcard* dalam ragam metode pembelajaran dapat membuat peserta didik merasakan pembelajaran yang menantang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan produk *Flashcard* dengan berdasarkan tema.

Flashcard: Learning Arabic Mufrodat Increasingly Challenging

Abstract: *Flashcards* encourage students to improve their vocabulary mastery (*mufrodat*). However, learning *Flashcard* so far is still considered boring. This study aims to reveal the extent to which *Flashcards* are produced and used in the process of learning foreign languages in Indonesia (English and Arabic). The method used in this research is the study of literature by collecting a number of documents in the last 10 years of research on English and Arabic *Flashcard* research. In addition to articles, literature in the form of books and multilingual *Flashcards* also contributed to research data as well as being used as a validation tool by using data source triangulation techniques. The results of this study reveal the production of Arabic *Flashcards* have



not used as many themes as English Flashcards. In addition, the use of Flashcards in a variety of learning methods can make students feel challenging learning. Therefore, further research is recommended to develop Flashcard products based on themes.

PENDAHULUAN

Flashcard merupakan alat bantu proses pembelajaran (Hotimah, 2010; Laeli, 2010). Proses pembelajaran tersebut senantiasa ditujukan untuk peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Peserta didik yang memiliki tingkat penguasaan atas kosakata yang baik dapat mendukung keterampilan berbahasa.

Peserta didik Indonesia yang didominasi oleh penganut agama Islam memiliki kecenderungan mempelajari sekurang-kurangnya dua bahasa Asing, yakni bahasa Inggris dan bahasa Arab. Bahasa Inggris diyakini oleh para peserta didik sebagai jembatan dalam memperoleh wawasan keilmuan yang bersifat global atau internasional. Sementara bahasa Arab diyakini oleh para peserta didik dalam menguasai bidang keilmuan agama.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menguasai kedua bahasa Asing tersebut yakni dengan meningkatkan jumlah perbendaharaan kata. Bahkan sejumlah sekolah juga menye-

lenggarakan proses pembelajaran dengan memberikan bahasa Inggris dan bahasa Arab sebagai muatan kurikulum pembelajaran.

Tak hanya sekolah, sejumlah produsen juga turut memproduksi alat bantu pembelajaran dengan multi bahasa (bahasa Arab, Inggris dan Indonesia) sebagaimana tampak pada gambar 1.



Gambar 1 Flashcard multibahasa (Astuti, 2016a)

Selain itu sejumlah penelitian pengembangan *Flashcard* telah dilakukan dengan hasil produk pengembangan didominasi dengan unsur gambar dan tulisan (Iswari, 2017; Safitri, 2020).

Tak hanya *Flashcard* berbentuk fisik, telah hadir pula *Flashcard* berbentuk di-

gital (Rifqiawan, 2016). *Flashcard* fisik maupun digital mempunyai peranan yang serupa yakni tetap berfokus pada upaya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik

Eksistensi *Flashcard* sebagai media atau alat bantu pembelajaran tentunya memerlukan perhatian khusus para pendidik sedari pembuatan hingga implementasi *Flashcard* di dalam kelas.

Tak heran apabila sejumlah penelitian mencoba mengungkap besaran pengaruh penggunaan media *Flashcard* dalam proses pembelajaran baik tingkat taman kanak-kanak ((Kusumawati & Mariono, 2016) dan tingkat sekolah dasar (Hotimah, 2010; Laeli, 2010; Muzakki et al., 2012; Safitri, 2020; Umroh, 2019).

Penelitian ini hampir memiliki kemiripan dengan penelitian Astuti (2016b). Penelitian tersebut mengungkap penggunaan gambar pada *Flashcard* dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Adapun penelitian pada artikel ini bertujuan mengungkap bagaimana *Flashcard* diproduksi dan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa asing di Indonesia yakni bahasa Inggris dan bahasa Arab. Dalam rangka mengungkap tujuan penelitian tersebut,

penelitian ini merumuskan dari sejumlah pertanyaan penelitian antara lain 1) bagaimana *Flashcard* bagi para pendidik di era revolusi industri 4.0, 2) bagaimana peranan *Flashcard* bagi peserta didik, 3) bagaimana implementasi *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa, dan 4) ragam kebahasaan pada *Flashcard* dengan memerhatikan kesesuaian usia yang harus dikuasai peserta didik

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode studi literatur (Auerbach & Silverstein, 2003; Kothari, 2004; Sherman & Webb, 2005; Stake, 2010). Data diperoleh dengan mengumpulkan sejumlah jurnal dalam 10 tahun terakhir (2010-2020) terkait dengan *Flashcard* di Indonesia. Informasi yang berkenaan dengan kesejarahan, pemanfaatan serta implementasi *Flashcard* dikelompokkan untuk menggeneralisasikan hasil temuan. Selain itu pengumpulan sejumlah pustaka baik buku maupun dokumen fisik *Flashcard* yang diperjualbelikan di toko daring juga dilakukan untuk menambah data temuan. Guna menguji keabsahan temuan data penelitian, teknik triangulasi sumber data dipergunakan. Teknik triangulasi sumber

ini dilakukan dengan cara mencocokkan data temuan penelitian dengan sumber buku mengenai *Flashcard*, dokumen fisik *Flashcards*, dan jurnal lain yang sejalan dengan substansi temuan.

HASIL & PEMBAHASAN ***Flashcard* bagi Pendidik Industri 4.0**

Pendidik di era revolusi industri 4.0 semaksimal mungkin memanfaatkan segala ragam media pembelajaran untuk mengomunikasikan sejumlah materi. Bentuk pengomunikasian materi ke siswa secara baik dinilai mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Sebagai contoh, penyampaian pembelajaran menggunakan video di awal pembelajaran dapat menarik atensi siswa untuk tertarik mempelajari sebuah materi (Sueca, 2013; Yunita & Wijayanti, 2017).

Video dipahami sebagai kumpulan gambar yang bergerak. Peserta didik yang kurang cepat dalam proses pemahaman proses pembelajaran dengan gambar yang bergerak tentunya membutuhkan alternatif proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memberikan gambar yang bersifat statis.

Gambar statis ini dapat membantu pendidik dalam melakukan pengelolaan waktu pembelajaran menjadi lebih

terorganisir dan tepat sasaran. Dengan kata lain, penggunaan gambar statis cukup mengulang atau memberikan durasi yang lebih lama pada gambar yang dianggap belum dipahami peserta didik. Gambar statis tersebut dikenal dengan istilah *Flashcard*.

Flashcard merupakan sekumpulan kartu yang bersifat informatif memuat gambar atau kata pada satu atau kedua sisi (Arsyad, 2006) dan dapat dijadikan permainan (Kusumawati & Mariono, 2016). Bentuk *Flashcard* yang praktis juga menjadi salah satu pertimbangan para pendidik menggunakan media pembelajaran ini. Praktis yang dimaksudkan adalah *Flashcard* dapat dibawa karena ukuran yang *handy* (mudah digenggam) hingga dapat disimpan di dalam tas, saku, dan tidak membutuhkan tenaga listrik.

Baik video maupun *Flashcard*, peserta didik sejatinya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual dan berwarna. Adapun pembelajaran bahasa asing di Indonesia, baik bahasa Inggris maupun bahasa Arab, cenderung mengutamakan peningkatan kosakata. Oleh karena itu, *Flashcard* yang dapat dipergunakan pendidik diupayakan

menyesuaikan kebutuhan kosakata peserta didik.

Secara ringkas, pendidik dapat menggunakan *Flashcard* dengan sejumlah faktor sebagai berikut: 1) peserta didik kurang cepat memahami pembelajaran yang bersifat realia, 2) peserta didik membutuhkan pemahaman lebih secara rinci atas tiap penambahan kosakata yang ditargetkan pendidik, dan 3) peserta didik cenderung membutuhkan perhatian ekstra pendidik saat proses pembelajaran.

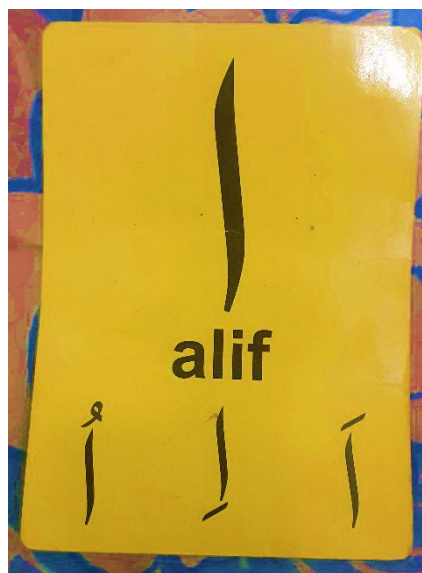
Peranan *Flashcard*

Sejumlah faktor pendorong dalam menggunakan *Flashcard* yang telah disebutkan sebelumnya, media pembelajaran ini memiliki kedudukan tersendiri dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran secara tidak langsung diarahkan kepada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Ukuran *Flashcard* yang kecil memaksa pengaturan pembelajaran menjadi bersifat individu, berpasangan, atau berkelompok dalam jumlah kecil (3-4 orang).

Selain jumlah orang yang melakukan proses pembelajaran, perhatian peserta didik menjadi lebih terfokus pada gambar atau kata yang sederhana. Sebagai contoh, huruf /*alif*/ pada gam-

bar 2 merupakan aksara bahasa Arab berbentuk garis lurus vertikal. Pada *Flashcard* tersebut juga disediakan informasi tambahan, antara lain: 1) transliterasi bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia, dan 2) penggunaan *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*.

Sajian pada tiap *Flashcard* memicu peserta didik untuk mengingat dalam waktu yang cepat. Adanya kemiripan bentuk dan secara bertahap ditambahkan sejumlah variasi seperti gambar 2 akan membuat suasana proses pembelajaran menjadi lebih menantang. Melalui *Flashcard* tersebut, peserta didik dituntut memahami konsep yang disajikan secara akurat.

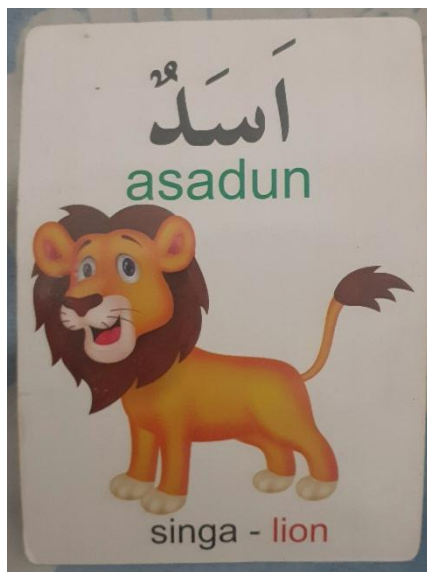


Gambar 2 *Flashcard* Huruf Hijaiyah-Alif

Penggunaan *Flashcard* sebagai awalan pembelajaran dijadikan sebagai bukti fisik individu dalam melakukan hafal-

an. Misalnya saja seorang anak yang sedang melakukan hafalan huruf *hijaiyah* dan cara pengucapan huruf tersebut. Peserta didik datang kepada pendidiknya untuk melaporkan hasil hafalan. Peserta didik meletakkan kartu sesuai gambar 2 lalu mengujarkan “*alif, alif fathah - a, alif kasrah - i, alif dhammah - u*”. begitu seterusnya hingga huruf terakhir yakni huruf /*ya*/.

Pada tahap lanjut, peserta didik yang telah mampu membaca ditambahkan tingkat kesulitan berbahasanya seperti gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3 Flashcard Gambar dan Kata

Peserta didik dapat menggunakan *Flashcard* sesuai gambar 3 apabila telah mampu membaca kata. Proses pembelajaran pada tahapan ini jauh lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Peserta didik diharapkan mampu

membaca bahasa Arab, transliterasi bahasa Arab, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia. Kata pada *Flashcard* memang beragam bahasa namun keberadaan gambar dapat memudahkan seseorang untuk memahami kosakata asing.

Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa yang menggunakan *Flashcard* senantiasa bertujuan untuk peningkatan kosakata. *Flashcard* untuk pembelajaran bahasa Inggris kini berkembang menjadi seri *Flashcard* berdasarkan tema tertentu. Misalnya tema angka, huruf, buah, hewan, pekerjaan, hobi dan sebagainya.

Berbeda dengan *Flashcard* Bahasa Inggris, *Flashcard* bahasa Arab masih banyak mengusung tema huruf dan angka. Adapun *Flashcard* bahasa Arab mengaitkan huruf dengan hewan atau benda yang berkaitan dengan awalan huruf *hijaiyah*. Misalnya huruf alif dikorelasikan dengan /*asadun*/ seperti pada gambar 3.

Korelasi huruf *alif* dan kata *asadun* yakni terjadi pengulangan pada huruf awalan. Pengulangan yang berfokus pada satu huruf awalan ini sejalan dengan metode *spaced-repetition* (Raaijmakers, 2003). Kemampuan memori otak manusia dalam mengasosiasikan informasi

yang berulang menjadikan memori tersebut dapat tersimpan lebih lama pada otak. Metode ini memanfaatkan jarak atau jeda yang dialami otak. Saat belajar, otak manusia sanggup menguasai pada titik optimal hafal tertentu. Seiring dengan berjalannya waktu, memori tersebut akan menurun. Namun, orang tersebut tidak memerlukan pengulangan pembelajaran dari awal hingga kembali pada titik optimal hafalnya (Kornell, 2009).

Flashcard seperti ini membantu proses pembelajaran pengenalan huruf melalui penautan pemakaian huruf *hijaiyah* yang diselaraskan dengan pemahaman kultural peserta didik. Selain itu, pemilihan gambar juga masih berupa kartun atau gambar animasi sehingga tampak lebih menarik di mata peserta didik usia anak-anak. Contoh lainnya juga tampak pada gambar 4.

Sejumlah pengembangan *Flashcard* bahasa Arab dalam pembelajaran di kelas telah banyak dilakukan, yakni tema keluarga (Safitri, 2020) dan tema binatang (Kusumawati & Mariono, 2016).

Tak hanya pengembangan di bidang tema, ukuran *Flashcard* pun turut juga dikembangkan. *Flashcard* yang banyak diperjualbelikan di toko buku

maupun toko daring berukuran 10 x 12cm berbahan *art paper* dengan dilapisi *glossy*.



Gambar 4 Pemilihan Gambar Berdasarkan Huruf Awal

Ukuran tersebut efektif apabila dilaksanakan pada kelompok kecil (1-4 orang). Sementara pendidik di Indonesia berkewajiban melayani 20-36 orang dalam satu kelas. Salah satu alternatif solusi yang bias ditawarkan adalah mengubah ukuran *Flashcard* menjadi lebih besar 15 x 14 cm (Safitri, 2020) hingga ukuran A4 (Gelfgren, 2012).

Demi menjaga kesinambungan pembelajaran menggunakan *Flashcard*, pendidik disarankan untuk melaminasi menggunakan plastik. Kegunaan laminasi tiap *Flashcard* akan memertahankan warna gambar dan kartu tidak mudah rusak.

Mengingat biaya produksi *Flashcard* yang terbilang cukup mahal. Sebagian pendidik turut membuat versi digital dengan bantuan program presentasi seperti aplikasi Microsoft Powerpoint.

Pembelajaran dengan program presentasi akan membutuhkan sejumlah alat yakni laptop dan proyektor. Tampilan digital tentunya dapat disesuaikan dengan jumlah besaran peserta didik di dalam kelas.

Perlu diketahui, apapun besaran dan jenis alat yang digunakan (*Flashcard* digital atau nondigital) sebaiknya memenuhi kaidah pembelajaran kosakata.

Ragam Pembelajaran Kosakata pada *Flashcard*

Kosakata (*mufrodat*) merupakan ukuran kapasitas peserta didik dalam memahami persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak *mufrodat* yang dikuasai, maka semakin mudah menguasai keterampilan berbahasa (berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca).

Namun kuantitas kosakata tidak sepenuhnya menjadi ukuran kecakapan seseorang telah menguasai bahasa. Kecakapan tersebut diukur seberapa sering menggunakan padanan kata yang tepat dan komunikatif. Sehingga pem-

belajaran tak sekedar hanya menambah ukuran kuantitas *mufrodat*, melainkan juga harus menyesuaikan level usia pengguna saat belajar menggunakan *Flashcard*.

Adapun proses pembelajaran yang menggunakan *Flashcard* dapat berupa: 1) kamus/*lexicon/maejam*, 2) alphabet/*alphabet/abjad*, 3) ujaran/*pronunciation/nataq*, 4) tata kalimat/*grammar/qawaid*, 5) kuis/*quiz/aikhtibar*, 6) bermain peran/*role play/laeib'adwar*, 7) sinonim/*synonym/muradif*, 8) antonym/*antonym/alkalimat al mudada*, 9) angka/*numbers/aedad* (lihat gambar 5), dan 10) matematika/*math/alriyadiat*.



Gambar 5 *Flashcard 'aedad*

Flashcard pun harus mengikuti perkembangan usia anak. Usia anak membedakan pemerolehan bahasa sehingga

pendidik harus menyesuaikan *Flashcard* yang dibuat berdasarkan kosakata yang berkenaan dengan tingkatan usia.

Misalnya *Flashcard* yang diproduksi dengan berbasis lagu nama-nama bulan hijriyah yang dipopulerkan oleh karakter animasi Nussa dan Rara (Adista, 2019). Melalui lagu dibuat sebanyak 12 kartu yang berisikan penulisan dan pengucapan nama-nama bulan hijriah. Kartu-kartu tersebut dipergunakan selama lagu diputar. Setiap nama bulan disebutkan, peserta didik diminta mengangkat kartu yang bertuliskan nama bulan tersebut. Pembelajaran *Flashcard* ini cocok diterapkan untuk usia anak-anak maupun peserta didik dengan kategori pemula.

Sementara untuk usia lebih dewasa atau peserta didik dengan kategori madya atau tingkat lanjut dapat menggunakan *Flashcard* dengan ragam gambar dan kata dengan tema hewan, tumbuhan, transportasi dan sebagainya. Pendidik dapat membuat ragam permainan dengan menggunakan *Flashcard* ini. Salah satunya dengan siapkan sejumlah *Flashcard* pada satu bejana atau wadah. Pendidik memberikan rangsangan berupa pertanyaan misalnya saja *'man anaa? Aha'bu an usiha fi sa'bahi'*.

Peserta didik yang mengetahui jawabannya segera menuju bejana dan mencari jawaban (*diikun*) pada kartu untuk kemudian ditunjukkan kepada teman lainnya.

Peserta didik dengan tahapan lanjut dapat menggunakan *Flashcard* kepada teman sejawat dengan bantuan perintah atau pertanyaan dari *Flashcard*. Misalnya peserta didik A membacakan *"taha-datsa'an syakhshin laa tuhibbuhu"*, kemudian peserta didik B menjawab dengan batasan waktu yang telah disepakati. Begitu pula sebaliknya secara bergantian.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang dikemukakan sebelumnya, *Flashcard* memiliki ketentuan sebelum dan sesudah proses pembelajaran bahasa asing. Pada dasarnya ketercapaian pembelajaran bahasa merupakan gerbang kepada tingkatan yang lebih tinggi.

Beberapa poin penting dalam penelitian ini dapat diutarakan sebagai berikut bahwa *Flashcard* diproduksi didasarkan atas kebutuhan peserta didik dan target pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan bahan dan materi serta tema disesuaikan agar dapat mengakomodasi ragam kebutuhan peserta didik dan

dapat dipergunakan secara berkesinambungan oleh para pendidik.

Flashcard dapat dikemas menjadi proses pembelajaran yang menantang. Setiap peserta didik dilibatkan dalam sebuah permainan yang menuntut konsentrasi untuk menuntaskan ragam permainan atau ragam metode yang disajikan para pendidik, yakni dapat berupa lagu, tebak gambar, maupun bermain peran.

Dibanding bahasa Inggris, bahasa Arab sulit dijumpai ragam *Flashcard* dengan penyesuaian tema. Oleh karena itu, penelitian pengembangan *Flashcard* berdasarkan tema masih sangat perlu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adista, D. (2019). *Lirik Bulan Hijriah Penuh Berkah*. Musixmatch. <https://www.musixmatch.com/lyrics/Nussa/Bulan-Hijriah-Penuh-Berkah>
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, W. (2016a). BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 177-191.
- Astuti, W. (2016b). MEDIA FLASHCARDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB YANG EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KOSA KATA SISWA. *Journal Al-Manar*, 5(1).
- Auerbach, C. F., & Silverstein, L. B. (2003). *Qualitative Data*. New York University Press.
- Gelfgren, V. (2012). *Fun With Flashcard*. LEARNMORE PROJECTS.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10-18. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/30/30>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Kornell, N. (2009). Optimising Learning Using *Flashcards*: Spacing Is More Effective Than Cramming. *Applied Cognitive Psychology*, 23, 1297-1317. <https://doi.org/10.1002/acp>
- Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques*. New Age International.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media *Flashcard* Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24-32.
- Laeli, A. F. (2010). USING FLASHCARD AS A MEDIA IN TEACHING VOCABULARY TO YOUNG LANGUAGE LEARNERS. *Didaktika*, 6(1), 35-43.
- Muzakki, M. S., Widodo, A. T., & Raharjo, T. J. (2012). Keefektifan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Innovative Journal of*

- Curriculum and Educational Technology*, 1(2), 82–86.
- Raaijmakers, J. G. W. (2003). Spacing and repetition effects in human memory: Application of the SAM model. *Cognitive Science*, 27(3), 431–452.
[https://doi.org/10.1016/S0364-0213\(03\)00007-7](https://doi.org/10.1016/S0364-0213(03)00007-7)
- Rifqiawan, R. A. (2016). PEMBUATAN FLASH CARD DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN 80% KOSA KATA AL-QUR'AN Raden. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1), 1–20.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Safitri, K. (2020). PENGEMBANGAN KARTU KATA (FLASH CARD) BAHASA ARAB BERBASIS KOSAKATA BAGI SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDA' IYAH. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 272–283.
- Sherman, R. R., & Webb, R. B. (2005). *Qualitative Research in Education: Focus and Methods*. Taylor & Francis.
- Stake, R. E. (2010). *Qualitative Research: studying how things work*. The Guildford Press.
- Sueca, I. N. (2013). Penggunaan Video Pantomim untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama di Kelas VIII B SMP Negeri 3 Rendang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 1689–1699.
<https://doi.org/10.23887/jipbs.v1i1.274>
- Umroh, I. L. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB (STUDY EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLOGOREJO SUKODADI LAMONGAN). *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 6(1), 39–58.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).