

PENGARUH PEMBELAJARAN *MUFRADAT* BERBASIS MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV MI NEGERI 03 BREBES

Kusman¹, Umi Chabibatus Zahro²

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban

Email: *umicha.sy@gmail.com*

Abstrak

Hal yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah sebagian besar siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes memiliki hasil belajar kognitif yang masih rendah. Guru hanya menerapkan media pembelajaran konvensional dan belum menerapkan inovasi media pembelajaran. Penguasaan *mufradat* siswa belum mencapai standarisasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes tahun pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *pre-eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran *mufad*at berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019. Dikatakan demikian karena dari hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji T diperoleh nilai t_{hitung} dan *Sig. (2-tailed)* yang berada pada daerah penolakan H_0 , yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu: $14.827 > 2,042$) dan *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Adapun besaran pengaruh yang ditimbulkan tersebut sebesar 88%, sedangkan 12% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: *pembelajaran mufradat, media flash card, hasil belajar kognitif*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang sejak dahulu sudah dipelajari oleh generasi muslim di dunia. Di Indonesia bahasa itu dipelajari sejak anak usia dini, karena mayoritas masyarakat beragama Islam, yang mana mereka memiliki kitab al-Qur'an yang diturunkan dengan bahasa Arab. Dalam mempelajari bahasa Arab ada tiga unsur bahasa yang harus diketahui dan diperhatikan terlebih dahulu. Salah satu unsur dalam bahasa Arab adalah *mufradat* (kosakata). Menurut Mustofa (2017: 59) *mufradat* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seorang yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Oleh karena itu perlu dikaji adanya pembelajaran bahasa yang tepat bagi pembelajar non-Arab. Pembelajaran bahasa asing termasuk dalam hal ini bahasa

Arab bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi dan media. Demikian halnya dengan pembelajaran *mufradat* (kosakata). Pembelajaran *mufradat* (kosakata) adalah proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi di kelas IV MI Negeri 03 Brebes tanggal 15 Desember 2018 dapat disimpulkan bahwa siswa di sekolah tersebut mengalami kesulitan belajar bahasa Arab. Hal ini terlihat dari rekapitulasi nilai rata-rata pembelajaran 1 sebesar 66,09, pembelajaran 2 sebesar 50,69, dan Penilaian Tengah Semester (PTS) sebesar 71,69 dengan KKM standar sekolah 70 menunjukkan bahwa dari 32 siswa hanya 9 siswa yang memiliki nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata 90,33, sedangkan 23 siswa sisanya hanya memiliki tingkat nilai rata-rata sebesar 53,91. Maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian KKM belum memenuhi standarisasi secara keseluruhan siswa.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Guru belum menggunakan inovasi media pembelajaran yang lain, dalam artian hanya menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu papan tulis dan buku paket. Penggunaan media lainnya belum pernah digunakan. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam hal pengetahuan, waktu dan biaya. Selain itu, juga faktor motivasi siswa yang rendah mengakibatkan pasifnya proses pembelajaran.

Siswa Madrasah Ibtidaiyah ditinjau dari tingkat penguasaan kosakatanya merupakan siswa tingkat pemula, idealnya penguasaan kosakata yang harus dikuasai oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah itu 750 – 1000 kosakata sebagaimana pendapat Mustofa (2017: 75) bahwa jumlah *mufradat* yang harus diajarkan dan dikuasai oleh siswa dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut. Untuk tingkat pemula 750 – 1000 *mufradat*, untuk tingkat menengah 1000 – 1500 *mufradat* dan untuk tingkat lanjut 1.500 – 2500 *mufradat*, dengan syarat mereka belajar menyusun kalimat dan terampil menggunakan kamus. Namun pada kenyataannya siswa tersebut belum mencapai angka tersebut, bahkan menurut pernyataan guru kelas IV sekolah tersebut menyatakan bahwa siswanya belum mampu berhitung dengan menggunakan bahasa Arab. Padahal materi berhitung merupakan materi kelas I.

Menurut Desmita (2009: 65) ditinjau dari teori perkembangan kognitif, siswa Madrasah Ibtidaiyah memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, jika tidak dicarikan solusi penyelesaiannya tentu akan berdampak kepada kualitas pendidikan siswa yang tidak akan mencapai tujuan pendidikan. Siswa akan merasa bahasa Arab itu susah dan tidak termotivasi dalam belajarnya, hasil belajar merekapun tidak akan mengalami peningkatan. Untuk itu perlu diterapkan suatu cara alternatif baru guna mempelajari bahasa Arab yang kondusif dengan suasana yang cenderung aktif sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatifitasnya dalam memahami kosakata bahasa Arab. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai sumber belajar. Menurut Arsyad (2014: 10-11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media *flash card* merupakan salah satu media yang berbasis *visual*. Menurut Hermawan (2011: 240) media *flash card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya disesuaikan dengan keperluan kelas. Kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu. Adapun media *flash card* yang digunakan peneliti ini adalah kartu yang berisi gambar dan *mufradat* (kosakata), gambar diletakan pada halaman kartu bagian depan dan kosakata bahasa arab diletakan pada halaman kartu bagian belakang. Adapun kosakata yang dipilih pada kartu tersebut adalah kosakata yang berkaitan dengan tema *al-usratu fil al-bait*, yaitu: semua anggota keluarga yang biasa satu rumah seperti

kakek, nenek, bapak, ibu dan saudara, macam-macam ruangan yang biasa ada dirumah seperti ruang makan, ruang tamu, kamar tidur, dan dapur.

Media *flash card* ini memiliki banyak keungglan sebagaimana pendapat Nuha (2011: 303) bahwa kartu bergambar bisa membantu memaksimalkan kemampuan *photographic memory*, serta membangkitkan respon otak kanan, yaitu dengan cara mengendalikan pikiran bawah sadar, emosi, kreatif dan intuitif pada anak sejak dini. Selain itu, *flash card* mempunyai nilai lebih, yaitu praktis, mudah dibawa, gampang diingat dan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam permainan edukatif serta *flash card* dapat digunakan kembali untuk ulangan, latihan, bahkan bahkan dapat digunakan kembali sebagai patokan materi pelajaran selanjutnya. Atas dasar ini peneliti memilih media *flash card*, dengan harapan melalui media *flash card* ini, dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran *mufradat* (kosakata) bahasa Arab yang saat ini terjadi dan dapat memudahkan ingatan siswa dalam menghafal *mufradat* (kosakata) , sehingga hasil belajar siswa meningkat. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* pada Pembelajaran *Mufradat* Bahasa Arab Materi *Al-Ussatu Fil Al-Bait* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV MI Negeri 03 Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019?

KAJIAN TEORI

Mata pelajaran bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tertulis. Kemampuan bahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab sangatlah penting dalam membantu memahami sumber ajaran islam yaitu al-qur'an dan hadits, serta kitab-kitab yang berkenaan dengan bagi peserta didik. Untuk itu bahasa Arab di Madrasah ibtidaiyah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar bahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Meskipun begitu pada

tingkat pendidikan dasar dititik beratkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa. Pada tingkat menengah keempat kecakapan berbahasa tersebut diajarkan seimbang. Adapun pada tingkat lanjut dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi bahasa Arab.

Mustofa (2017: 57) mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
- b. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Mufradat (kosakata) memegang peranan penting dalam berbahasa, karena ide dan pikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut diungkapkan dengan kosakata (*mufradat*) yang dipilih secara tepat. Menurut Effendy (2005: 17) menjelaskan bahwa kosakata atau dalam bahasa Arab *al-Mufradat* adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas.

Arsyad (2014: 119-120) mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya terserah pada kelas yang dihadapi. Kalau agak besar kita memakai ukuran 25x20 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata.

Menurut Rosyidi (2009: 57) *flash card* merupakan kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya disesuaikan dengan keperluan kelas. Misalnya jika kelas agak besar kita memakai ukuran 25 x 20 cm. kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu. Kalimat dan ungkapan yang biasa digunakan dalam flash cards adalah topik-

topik mengenai alat-alat rumah tangga, binatang, buah-buahan, pakaian dan anggota keluarga. Kartu-kartu tersebut hendaknya disimpan sesuai dengan kelompoknya agar dapat digunakan kembali saat diperlukan.

Indriana (2011: 68) *Flash card* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda symbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan pada siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) *Flash card* berupa gambar yang efektif, 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang, 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda symbol, 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban ,atau uraian, 6) Sederhana dan mudah dibuatnya. Sedangkan media *flash card* adalah kartu bergambar yang mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada gambar tersebut. *Flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flash card* misalnya: *flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang dan lain-lain.

Menurut Susanto (2013: 4) Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang untuk mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Menurut Sudjana (2010: 22) berpendapat bahwa hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) pengertian hasil belajar secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Senada dengan penjelasan Supridjono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-

nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, aprepsi dan keterampilan-keterampilan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen atau percobaan yaitu sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*). Menurut Setiyaningsih (2010: 38) penelitian eksperimen pada dasarnya adalah ingin menguji hubungan antara suatu sebab (*cause*) dengan akibat (*effect*).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Designs (nondesigns)*, desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Adapun model *Pre-Eksperimental Designs* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2012: 74-75), model ini merupakan sebuah eksperimen yang dilaksanakan dengan diawali pemberian tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Negeri 03 Brebes, yang terletak di Desa Bangbayang Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu penelitiannya selama tujuh bulan, yaitu dimulai pada bulan Desember 2018 sampai dengan September 2019.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan tes. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk menilai variabel terikat penelitian ini, yaitu hasil belajar kognitif siswa. Jenis tes yang digunakan adalah tes *pretest-posttest*. Soal *pretest* dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan dan soal *posttest* diberikan setelah subjek mendapatkan perlakuan. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah benar salah dan

mencocokkan. Hal itu dikarenakan bentuk tes tersebut dapat dinilai secara objektif, artinya siapa pun yang menilainya, hasil atau skor tetap sama karena jawaban telah tersedia. Masing-masing tipe soal berjumlah 10 sehingga total soal 20 butir. Jawaban benar diberi skor 1 jawaban salah diberi skor 0.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Adapun tujuan uji ini adalah untuk mengetahui pengaruh antar variabel satu dengan variabel lain. Variabel yang memengaruhi disebut variabel bebas, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji regresi linier sederhana dilakukan terhadap hasil penilaian penggunaan media *flash card* sebagai variabel bebas dan hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat (setelah diberi perlakuan menggunakan media *flash card* atau nilai *posttest*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji normalitas yang dilakukan pada hasil observasi pembelajaran menggunakan media *flash card*, *pretest*, dan *posttest* hasil belajar kognitif. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ketiga data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun teknik yang digunakan adalah *One Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Observasi	Pretets	Posttest
N		32	32	32
Normal Parameters ^a	Mean	75.06	69.06	81.25
	Std. Deviation	12.268	11.670	13.854
Most Extreme Differences	Absolute	.092	.125	.120
	Positive	.062	.125	.088
	Negative	-.092	-.089	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.519	.707	.681
Asymp. Sig. (2-tailed)		.951	.699	.743

a. Test distribution is Normal.

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$. Apakah nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2, dapat dikatakan bahwa ketiga data berdistribusi normal, sebab nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* observasi pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* (0,951), *pretest* hasil belajar kognitif (0,699), dan *posttest* hasil belajar kognitif (0,743) $> 0,05$.

Uji regresi linier sederhana dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil observasi pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* sebagai variabel bebas dan *posttest* hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat ke-2. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, diperoleh hasil bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, maka terdapat pengaruh pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019. Adapun besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh pembelajaran *mufradat* berbasis media terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar sebesar 88,00%, sedangkan 12,00% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* pada pembelajaran bahasa Arab terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran ini dilakukan pada kelas IV MI Negeri 03 Brebes tahun pelajaran 2019/2020 pada pembelajaran *mufradat* bahasa Arab. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar. Tes yang akan digunakan penelitian terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui valid tidaknya.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 20 butir soal setelah uji validasi yang diuji cobakan pada kelas V MI Miftahul Afkar Bumiayu, ada 15 soal yang dinyatakan valid. Soal dinyatakan valid jika r hasil perhitungan $> r$ tabel. Dari hasil pengujian validitas soal sebelum uji validitas sebanyak 20 butir soal ada 15 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Soal yang dinyatakan valid tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpulan data penelitian pada siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes. Sementara, 5 soal yang dinyatakan tidak valid itu tidak akan digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji

validitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah tes yang digunakan reliable atau tidak. Instrument dinyatakan reliabel jika nilainya lebih dari 0,6. Berdasarkan hasil uji reliabilitas 15 butir soal tes dinyatakan reliabel karena hasil *Alpha Cronbah's* > 0,6 yaitu 0,961.

Selanjutnya analisis data awal yaitu uji normalitas data awal kelas sampel dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel dapat mewakili seluruh populasi atau tidak. Data awal uji normalitas menggunakan nilai PTS kelas IV MI Negeri 03 Brebes. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0,05. apabila nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0,05 data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis bahwa data tersebut berdistribusi normal, sebab nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* > 0,05 yaitu 0,205 > 0,05.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di atas, peneliti memperoleh tiga data hasil penelitian, yaitu penilaian keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *flash card*, *pretest*, dan *posttest* hasil belajar kognitif. Ketiga data tersebut kemudian dilakukan uji analisis akhir yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows* diperoleh hasil bahwa ketiga data tersebut dinyatakan normal, sehingga dapat dilanjutkan langkah analisis data berikutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana.

Adapun tahapan uji regresi linier sederhana tersebut terdiri dari menentukan nilai R, t, F atau Sig., dan R *Square*. Nilai R digunakan untuk menunjukkan nilai korelasi atau hubungan antar penggunaan media *flash card* dan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan nilai t digunakan untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak antara penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa. Adapun nilai F atau Sig. digunakan untuk mengetahui linier atau tidak hubungan antara penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, R *Square* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya menentukan persamaan regresi linier sederhana yang digunakan untuk memprediksi besaran

pengaruh pembelajaran *mufradat* berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows* diperoleh model persamaan regresi linier sederhana, yaitu $Y = 1,737 + 1,059 X$. Hasil ini mengandung arti bahwa jika setiap nilai X naik satu satuan akan menaikkan nilai Y sebesar nilai X . Untuk itu nilai kenaikan skor awal akan diikuti konstanta sebesar 1,059 maka skor Y akan bertambah sebesar 1,059. Dengan kata lain apabila nilai media *flash card* bertambah 1 akan terjadi peningkatan sebesar 1,059 pada nilai hasil belajar kognitif siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan media *flash card*) berpengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif).

Selain menggunakan uji regresi linier sederhana, peneliti juga menggunakan uji T untuk mengetahui perbedaan yang terdapat pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa. Pengambilan keputusan pada uji T , yaitu apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa. Hal ini berlaku sebaliknya. Berdasarkan tabel 7 tersebut, nilai *Sig. (2-tailed)* yang diperoleh sebesar 0,000, sehingga $< 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas, diperoleh hasil bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, maka adanya pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019. Dikatakan demikian, karena penggunaan media *flash card* berpengaruh besar terhadap hasil belajar kognitif siswa dan bersifat linier. Adapun besaran pengaruh yang ditimbulkan tersebut sebesar 88%, sedangkan 12% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Hal tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan penggunaan media dapat berjalan tepat dan berdaya guna, serta mempermudah anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Mujib tentang tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada pendapat menurut Susilana dan Riyana (208: 70), menyatakan bahwa *flash card* memiliki 4 kelebihan sebagai berikut: 1) Mudah di bawa, 2) Praktis, 3) Gampang diingat, 4)

Menyenangkan. Adapun kekurangan media *flash card* yang bisa kita temukan pada media *flash card* adalah sebagai berikut: 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata, 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Dengan demikian, dari beberapa kelebihan dan kekurangan media *flash card* yang dijelaskan oleh Susilana dan Riyana di atas telah dirasakan oleh peneliti maupun siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan penggunaan media *flash card*. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil penelitian yang dijelaskan di atas.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat persamaan dengan penelitian relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Febbe Kristiana (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas III Godwins School Surabaya” mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* memiliki pengaruh yang baik terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Risnaningtyas (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Dayuharjo” mengatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan *mean post-test* yang menunjukkan bahwa nilai mean post-test kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. *Mean post-test* kelompok eksperimen sebesar 7,98 berada pada kategori baik sedangkan mean post-test kelompok kontrol sebesar 6,25 berada pada kategori cukup dengan selisih 1,73.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, dan I Made Candiasa (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Bergambar *Flash card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan” menjelaskan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa dan (2) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Penelitian lain yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiono (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Karang Bawang Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas” mengatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan membaca aksara Jawa sebesar 44.9%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data pada pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *mufadat* berbasis media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Negeri 03 Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019. Dikatakan demikian karena dari hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji T diperoleh nilai *t*_{hitung} dan *Sig. (2-tailed)* yang berada pada daerah penolakan H₀, yaitu *t*_{hitung} > *t*_{tabel} (*t*_{hitung} > *t*_{tabel}, yaitu: 14.827 > 2,042) dan *Sig. (2-tailed)* < 0,05 (0,000 < 0,05). Adapun besaran pengaruh yang ditimbulkan tersebut sebesar 88%, sedangkan 12% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Muhtadi Anshor. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: TERAS.
- Ali, Al-Khuli, Muhammad. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Basan Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosdur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosdur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- _____. 2014. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Bahri, Syaiful, Aswan Zain. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2006. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid, Abdulloh dkk. 2014. *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. Malang: UIN-Malang Press.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Machali. Rochayah. 2009. *Pedoman bagi Penerjemah Profesional*. Bandung: Kaifa.
- Moleong, Lexy J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Perminan-Perminan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mustofa, Syaiful. 2017. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Press.
- Nuha, Ulin. 2011. *Metode Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media..
- Rosyidi, Abd. Wahab dan Mamlu'atun Ni'mah. 2012. *Memahami Konsep Dasar Bahasa Arab*. Malang: Uin-Maliki Press.
- Sadiman, Arif S dkk. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyaningsih, Kris. 2010. *Metodologi Penelitian*. Palembang: IAIN Raden Fatah.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna & Poly Endrayanto. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *Spss Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suprpto. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Buku Seru
- Supridjono, A. 2013. *Cooperative Leasning (Teori & Aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufik. 2014. *Pembelajaran Bahasa Arab MI (Metode Aplikatif dan Inofatif Berbasis ICT)*. Surabaya: PMN
- Tim Ripository UPI, 2014. *Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak dan Flash Card*. Jakarta: Gramedia.