



PENGARUH MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL *MUFRODAT* PESERTA DIDIK

Kholilul Anwar

Universitas Sunan Draat Lamongan

E-mail: kholilulanwar2@gmail.com

Received: 28-01-2026

Revised: 21-02-2026

Accepted: 12-03-2026

Article Info:

Keywords:

quartet card media, vocabulary memorization, Arabic learning, interactive learning

Kata Kunci:

media kartu kuartet, menghafal mufrodat, pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran interaktif

Abstract: *This research is motivated by the limited ability of students to memorize Arabic vocabulary, which is often influenced by the use of less varied learning methods and minimal interesting media. This study aims to examine the effect of quartet card media on students' ability to memorize Arabic vocabulary (mufrodat) among eleventh-grade students of MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan. The research employed a quantitative approach using a One-Group Pretest-Posttest design. The subjects consisted of 30 students. Data were collected through tests, observation, interviews, and documentation, and analyzed using a paired sample t-test. The results showed an increase in the mean score from 79.83 in the pretest to 86.00 in the posttest. The t-test results indicated a t-value of 7.53 with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating a significant effect of the quartet card media on students' vocabulary memorization ability. The quartet card media proved effective as it integrates visual elements, interaction, and educational games, which enhance students' motivation, focus, and memory retention in Arabic language learning.*

Abstrak: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan peserta didik dalam menghafal mufrodat Bahasa Arab, yang sering dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan minim media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 79,83 pada pretest menjadi 86,00 pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 7,53 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media kartu*



kuartet terhadap kemampuan menghafal mufrodat. Media kartu kuartet terbukti efektif karena memadukan unsur visual, interaksi, dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi, fokus, serta daya ingat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa penting dalam dunia pendidikan Islam karena menjadi kunci untuk memahami sumber ajaran agama, baik Al-Qur'an maupun hadis. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *mufrodat* atau kosakata menjadi dasar utama bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti mendengar (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*).¹ Namun kenyataannya, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghafal *mufrodat* secara efektif. Pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru sering kali membuat peserta didik cepat merasa bosan, kehilangan fokus, dan kurang termotivasi untuk belajar.²

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam hal penguasaan kosakata. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menumbuhkan minat belajar, memperjelas pesan yang disampaikan, serta meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik.³ Menurut Umi Mahmudah, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu sebagai penarik perhatian (*attentional role*), alat komunikasi (*communication role*), dan alat retensi (*retention role*). Media yang baik mampu menarik perhatian peserta didik, membantu mereka memahami pesan yang disampaikan, serta memperkuat daya ingat terhadap konsep yang telah dipelajari.⁴

Media kartu kuartet merupakan salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut. Melalui permainan edukatif ini, peserta didik tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui gambar dan interaksi sosial yang menyenangkan.⁵ Media kartu kuartet merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Permainan ini terdiri atas beberapa set kartu bergambar yang masing-masing memuat judul dan beberapa subjudul

¹ Nanin Sumiarni, "Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahapeserta Didik Pemula di Pusat Bahasa dan Budaya (PBB) IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Problematika dan Solusinya)", *Holistik*, Vol. 1, 2014, 5-6.

² Wawancara dengan Choirul Huda, Guru Bahasa Arab MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan, 9 Oktober 2024.

³ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

⁴ Umi Mahmudah, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malik Press, 2016), 23.

⁵ Indah Setiyorini, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 2, Juni 2013, 3.

atau keterangan yang saling berkaitan.⁶ Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, setiap kartu dapat berisi gambar dan kosakata (*mufrodāt*) yang berhubungan dengan tema tertentu, seperti sekolah, rumah, atau anggota tubuh, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Menurut Indah Setiyorini, media kartu kuartet efektif digunakan karena memadukan unsur visual dan permainan, yang dapat meningkatkan daya tarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami serta mengingat materi pelajaran.⁷

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Asma' Syarifah, dengan judul "Pengaruh Media Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Menghafal Mufradat bagi Santri Putri Tingkat SMP Kelas 8 Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an (PPTQ) SahabatQu Yogyakarta." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest terhadap santri kelas 8. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menghafal mufradat dari nilai rata-rata 73,26 pada pretest menjadi 92,15 pada posttest, dengan hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga media kartu kuartet dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufradat santri. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama mengkaji penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada santri putri tingkat SMP di lingkungan pesantren, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati dengan fokus analisis menggunakan uji paired sample t-test, sehingga memberikan konteks dan pendekatan analisis yang berbeda.⁸

Permainan ini dimainkan secara berkelompok, biasanya terdiri dari tiga hingga empat peserta didik. Setiap pemain menerima beberapa kartu, sementara sisanya diletakkan di tengah sebagai *deck* utama. Pemain pertama dapat menanyakan kepada pemain lain apakah memiliki kartu dengan tema tertentu yang ia butuhkan untuk melengkapi satu set. Jika lawan memiliki kartu tersebut, maka kartu diberikan; jika tidak, pemain mengambil satu kartu dari *deck*. Pemenang ditentukan berdasarkan siapa yang paling banyak mengumpulkan satu set kartu dengan tema yang sama. Dengan bentuk permainan yang sederhana namun kompetitif, kartu kuartet mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kerja sama, serta mendorong peserta didik untuk mengulang kosakata secara alami tanpa merasa terbebani.

Menurut teori *Dual Coding* dari Allan Paivio, penyajian informasi dalam bentuk teks dan gambar secara bersamaan dapat memperkuat daya ingat karena mengaktifkan dua sistem pemrosesan informasi di otak.⁹ Sementara teori *Konstruktivisme* yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menegaskan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif agar peserta didik dapat membangun pemahaman secara mandiri. Berdasarkan teori dan pengalaman tersebut, media kartu kuartet diyakini mampu

⁶ Hemas Maya Sulastris, dkk., "Pengaruh Media Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 4, Agustus 2020, 488.

⁷ Indah Setiyorini, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 2, Juni 2013, 3.

⁸ Asma' Syarifah, N. I. M. (2020). *PENGARUH MEDIA KARTU KWARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL MUFRADAT BAGI SANTRI PUTRI TINGKAT SMP KELAS 8 PONDOK PESANTREN TAHFIDZUL QUR'AN (PPTQ) SAHABATQU YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).

⁹ Zoe Ziv, "The Effects of Visual Imagery on Recall Memory: Dual Coding or Depth of Processing?", *Department of Psychological & Brain Sciences, University of California*, Desember 2024.

meningkatkan motivasi, fokus, serta kemampuan menghafal *mufrodat* peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap kemampuan menghafal *mufrodat* dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap kemampuan menghafal *mufrodat* peserta didik. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme yang menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan data numerik serta analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹⁰ Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data yang objektif, terukur, dan dapat diuji secara empiris.¹¹

Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, di mana sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan, peserta didik terlebih dahulu mengikuti tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam menghafal *mufrodat*. Setelah pembelajaran menggunakan media kartu kuartet diterapkan, peserta didik kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan secara langsung, sehingga dapat diketahui adanya pengaruh media pembelajaran terhadap variabel yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah 30 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk mengukur signifikansi perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*.¹²

Dengan menggunakan metode ini, peneliti berupaya menguji secara empiris sejauh mana penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan menghafal *mufrodat* peserta didik, serta membuktikan efektivitas media pembelajaran tersebut sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi media pembelajaran kartu kuartet mufrodat pada siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI B MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan, penerapan media kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap suasana belajar dan keterlibatan peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak lebih aktif, antusias, dan fokus dibandingkan dengan pembelajaran

¹⁰ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023), 62.

¹¹ *Ibid.*

¹² V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, 89.

sebelumnya yang menggunakan metode *drill and practice*. Kelas terlihat lebih hidup dengan adanya interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam permainan kartu kuartet.

Pada kegiatan pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan apersepsi dan motivasi, kemudian menjelaskan aturan permainan dan langkah-langkah penggunaannya. Setelah peserta didik memahami mekanisme permainan, guru membagi mereka ke dalam beberapa kelompok kecil untuk bermain kartu kuartet. Dalam proses tersebut, peserta didik berupaya mengingat dan menebak mufrodat yang terdapat pada kartu sambil berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Suasana yang menyenangkan ini membantu peserta didik lebih mudah mengingat kosakata yang dipelajari dan meningkatkan fokus selama pembelajaran.

Temuan observasi ini sesuai dengan teori fungsi media pembelajaran yang memiliki fungsi komunikatif dan motivatif, yakni membantu guru dalam menyampaikan pesan serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.¹³ Selain itu, media visual dapat meningkatkan daya ingat karena melibatkan aktivitas inderawi, terutama penglihatan.¹⁴ Dalam konteks ini, kartu kuartet sebagai media visual terbukti efektif dalam memperkuat memori peserta didik terhadap kosakata bahasa Arab.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa media kartu kuartet juga mengembangkan kemampuan berpikir cepat, kerja sama, serta komunikasi antar peserta didik. Hal ini memperkuat pernyataan yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengaktifkan ranah kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara bersamaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹⁵ Pendekatan semacam ini juga mendukung teori dari University of North Carolina Learning Center yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis visual dan kontekstual dapat memperkuat memori jangka panjang.¹⁶

2. Tanggapan siswa tentang media pembelajaran kartu kuartet mufrodat

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan setelah pelaksanaan *posttest*, tanggapan peserta didik terhadap penerapan media kartu kuartet dalam pembelajaran mufrodat menunjukkan respon yang sangat positif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan media kartu kuartet terasa lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya. Mereka merasa tertarik karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan yang seru dan melibatkan kerja sama dengan teman sekelas. Salah satu peserta didik menyampaikan, "*Ya, saya senang memainkan kartu kuartet ini bersama teman-teman karena seru dan mengasyikkan.*" Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet mampu menciptakan suasana belajar yang

¹³ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 91,92.

¹⁵ Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 68-69.

¹⁶ University Of North Carolina Learning Center, "Enhancing Your Memory," *Learning Center, University of North Carolina*, (Juli 2018).

konduusif, sekaligus meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Selain itu, peserta didik juga merasakan manfaat dari aspek visual yang terdapat pada kartu. Gambar-gambar yang mewakili mufrodat membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih mudah. Salah satu responden mengatakan, *"Iya kak, saya merasa lebih mudah untuk menghafalkannya karena di dalam kartunya ada gambar-gambar dari mufrodatnya, jadi lebih gampang untuk menghafalnya."* Hal ini sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa media visual berperan penting dalam memperkuat daya ingat karena melibatkan aktivitas inderawi, khususnya penglihatan.¹⁷

Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa beberapa peserta didik sempat mengalami kesulitan di awal, terutama dalam memahami aturan permainan. Namun, setelah beberapa kali mencoba, mereka menjadi terbiasa dan menikmati proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana disampaikan oleh seorang peserta didik, *"Awalnya saya kesusahan karena aturannya banyak, tapi lama-lama sudah biasa jadi gampang."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti kartu kuartet tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir strategis dan kerja sama antar peserta didik, sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk permainan mampu mengaktifkan ranah kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan.

Secara keseluruhan, tanggapan positif peserta didik terhadap media kartu kuartet membuktikan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran mufrodat.

3. Pengaruh penerapan media kartu kuartet terhadap kemampuan menghafal siswa berdasarkan hasil tes

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Tes

Variabel	N	Mean	SD
Pretest	30	79,83	15,48
Posttest	30	86,00	13,92
Selisih (Post-Pre)	30	6,17	4,49

Keterangan:

Mean Pretest = $2395 \div 30$

Mean Posttest = $2580 \div 30$

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian sebanyak 30 orang. Rata-rata nilai pretest sebesar 79,83 dengan standar deviasi 15,48, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih bervariasi dan belum merata. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,00 dengan standar deviasi 13,92. Penurunan nilai standar deviasi pada posttest mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik menjadi lebih homogen dibandingkan sebelum perlakuan. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 6,17, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 91,92.

bahwa perlakuan yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2 Hasil Uji Tes Dependen

Parameter	Nilai
Jumlah sampel (n)	30
Rata-rata selisih	6,17
Standar deviasi selisih	4,49
t-hitung	7,53
df	29
Sig. (p-value)	0,000

Berdasarkan hasil uji t dependen terhadap 30 peserta didik, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,53 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 79,83 pada pretest menjadi 86,00 pada posttest. Dengan demikian, perlakuan yang diterapkan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu kuartet terhadap peningkatan kemampuan menghafal mufrodat peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Paciran Lamongan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet bukan hanya mampu menambah efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga mampu memperkuat daya ingat peserta didik terhadap kosakata yang telah dipelajari. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kartu kuartet mampu menyampaikan informasi melalui gambar dan teks, sehingga memberikan rangsangan ganda bagi peserta didik dalam mengingat informasi.¹⁸

Dari sudut pandang neurosains pendidikan, hal ini sesuai dengan teori dual coding oleh Paivio, yang menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang.¹⁹ Selain itu, teori pembelajaran aktif juga mendukung hasil ini, di mana keterlibatan peserta didik dalam aktivitas partisipatif seperti permainan edukatif mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep karena pembelajaran dilakukan secara langsung dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media kartu kuartet tidak hanya memfasilitasi proses menghafal melalui stimulus visual, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kuartet memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik, baik dari sisi peningkatan nilai akademik maupun motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

¹⁸ Hemas Maya Sulastri, dkk, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Peserta didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4 (Agustus, 2020), 488.

¹⁹ Zoe Ziv, "The Effects of Visual Imagery on Recall Memory: Dual Coding or Depth of Processing?", *Department of Psychological & Brain Sciences, University of California, Santa Barbara* (Desember, 2024). ¹⁹ Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: CV. GEMILANG, 2018), 25-26.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menghafal mufrodat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Penerapan media ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan kartu kuartet yang memadukan unsur visual, interaksi, dan permainan edukatif membantu siswa lebih mudah memahami serta mengingat mufrodat yang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 79,83 pada pretest menjadi 86,00 pada posttest, yang juga diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat serta mendorong terciptanya proses pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Asma'Syarifah, N. I. M. (2020). *PENGARUH MEDIA KARTU KWARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADAT BAGI SANTRI PUTRI TINGKAT SMP KELAS 8 PONDOK PESANTREN TAHFIDZUL QUR'AN (PPTQ) SAHABATQU YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).
- Mahmudah, Umi. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Malik Press, 2016).
- Setiyorini, Indah. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *JPGSD*, Vol. 2, Juni 2013.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011).
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023).
- Sulastri, Hemas Maya, dkk. "Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 4, Agustus 2020.
- Sumiarni, Nanin. "Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahapeserta Didik Pemula di Pusat Bahasa dan Budaya (PBB) IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Problematika dan Solusinya)." *Holistik*, Vol. 1, 2014.
- University of North Carolina Learning Center. "Enhancing Your Memory." *Learning Center, University of North Carolina*, Juli 2018.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017).
- Ziv, Zoe. "The Effects of Visual Imagery on Recall Memory: Dual Coding or Depth of Processing?" *Department of Psychological & Brain Sciences, University of California*, Desember 2024.