

202210570311005
Zakiah Salsabila
Prodi Pendidikan Bahasa Arab

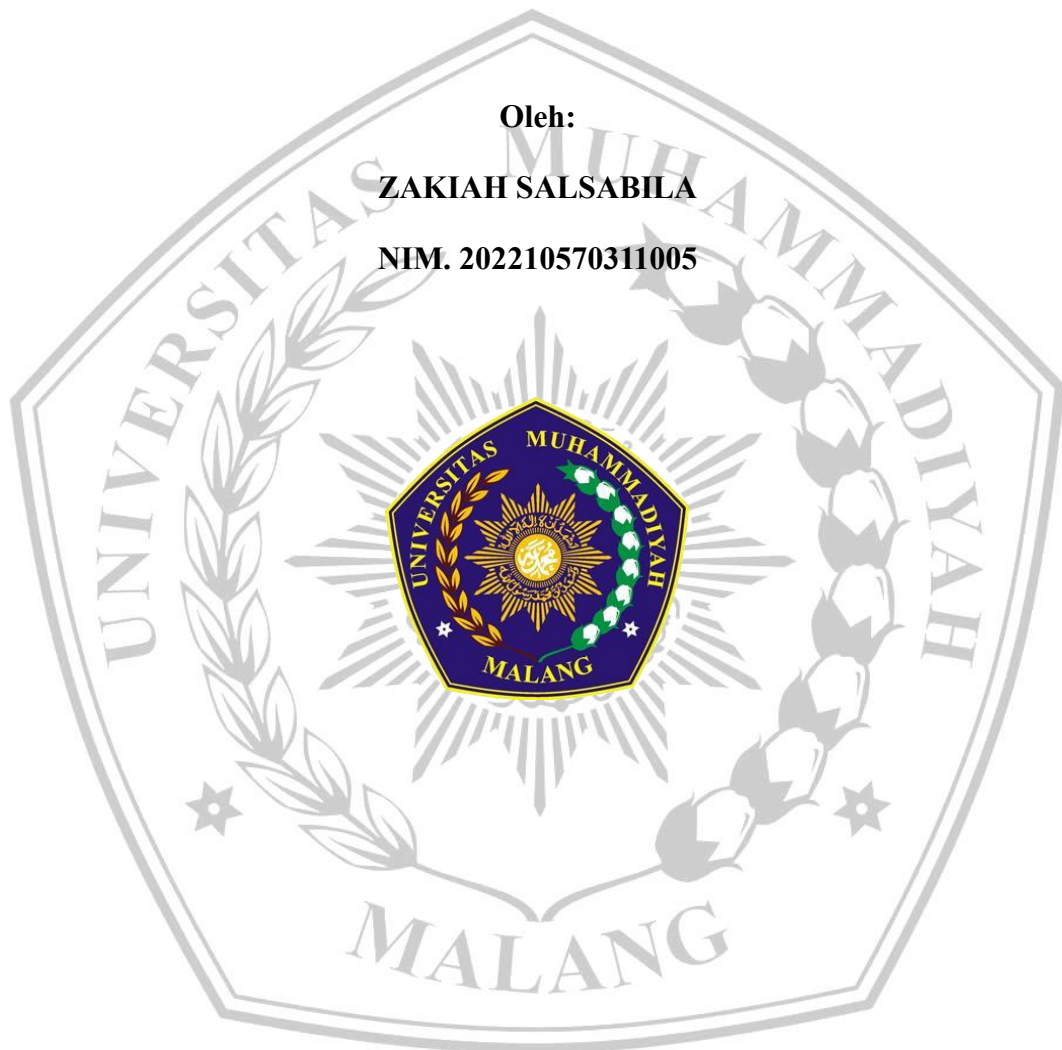
**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MENGUNAKAN *CARD-BASED MEDIA*
(Studi Kasus di Institut Tahfiz Bintulu Malaysia)**

SKRIPSI

Oleh:

ZAKIAH SALSABILA

NIM. 202210570311005



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN





LEMBAR PERSETUJUAN	
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB MENGGUNAKAN <i>CARD-BASED MEDIA</i> (STUDI KASUS DI INSTITUT TAHFIZ BINTULU MALAYSIA)	
SKRIPSI	
OLEH: ZAKIAH SALSABILA (202210570311005)	
Telah disetujui oleh	
Pembimbing I	Pembimbing II
	
Prof. Dr. Abdul Haris, M.A.	Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
pada hari/tanggal, Jum'at/ 17 April 2026
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah Malang

Dewan Penguji:

- | | | Tanda Tangan | |
|---------------------------------------|---|--|---|
| 1. Anisatu Thoyyibah, S.Hum., M.Hum. | (|  |) |
| 2. Lailatul Mauludiyah, S.S., M.Pd.I. | (|  |) |
| 3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.A. | (|  |) |
| 4. Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed. | (|  |) |

Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang
Dekan,




Imamul Hakim, S.E., M.Sh.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zakiah Salsabila

NIM : 202210570311005

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul **Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan *Card-Based Media* (Studi Kasus di Institut Tahfiz Bintulu Malaysia)** adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 4/9/2026

Yang menyatakan,



Zakiah Salsabila

ABSTRAK

Salsabila, Zakiah. 2026. Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan *Card-Based Media* (Studi Kasus di Institut Tahfiz Bintulu Malaysia). Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Abdul Haris, M.A., (II) Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed.

Kata Kunci: *Card-Based Media, Kosakata Bahasa Arab, Pembelajaran Bahasa Arab*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan *card-based media* melalui permainan “Tempel Warna”, serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam proses pembelajaran di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, dengan subjek satu guru bahasa Arab dan delapan siswa kelas 4 Banat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara sistematis melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup, dengan melibatkan aktivitas interaktif seperti murojaah melalui lagu, penulisan kosakata, pencarian benda sesuai warna, serta penempelan *sticky note* pada objek nyata. Kendala yang ditemukan meliputi perbedaan kemampuan siswa, keraguan dalam menentukan warna, serta kesulitan dalam mengingat kosakata. Guru mengatasinya dengan memberikan instruksi yang lebih jelas dan pendampingan langsung. Dengan demikian, penggunaan *card-based media* melalui permainan “Tempel Warna” mampu menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

ملخص البحث

سلسبيلا، زكية. ٢٠٢٦. تطبيق تعلم المفردات العربية باستخدام الوسائط القائمة على البطاقات (دراسة حالة في معهد التحفيظ بنتولو ماليزيا). كلية الدراسات الإسلامية، قسم تعليم اللغة العربية، جامعة محمدية مالانج. المشرف: (١) الأستاذ الدكتور عبد الحارس، الماجستير، (٢) محمد فردوس، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسائط القائمة على البطاقات، المفردات العربية، تعليم اللغة العربية

يهدف هذا البحث إلى وصف تطبيق تعلم المفردات العربية باستخدام الوسائط القائمة على البطاقات من خلال لعبة "الصق الألوان"، وكذلك تحديد العوائق والحلول في عملية التعلم في معهد التحفيظ بنتولو، ساراواك، ماليزيا. يستخدم هذا البحث المنهج الكيفي بأسلوب دراسة الحالة، وتكونت عينة البحث من معلم اللغة العربية وثمانية طالبات من الصف الرابع "بنات". تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات شبه الموجهة، والتوثيق. كما تم تحليل البيانات باستخدام نموذج مايلز وهويرمان الذي يشمل تقليل البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج. أظهرت نتائج البحث أن عملية التعلم تمت بشكل منظم من خلال مراحل تمهيدية، وأنشطة رئيسية، وخاتمة، مع إشراك الطالبات في أنشطة تفاعلية مثل مراجعة المفردات بالأناشيد، وكتابة الكلمات، والبحث عن أشياء حقيقية وفق الألوان، ولصق الأوراق على تلك الأشياء. وقد أسهم ذلك في زيادة مشاركة الطالبات في التعلم. ومن أبرز العوائق اختلاف مستوى الطالبات، والتعدد في تحديد الألوان، وصعوبة حفظ بعض المفردات. وقد تغلب المعلم على هذه العوائق من خلال تقديم تعليمات أوضح وتوجيه مباشر. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام الوسائط القائمة على البطاقات من خلال لعبة "الصق الألوان" يسهم في جعل تعلم المفردات أكثر تفاعلاً وارتباطاً بالواقع.

ABSTRACT

Salsabila, Zakiah. 2026. Implementation of Arabic Vocabulary Learning Using Card-Based Media (A Case Study at Institut Tahfiz Bintulu Malaysia). Arabic Language Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, University of Muhammadiyah Malang. Advisors: (I) Prof. Dr. Abdul Haris, M.A., (II) Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed.

Keywords: Card-Based Media, Arabic Vocabulary, Arabic Learning

This study aims to describe the implementation of Arabic vocabulary learning using card-based media through the “Tempel Warna” game, as well as to identify the challenges and solutions in the learning process at Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia. This research employed a qualitative approach with a case study design, involving one Arabic teacher and eight grade 4 Banat students. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the learning process was carried out systematically through preliminary, core, and closing stages, involving interactive activities such as vocabulary review through songs, writing vocabulary, searching for real objects based on colors, and attaching sticky notes to objects. These activities increased students’ participation in learning. The challenges included differences in students’ abilities, hesitation in identifying colors, and difficulty in memorizing certain vocabulary. The teacher addressed these challenges by providing clearer instructions and direct guidance. In conclusion, the use of card-based media through the “Tempel Warna” game helps create more interactive, contextual, and engaging vocabulary learning.

MOTTO

كَلِمَةٌ طَيِّبَةٌ كَشَجَرَةٍ طَيِّبَةٍ أَصْلُهَا ثَابِتٌ وَفَرْعُهَا فِي السَّمَاءِ

"Perkataan yang baik itu seperti pohon yang baik, akarnya teguh dan cabangnya (menjulang) ke langit."

(QS. Ibrahim: 24)

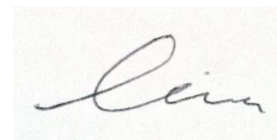


PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai tanda cinta dan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Mama Siti Natalina dan Bapak La Hadi. Terkhusus untuk Mama, malaikat tanpa sayapku, pendengar setia setiap keluh kesah, air mata, dan keraguanku selama ini. Terima kasih telah menjadi sandaran terkuat saat aku merasa ingin menyerah; doa dan pelukan Mama adalah energi utamaku hingga bisa sampai di titik ini. Untuk Bapak, terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang selalu menjadi penguat dalam diam. Skripsi ini adalah untuk kalian berdua.
2. Abangku Tersayang, Khaudry Addailamy. Terima kasih banyak sudah menjadi "penyelamat" saat aku kebingungan dengan format skripsi yang rumit. Bantuan teknismu sangat meringankan beban berat yang aku pikul.
3. Adik-adikku, Alesha Faiha dan Yelvizum Rumayzzah. Terima kasih sudah menjadi hiburan terbaik, pengalih rasa lelah, dan pembawa tawa di tengah suntuknya proses mengerjakan tugas akhir ini.
4. Sahabat-sahabatku, Arizka Hanita Sazna, Namirah Bakri dan Muhammad Sheva Alfath. Untuk kalian yang selalu sedia mendengarkan curhatanku dan memberikan dukungan emosional, serta kalian yang turun tangan langsung membantu hal-hal teknis seperti merapikan penomoran dan detail lainnya. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini tidak terasa sepi.
5. Teman-teman Seperjuangan PBA UMM Angkatan 2022. Terima kasih atas empat tahun yang penuh warna. Senasib sepenanggungan bersama kalian adalah memori yang tidak akan pernah terlupakan. Kita akhirnya sampai di garis finish bersama.

Malang, 15 April 2026



Zakiah Salsabilla

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi berjudul “Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan *Card-Based Media* (Studi Kasus di Institut Tahfiz Bintulu Malaysia)” dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa selesainya karya ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Imamul Hakim, S.E., M.Sh. selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, ilmu, serta motivasi yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini.
4. Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta kemudahan bagi penulis.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Pihak Institut Tahfiz Bintulu, Malaysia, yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses pengambilan data penelitian.
7. Murid-murid Banat Kelas 4 Institut Tahfiz Bintulu, yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat sehingga penelitian ini berjalan lancar.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa dan dukungan hingga skripsi ini selesai.

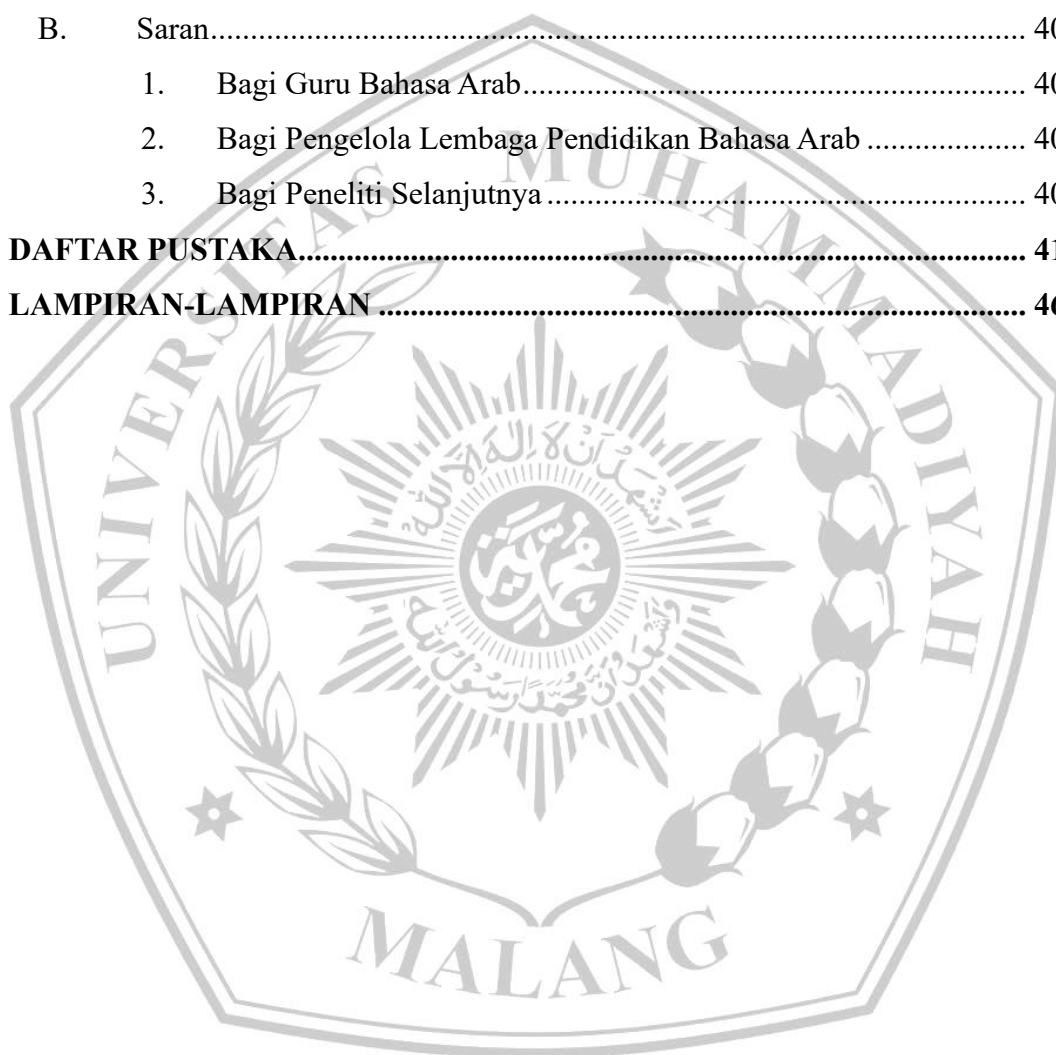
Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan bahasa Arab. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ملخص البحث	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
HASIL CEK PLAGIASI	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Definisi Istilah-istilah.....	6
1. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	6
2. Kosakata (Mufradat)	7
3. <i>Card-based media</i>	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu.....	8
B. Tinjauan Pustaka	13
1. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	13
2. <i>Card-based media</i> dalam Pembelajaran Kosakata.....	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	21
B. Kehadiran Peneliti.....	21
C. Lokasi Penelitian.....	22
D. Subjek Penelitian.....	22
1. Guru Bahasa Arab	22
2. Siswa Institut Tahfiz Bintulu.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data	23
1. Observasi.....	23
2. Wawancara	23
3. Dokumentasi	24
F. Teknik Analisis Data	24
1. Kondensasi Data (<i>Data Condensation</i>).....	24
2. Penyajian Data (<i>Data Display</i>)	24
3. Penarikan Kesimpulan (<i>Conclusion Drawing</i>)	25
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	25
H. Prosedur Penelitian.....	25
1. Pra-lapangan.....	25
2. Pelaksanaan	25
3. Analisis Data	26
4. Penyusunan Laporan	26
I. Etika Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Gambaran Umum Pelaksanaan Pembelajaran	27
B. Hasil Penelitian	28
1. Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata Melalui Permainan “Tempel Warna”	25
2. Kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran	31
3. Solusi Guru	32
C. Pembahasan.....	33

1.	Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata Melalui Permainan “Tempel Warna”.....	33
2.	Kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran	34
3.	Solusi Guru	36
BAB V PENUTUP		39
A.	Kesimpulan	39
B.	Saran.....	40
1.	Bagi Guru Bahasa Arab.....	40
2.	Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan Bahasa Arab	40
3.	Bagi Peneliti Selanjutnya	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN-LAMPIRAN		46



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V., Mutaqqien, A., & Nasution, M. (2023). Penerapan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Yayasan Ibnu Sina. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 162–169. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.6674>
- Akram, A. (2024). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Siswa Sekolah Dasar)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *Muhibbul Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Annisa, M. N., & Safii, R. (2023). Analisis Kebutuhan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing di Pendidikan Tinggi: Perspektif Mahasiswa dan Dosen. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 2(2), 313–328.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2017). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>
- Farihatun. (2022). Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa kelas X MAN Insan Cendekia Paser. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 13(2), 178–194. <https://doi.org/10.62815/darululum.v13i2.141>

- Fauzi, M., & Anindiati, I. (2021). Improving the Motivation of Students in Arabic Language Learning through Learning Management System. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(2021), 257–274. <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i1.11033>
- Hafidz, A., Yasin, A., Sholeha, N. H., & Zein, A. A. (2022). Mimimo-Flashcard : Vocabulary Learning Media Based on the Mimicry Memorization Method. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.18326/lisania.v6i1.1-13>
- Hanisan. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare*. Universitas IslamNegeri Alauddin Makassar.
- Helmanto, F. (2020). Flashcard : Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Hikmah, N. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Kartu Bergambar Flashcard Berbasis Games Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik kelas IV MI Babul Muttaqin Kabupaten Gowa*. Universitas UIN Alauddin Makassar.
- Hotimah, H. (2019). *Eksperimentasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Kelas VII MTs Negeri 6 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata bBahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route. *Al Mi 'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 5–9. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>


- Jumriana, Dalle, A., & Ulum, F. (2019). *Penerapan Media Kartu Bergambar Dalam Penguasaan Kosakata (Mufradât) Bahasa Arab Kelas VII MTs Bhayangkara Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Jusslin, S., Korpinen, K., Lilja, N., Martin, R., Lehtinen-schnabel, J., & Anttila, E. (2022). Embodied Learning and Teaching Approaches in Language Education: A mixed Studies Review. *Educational Research Review*, 37(February), 100480. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100480>
- Maulida, M., & Rahmatan, H. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Ekosistem Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media on Ecosystem Material. *Jurnal Jeumpa: Jurnal Pendidikan Sains & Biologi*, 12(2), 168–177. <https://doi.org/10.33059/jj.v12i2.13122>
- Meutia, A., Sahardin, R., & Putra, G. M. (2023). The Impact of Vocabulary Instruction on Vocabulary Achievement. *English Education Journal*, 13(4), 462–475. <https://doi.org/10.24815/eej.v13i4.30005>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Mizan, A. N., Wahyuni, T., & Dinata, R. S. (2025). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Kelas VII MTs Semester Ganjil. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 5371–5380. <https://doi.org/https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/2813>
- Moody, S., Hu, X., Kuo, L., Jouhar, M., Xu, Z., & Lee, S. (2018). Vocabulary Instruction: A Critical Analysis of Theories, Research, and Practice. *Education Sciences*, 8(4), 180. <https://doi.org/10.3390/educsci8040180>
- Muslih, M. (2021). The Influence of The Students ' Mastery of Vocabulary on Paraphrasing Ability. *IJIMM: Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.925>

- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pusat Penelitian Lembaga Penelitian, Publikasi, dan P. M. (LP3M). (2023). *Buku Panduan Kode Etik Penelitian*. LSPR Institute of Communication & Business.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi Vol.*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Rahmawati, E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Metode Rollen Spielpada Siswa Kelas XI Bahasa di SMANegeri 3 Mataram. *Urnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.898>
- Ramadhani, M. A., & Ammar, F. M. (2023). Enhancing Arabic Vocabulary Mastery in Vocational Students: A Flashcard-Based Approach. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(1), 1–15. <https://ijis.umsida.ac.id/index.php/ijis/article/view/1685>
- Ritonga, A. M., Suib, M., & Zaky, A. (2023). Tantangan dan Hambatan: Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi Agama Islam di Indonesia. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN:*, 8(5), 3272–32710. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate.v8i5.11540>
- Sakinah, S. (2018). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Talking Stick Di Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- Seffar, S. (2015). The Effect of Vocabulary Knowledge on EFL Oral Competence. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 5(6), 8–13. <https://doi.org/10.9790/7388-05610813>
- Sekarini, W. (2018). *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan*

Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame. Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung.

- Sidek, H. M., & Rahim, H. A. (2015). The Role of Vocabulary Knowledge in Reading Comprehension : A Cross-Linguistic Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 50–56. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.046>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sukyng, A. (2025). The Role of Vocabulary Knowledge in L2 Speaking and Writing Abilities of Thai EFL Undergraduates. *GEMA Online: Journal of Language Studies*, 25(August), 755–776. <https://doi.org/10.17576/gema-2025-2503-10>
- Syafei, I. (2025a). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina Media Utama.
- Syafei, I. (2025b). *Pembelajaran Bahasa Arab*. Penerbit Widina Media Utama.
- Ulya, U. K., & Fauzi. (2024). Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2079–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6578>
- Wilson, M. (2016). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625–636. <https://doi.org/10.3758/BF03196322>
- Yunatalia, S., & Esha. (2025). Implementation of Flashcard Media in Improving Student Learning Outcomes in Arabic Language Subjects MI Al-Hikmah Pagar Alam City. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 5(1), 183–188. <https://doi.org/10.58432/algebra.v5i1.1470>

HASIL CEK PLAGIASI

**UMM**
UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

**UMMPASTI**
MAGISTER
PASTOR

FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN BAHASA ARAB
pba.umm.ac.id | pba@umm.ac.id

FORM HASIL AKHIR CEK PLAGIASI
LAPORAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zakiah Salsabila
NIM : 202210570311005
Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Card-Based Media (Studi Kasus di Institut Tahfiz Bintulu Malaysia)

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal (%)	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I : Pendahuluan	10	5
2.	Bab II : Studi Pustaka	25	0
3.	Bab III : Metodologi Penelitian	35	10
4.	Bab IV : Hasil Penelitian	15	0
5.	Bab V : Penutup	5	3

Malang, 4/22/2026

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Abdul Haris, M.A.

Dosen Pembimbing II

Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed.

Mengetahui,
Ka. Prodi Pendidikan Bahasa Arab,

Mochammad Firdaus, M.Ed.



**STAN**
SISTEM
TANPA
NORMA

Kampus I
Jl. Banyuwangi 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 213 (Kampus)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Baworangan, Sutem No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 142 (Kampus)
F. +62 341 582 585

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 318 (Kampus)
F. +62 341 407 435
E. webmaster@umh3.ac.id