

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan kajian pustaka yang meliputi penelitian terdahulu serta landasan teoritis yang relevan dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab dan penggunaan *card-based media*. Kajian ini bertujuan untuk memperkuat dasar konseptual penelitian serta menunjukkan posisi penelitian dalam konteks studi sebelumnya.

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan memanfaatkan *card-based media* dan aktivitas berbasis permainan telah banyak dilakukan dalam berbagai konteks pendidikan. Kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *card-based media* dan permainan interaktif sering digunakan sebagai strategi untuk membantu siswa menguasai kosakata secara lebih menarik dan bermakna (Ramadhani & Ammar, 2023).

Hanisan (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab” meneliti siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare dengan menggunakan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Arab dibandingkan pembelajaran tanpa media visual.

Wining Sekarini (2018) melalui penelitian “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame” mengkaji penggunaan *flashcard* berwarna pada siswa MI. Penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* yang disusun secara sistematis dan dipadukan dengan pengulangan terarah dapat mempercepat proses hafalan kosakata serta

membantu siswa mempertahankan kosakata dalam jangka waktu yang lebih lama.

Sitti Sakinah (2018) dalam penelitian berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *Game Talking Stick* di Asrama Ma’had IAIN Parepare” meneliti penggunaan permainan *talking stick* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dengan desain quasi-eksperimen, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan gerakan fisik dan kompetisi dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata.

Husnul Hotimah (2019) melakukan penelitian “Eksperimentasi Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Negeri 6 Sleman” dengan menggunakan desain *pretest–posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut.

Jumriana (2019) dalam penelitian “Penerapan Media Kartu Bergambar dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Bhayangkara Makassar” menggambarkan proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan kartu bergambar. Penelitian ini menunjukkan adanya perubahan sikap siswa yang menjadi lebih aktif serta peningkatan kemampuan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab.

Isnaini dan Huda (2020) mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route*”. Dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall, penelitian ini menghasilkan media berbasis permainan kartu yang dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

Fachri Helmanto (2020) melalui studi literatur berjudul “*Flashcard: Belajar Mufradat Bahasa Arab Semakin Menantang*” menemukan bahwa *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Namun,

penelitian ini juga mencatat bahwa variasi tema *flashcard* masih terbatas, sehingga disarankan adanya pengembangan tema serta penggabungan dengan metode permainan agar pembelajaran kosakata tidak bersifat monoton.

Azhar Alam dan Khusnul Khotimah (2021) dalam penelitian “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *Game Arabic Treasure Hunter*” mengkaji penggunaan permainan berbasis pos dan petunjuk kosakata di lingkungan pesantren putri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tersebut mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta penguasaan kosakata santriwati.

Farida, Ulfa, dan Kuswandi (2022) mengembangkan media digital melalui penelitian “Pengembangan *Mobile Game Based Learning* Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan digital yang dirancang dengan model Lee & Owens dinyatakan layak oleh ahli dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada tahap uji coba.

Farihatun (2022) dalam penelitian “Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Insan Cendekia Paser” menemukan bahwa kartu bergambar efektif membantu siswa dalam memperkuat asosiasi makna dan retensi kosakata, termasuk pada siswa dengan kemampuan akademik tinggi.

Agustin (2023) dalam kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Yayasan Ibnu Sina” melaporkan bahwa penggunaan kartu bergambar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta membantu anak-anak lebih mudah mengingat mufradat.

Nur Hikmah (2023) melalui penelitian “Pengaruh Penerapan Media Kartu Bergambar *Flashcard* Berbasis *Games* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI Babul Muttaqin Kabupaten Gowa” menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai *post-test*.

Karimatul Ulya dan Fauzi (2024) dalam penelitian “Implementasi Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas I MI” menjelaskan bahwa penggunaan *flashcard* membantu siswa memahami kosakata melalui pengulangan terstruktur dan asosiasi gambar–kata secara konsisten.

Akram (2024) mengembangkan aplikasi digital melalui penelitian “Pengembangan Aplikasi *Game* Edukasi Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode *Goal Directed Design* (GDD)”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan oleh siswa dan mampu meningkatkan keterlibatan serta penguasaan kosakata dasar.

Penelitian terbaru oleh Mizan dkk. (2025) dalam “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode *Drill* dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar” mengombinasikan metode *drill* dengan *card-based media* bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar memperkuat efektivitas latihan *drill* dalam meningkatkan hafalan kosakata siswa.

Secara garis besar, penelitian-penelitian di atas dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagaimana tergambar dalam bagan berikut:

**Tabel 2.1 Klasifikasi Penelitian Terdahulu Berdasarkan Fokus Kajian**

Penelitian tentang Pembelajaran Kosa Kata			
Implementasi Pembelajaran Kosa Kata	Media pembelajaran kosakata	Pengembangan model/media baru Pembelajaran Kosa Kata	Evaluasi & telaah konseptual media kosakata
Hanisan (2016) Wining Sekarini (2018) Sitti Sakinah (2018) Husnul Hotimah (2019) Jumriana (2019)	Hanisan (2016) Wining Sekarini (2018) Husnul Hotimah (2019) Jumriana (2019)	Hanisan (2016) Wining Sekarini (2018) Husnul Hotimah (2019) Jumriana (2019) Farihatun (2022) Nur Hikmah (2023)	Fachri Helmanto (2020)

Azhar Alam dan Khusnul (2021)	Farihatun (2022)	Karimatul dan Fauzi (2024)	
Farihatun (2022)	Nur Hikmah (2023)		
Agustin (2023)			
Nur Hikmah (2023)	Karimatul dan Fauzi (2024)		
Karimatul dan Fauzi (2024)			
Mizan dkk. (2025)			

Berdasarkan klasifikasi penelitian terdahulu pada tabel 2.1, penelitian ini termasuk dalam kategori media pembelajaran kosakata, khususnya penelitian yang mengkaji penggunaan *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Fokus penelitian ini adalah pada penerapan *card-based media* yang dipadukan dengan aktivitas permainan sederhana dalam proses pembelajaran kosakata, bukan pada pengembangan produk media baru maupun pengujian efektivitas media secara kuantitatif.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang berada dalam kategori yang sama, seperti penelitian Hanisan (2016), Wining Sekarini (2018), Husnul Hotimah (2019), Jumriana (2019), Farihatun (2022), serta Karimatul Ulya dan Fauzi (2024), sebagian besar penelitian tersebut menitikberatkan pada penggunaan *card-based media* atau *flashcard* sebagai alat bantu visual untuk meningkatkan hafalan dan pengenalan kosakata. *Card-based media* umumnya digunakan melalui kegiatan melihat, membaca, dan mengingat kosakata yang disajikan oleh guru, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar atau kemampuan menghafal siswa.

Adapun kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada cara penggunaan *card-based media* yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual melalui permainan “Tempel Warna”. *Card-based media* melalui permainan “Tempel Warna” dalam penelitian ini digunakan untuk mengaitkan kosakata bahasa Arab dengan benda nyata di lingkungan kelas serta melibatkan aktivitas fisik, interaksi antarsiswa, dan penggunaan kosakata secara langsung.

Pendekatan ini jarang ditelaah secara mendalam dalam penelitian *card-based media* sebelumnya yang umumnya masih berorientasi pada hafalan dan pengulangan pasif.

Selain itu, penelitian ini memiliki kekhasan dari sisi konteks lembaga, yaitu dilaksanakan di lingkungan lembaga tahfiz, di mana peserta didik memiliki kemampuan hafalan Al-Qur'an yang baik tetapi belum sepenuhnya diimbangi dengan penguasaan kosakata bahasa Arab yang bersifat komunikatif. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya dilakukan di madrasah formal atau sekolah umum, sehingga belum banyak mengkaji penggunaan *card-based media* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di lingkungan tahfiz.

Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi yang berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu dalam kategori media pembelajaran kosakata, baik dari aspek konteks penelitian, cara pemanfaatan *card-based media*, maupun fokus kajian yang tidak hanya mendeskripsikan penerapan media, tetapi juga mengidentifikasi kendala serta strategi guru dalam mengoptimalkan penggunaan *card-based media* melalui permainan "Tempel Warna" dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki dan digunakan oleh seseorang untuk memahami serta mengekspresikan makna dalam suatu bahasa (Nation, 2013). Dalam pembelajaran bahasa Arab, kosakata berperan sebagai unsur pembawa makna yang memungkinkan peserta didik memahami pesan dan menghasilkan ujaran secara tepat. Syafei (2025b) menjelaskan bahwa kosakata menjadi komponen dasar yang menopang seluruh keterampilan berbahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pemahaman dan penggunaan bahasa akan mengalami keterbatasan. Dengan demikian, kosakata tidak hanya dipahami sebagai daftar kata, tetapi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kemampuan berbahasa secara menyeluruh.

Pembelajaran kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Kosakata menjadi jembatan utama antara bentuk bahasa dan makna, sehingga peserta didik dapat memahami ujaran serta teks yang dipelajari. Meutia et al. (2023) menegaskan bahwa keterbatasan kosakata menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berbahasa siswa dalam konteks pembelajaran formal. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, pembelajaran bahasa cenderung berlangsung secara mekanis dan sulit berkembang ke arah penggunaan bahasa yang komunikatif. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata menjadi fondasi awal yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa asing secara keseluruhan.

Tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab tidak hanya diarahkan pada kemampuan menghafal arti kata, tetapi pada kemampuan memahami dan menggunakan kosakata tersebut secara fungsional. Syafei (2025b) menekankan bahwa pembelajaran bahasa Arab seharusnya mengarah pada penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar penguasaan unsur linguistik secara teoritis. Sejalan dengan hal tersebut, Moody et al. (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam pemrosesan makna dan penggunaan kata dalam konteks nyata. Dengan demikian, tujuan pembelajaran kosakata adalah membantu peserta didik mengenali makna kata, memahami penggunaannya, serta mampu mengaplikasikannya dalam aktivitas berbahasa sehari-hari.

Materi pembelajaran kosakata bahasa Arab perlu disusun secara bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Syafei (2025b) menjelaskan bahwa materi kosakata sebaiknya dimulai dari unsur-unsur dasar yang dekat dengan kehidupan siswa sebelum beralih ke materi yang lebih kompleks. Kosakata tematik, seperti warna, benda di sekitar kelas, dan aktivitas sehari-hari, dianggap lebih mudah dipahami karena dapat dikaitkan langsung dengan pengalaman konkret siswa. Rahayuningsih et al. (2022) juga menyatakan bahwa keterkaitan kosakata dengan konteks

nyata dan visualisasi membantu siswa membangun asosiasi makna yang lebih kuat dan bertahan lebih lama dalam ingatan.

Metode pembelajaran kosakata bahasa Arab memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata. Syafei (2025b) menekankan pentingnya penggunaan metode yang melibatkan keaktifan siswa, baik secara mental maupun fisik, agar kosakata tidak hanya dihafal tetapi benar-benar dipahami dan digunakan. Dalam praktik pembelajaran bahasa, terdapat beberapa metode yang umum digunakan dalam mengajarkan kosakata.

Pertama, metode langsung (*direct method*), yaitu metode yang mengajarkan kosakata tanpa melalui terjemahan, melainkan melalui demonstrasi, gambar, gerakan, atau konteks situasi tertentu sehingga siswa memahami makna kata secara langsung (Nation, 2013). Kedua, metode *drill* atau pengulangan terarah, yaitu latihan pengulangan kosakata secara lisan maupun tertulis untuk memperkuat daya ingat dan retensi siswa (Nation, 2013). Ketiga, pendekatan komunikatif (*communicative approach*) yang menempatkan kosakata dalam konteks interaksi nyata, seperti melalui dialog, permainan bahasa, atau tugas berbasis aktivitas sehingga siswa menggunakan kosakata dalam situasi yang bermakna (Moody et al., 2018). Keempat, metode berbasis permainan (*game-based learning*) yang memanfaatkan aktivitas kompetitif atau kolaboratif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam menguasai kosakata (Hafidz et al., 2022).

Metode yang hanya mengandalkan hafalan dan terjemahan cenderung menghasilkan penguasaan kosakata yang bersifat pasif. Sebaliknya, metode yang memadukan pengulangan dengan aktivitas bermakna, penggunaan media pembelajaran, serta interaksi langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Fauzi dan Anindiati (2021) menambahkan bahwa pembelajaran kosakata yang monoton dan minim variasi metode sering menimbulkan kejenuhan dan menurunkan partisipasi siswa, khususnya di lingkungan pendidikan berbasis tahfiz.

Evaluasi pembelajaran kosakata bahasa Arab tidak hanya berfokus pada hasil belajar melalui tes tertulis, tetapi juga mencakup penilaian terhadap proses penggunaan kosakata selama pembelajaran berlangsung. Syafei (2025b) menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran bahasa perlu melihat sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Oleh karena itu, evaluasi kosakata dapat dilakukan melalui observasi aktivitas siswa, tanya jawab lisan, respons siswa selama pembelajaran, serta refleksi sederhana. Pendekatan evaluasi seperti ini sejalan dengan penelitian kualitatif yang menekankan pemahaman terhadap proses pembelajaran, termasuk dalam mengidentifikasi kendala dan respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran kosakata (Creswell & Poth, 2018).

## 2. *Card-based media* dalam Pembelajaran Kosakata

*Card-based media* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang menggunakan kartu sebagai sarana penyampaian materi (Syafei, 2025a). Kartu tersebut dapat memuat teks, gambar, simbol, warna, atau kombinasi antara unsur visual dan verbal yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *card-based media* digunakan untuk memperkenalkan dan memperkuat penguasaan kosakata melalui penyajian kata secara sederhana dan konkret. Syafei (2025a) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menjembatani materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, media berbasis kartu menjadi salah satu alternatif media yang relevan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Urgensi penggunaan *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab berkaitan dengan kebutuhan akan media yang mampu membantu siswa memahami kosakata secara lebih konkret dan bermakna. Kosakata bahasa Arab sering kali dipahami siswa secara simbolik dan terpisah dari konteks penggunaannya. Melalui *card-based media*, kosakata dapat disajikan secara visual sehingga memudahkan siswa mengaitkan

bentuk kata dengan maknanya. Syafei (2025a) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi penting ketika materi sulit dipahami secara verbal, termasuk dalam pembelajaran kosakata. Hal ini sejalan dengan Hafidz et al. (2022) yang menyatakan bahwa *card-based media* dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.

*Card-based media* memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Pertama, *card-based media* bersifat sederhana, praktis, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Kedua, media ini mampu membantu siswa memahami kosakata melalui visualisasi sehingga memperkuat daya ingat dan asosiasi makna. Ketiga, *card-based media* fleksibel untuk dipadukan dengan berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Jusslin et al., 2022).

Namun demikian, *card-based media* juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan *card-based media* yang hanya berfokus pada penyajian visual dan hafalan berpotensi membuat pembelajaran menjadi monoton jika tidak dipadukan dengan aktivitas yang bervariasi. Selain itu, *card-based media* yang digunakan secara satu arah dan berpusat pada guru dapat membatasi kesempatan siswa untuk menggunakan kosakata secara aktif dalam konteks nyata. Oleh karena itu, diperlukan strategi pemanfaatan *card-based media* yang lebih interaktif agar kelebihan *card-based media* dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan.

Pemanfaatan *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab perlu dirancang secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prosedur pemanfaatan *card-based media* dapat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, guru menentukan tujuan pembelajaran kosakata serta memilih materi kosakata yang sesuai dengan tingkat dan kebutuhan siswa. Kosakata yang dipilih sebaiknya berupa kosakata dasar yang dekat

dengan kehidupan sehari-hari, seperti warna atau benda di sekitar kelas (Yunatalia & Esha, 2025). Guru juga menyiapkan *card-based media* yang memuat kosakata secara jelas dan menarik.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memadukan *card-based media* ke dalam aktivitas pembelajaran yang melibatkan keterlibatan siswa secara langsung. *Card-based media* dapat digunakan melalui berbagai aktivitas, seperti mengambil kartu sesuai instruksi, mencocokkan kartu dengan objek tertentu, atau merespons kosakata yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Syafei (2025a) menekankan bahwa metode pembelajaran bahasa Arab yang baik adalah metode yang memungkinkan siswa menggunakan bahasa dalam aktivitas nyata, bukan sekadar menghafal secara mekanis. Temuan Jusslin et al. (2022) juga menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang memadukan media visual dengan gerakan fisik sederhana dapat memperkuat daya ingat dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Tahap evaluasi tidak hanya diarahkan pada pengukuran hasil belajar melalui tes tertulis, tetapi juga pada penilaian proses penggunaan kosakata selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, respons siswa dalam menggunakan kosakata, serta refleksi sederhana terhadap kegiatan pembelajaran. Syafei (2025a) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran bahasa perlu menilai sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks yang tepat. Hal ini sejalan dengan Ramadhani dan Ammar (2023) yang menegaskan bahwa evaluasi berbasis observasi dan refleksi relevan digunakan dalam pembelajaran kosakata berbasis media interaktif.

Meskipun *card-based media* memiliki berbagai kelebihan, dalam praktiknya terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah penggunaan kartu yang terlalu berfokus pada aspek visual dan hafalan, sehingga siswa cenderung mengingat bentuk kata tanpa memahami penggunaannya dalam konteks yang lebih luas. Nation (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata yang hanya menekankan

pengenalan bentuk dan arti kata tanpa latihan penggunaan dapat menghasilkan penguasaan kosakata yang dangkal dan mudah terlupakan. Oleh karena itu, penggunaan *card-based media* perlu disertai aktivitas yang mendorong siswa menggunakan kosakata dalam kalimat, dialog, atau situasi tertentu.

Kendala lain adalah keterbatasan variasi penggunaan kartu di kelas. Jika *card-based media* digunakan secara berulang dengan pola yang sama, pembelajaran dapat menjadi monoton dan menurunkan motivasi siswa. Nation (2013) menyatakan bahwa efektivitas suatu metode atau media pembelajaran sangat bergantung pada variasi teknik dan strategi yang digunakan guru dalam mengimplementasikannya. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat mengombinasikan *card-based media* dengan permainan kelompok, tugas kolaboratif, atau aktivitas kinestetik agar pembelajaran tetap dinamis.

Selain itu, penggunaan *card-based media* yang berpusat pada guru juga dapat membatasi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hafidz et al. (2022) menekankan bahwa *card-based media* akan lebih efektif apabila digunakan dalam aktivitas yang melibatkan interaksi langsung siswa, bukan hanya sebagai alat presentasi satu arah. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah merancang pembelajaran berbasis kartu yang memberi ruang bagi siswa untuk bergerak, berdiskusi, dan mengambil keputusan sendiri terkait penggunaan kosakata.

Dari sisi evaluasi, kendala yang sering muncul adalah kesulitan guru dalam menilai sejauh mana siswa benar-benar memahami dan dapat menggunakan kosakata yang dipelajari melalui kartu. Miles et al. (2014) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berbasis aktivitas, penilaian proses melalui observasi dan refleksi menjadi penting untuk melengkapi tes tertulis. Dengan demikian, solusi yang dapat dilakukan adalah mengombinasikan evaluasi lisan, observasi keterlibatan siswa, serta tugas sederhana yang mengharuskan siswa menggunakan kosakata dalam konteks yang bermakna.

Dengan memperhatikan berbagai kendala dan solusi tersebut, penggunaan *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat dioptimalkan sehingga tidak hanya membantu siswa mengenali kosakata, tetapi juga mendorong pemahaman dan penggunaan yang lebih fungsional. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan *card-based media* yang dipadukan dengan permainan “Tempel Warna” untuk mengoptimalkan pembelajaran kosakata secara kontekstual.

