

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* “KABARA” (KARTU BAHASA ARAB BERGAMBAR) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 16 SURABAYA

Nabilla Rizky Amalia

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nabilla.18219@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas III SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Metode pembelajaran yang diterapkan guru selama ini sebatas penjelasan lisan. Untuk itu, dikembangkan flashcard KABARA (Kartu Bergambar Bahasa Arab) dengan tampilan dua sisi. Sisi pertama, adalah gambar benda dilengkapi dengan nama benda dalam Bahasa Arab dan Indonesia. Sisi kedua, berisi kalimat pertanyaan tentang nama benda pada sisi pertama. Metode pengumpulan data menggunakan uji validasi materi dan media, angket pengguna, wawancara, dan tes. Hasil penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah materi sangat valid (97%) dan media valid (75%). Media juga sangat praktis (95,5%) dan sangat efektif dalam tingkat kesesuaian, intensif, dan waktu. Disimpulkan, media layak digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab tentang nama benda di kelas dan rumah.

Kata Kunci: Flashcard, Kosa kata Bahasa Arab, Media.

Abstract

The background of this research is the low level of Arabic vocabulary mastery of third grade students at SD Muhammadiyah 16 Surabaya. The learning method applied by the teacher so far has been limited to oral explanations. For this reason, a KABARA (Kartu Bergambar Bahasa Arab) flashcard with a two-sided view was developed. The first side is a picture of an object accompanied by the name of the object in Arabic and Indonesian. The second side contains sentences asking questions about the names of objects on the first side. Methods of data collection using material and media validation tests, user questionnaires, interviews, and tests. The results of development research with the ADDIE model are very valid material (97%) and valid media (75%). Media is also very practical (95.5%) and very effective in terms of suitability, intensity, and time. In conclusion, the media is suitable for use in learning Arabic vocabulary about the names of objects in the classroom and at home.

Keywords: Flashcard, Arabic Vocabulary, Med .

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Arab di Indonesia pada kehidupan sudah populer sejak masuk nya Agama Islam, sebab indikator mempelajari nilai beragama adalah suatu yang penting untuk dipelajari. Masyarakat Indonesia berbahasa Arab sesuai dengan masuk nya agama Islam di Indonesia meskipun sudah lama masyarakat Indonesia mengenal bahasa Arab, hal ini menunjukkan bahwa tetap merupakan bahasa yang tidak umum dikalangan masyarakat Indonesia. Berkembangnya bahasa Arab sejalan dengan berkembangnya pendidikan dan perdagangan yang menyebar luas (Furqan 2019)

Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia terasa sulit karena secara umum pembelajaran Bahasa Arab dengan mempelajari kaidah kebahasaannya yaitu nahwu dan

shorof. Menurut Zainuri dalam mempelajari bahasa pentingnya untuk memperhatikan empat kemampuan berbahasa Arab seperti kemampuan verbal, memperhatikan, membaca, dan menulis (Zainuri 2019).

Pada jenjang pendidikan dasar pelajaran Bahasa Arab dimulai dari kelas III hingga kelas VI SDIT/MI. Adapun materi dalam pelajaran Bahasa Arab SDIT/MI dimulai dengan memahami kosakata Bahasa Arab (mufrodat) yang diberikan secara bertahap dari pembelajaran seperti penggolongan kosakata pada nama benda disekitar rumah atau sekolah, nama-nama hewan, buah dan lainnya. Pembelajaran Bahasa Arab juga identik dengan komunikasi untuk mengingat kosakata. Pembelajaran kosakata merupakan komponen dasar untuk mempelajari bahasa Arab kemudian mempelajari materi tentang kata tanya hingga kalimat (Rozak 2018).

Dari sini peneliti memilih sekolah SD Muhammadiyah 16 Surabaya karena lokasi tersebut karena terdapat mata pelajaran Bahasa Arab setiap minggunya, setelah dilakukan wawancara oleh guru pengampu pelajaran bahasa Arab terdapat beberapa kendala kesulitan pada proses pembelajaran, sebanyak 80% siswa kelas III yang kurang bersemangat dan tidak menyukai pelajaran Bahasa Arab kebanyakan siswa menilai jika pelajaran Bahasa Arab itu sangat susah untuk dipelajari, kurangnya semangat belajar sehingga terdapat siswa yang mendapat nilai rendah, maka perlu adanya penyesuaian dalam membantu peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajari Bahasa Arab, terlebih siswa kelas III yang baru mengenal dasar pelajaran bahasa Arab.

Sekolah sangat memperhatikan untuk proses pembelajaran agar siswa nya terus bersemangat dalam proses belajar dan meningkatkan nilai akademik secara maksimal. Maka dinilai sangat sesuai dijadikan tempat penelitian. Setelah dilakukannya pengamatan analisis kegiatan proses pembelajaran Bahasa Arab di siswa kelas III di SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

Bahasa Arab di kelas III merupakan pelajaran awal pada tingkat SDIT/MI, siswa baru mengenal dengan materi bahasa Arab, di kelas sebelumnya siswa hanya mengenal huruf Hijaiyah dan belum belajar materi tentang bahasa Arab, kemudian guru bahasa Arab juga menjelaskan bahwa kesulitan pada siswa mempelajari pelajaran Bahasa Arab terdapat beberapa masalah, seperti ada beberapa siswa yang tidak mengerti berbahasa Arab mulai dari dasar, misalnya pengetahuan tentang huruf huruf Hijaiyah yang tersambung kemudian terdapat siswa yang masih sulit untuk mengucapkan pengucapan huruf bahasa Arab ada beberapa siswa yang kurang dapat mengingat mufrodad (perbendaharaan kata) hal ini semakin mempersulit dan menakutkan bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

Beberapa faktor yang menjadi problematika pembelajaran bahasa Arab kelas III di SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada proses belajar, kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi kosakata bahasa Arab karena banyak siswa yang kesusahan belum lancar dan terbata-bata dalam membaca, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, pembelajaran bahasa Arab menjadi kurang semangat dalam mengikuti pelajaran Bahasa Arab.

Sehingga menyebabkan nilai siswa yang tidak mencapai target pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fuad (2019) mengenai kendala siswa dalam mempelajari Bahasa Arab diantaranya pertama kurangnya minat dan motivasi pada diri siswa untuk mempelajari Bahasa Arab, kedua sulitnya siswa dalam membaca serta memahami arti dari setiap kosakata bahasa

Arab, ketiga, perhatian orang tua siswa pada pembelajaran diluar sekolah, keempat penyampaian guru yang terlalu monoton sehingga siswa merasa tidak tertarik dalam mempelajari pelajaran Bahasa Arab lebih dalam.

Sehubungan dengan adanya problematika pada pembelajaran maka hal yang perlu diperhatikan dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar pelajaran Bahasa Arab. Khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab. Menurut Rudi Susilana (2009) media pembelajaran adalah tempat buat suatu pesan, materi yang perlu diinformasikan ke siswa dalam bentuk pembelajaran, dengan harapan dapat mencapai peningkatan kemampuan pada proses pembelajaran.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih sedikit terutama dalam pelajaran Bahasa Arab. Media yang akan dibuat berupa media cetak dengan harapan dapat meningkatkan dan membantu guru khususnya pada pengampu pelajaran Bahasa Arab kelas III, karena peneliti hanya membuat untuk kelas III. Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang penting dan sangat bermakna pada proses pembelajaran, dikarenakan dengan adanya media memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab (Sisil dkk 2021).

Pengembangan media dilandasi pada persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan meningkat apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan memberikan semangat belajar kepada siswa. Dapat meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan hubungan guru dan siswa yang pada akhirnya menyebabkan proses belajar mengajar dapat lebih lebih efektif dan efisien. Melalui media ini dapat menguji pemahaman siswa dengan mengingat gambar benda yang dihubungkan dengan nama benda pada gambar.

Flashcard dapat digunakan sebagai alat yang dapat memberikan fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar yang dirancang ke berbagai macam cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Menggunakan pertanyaan singkat dan ringkas pada salah satu sisi kartu. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus menerima informasi pada satu waktu dan menghindari terlalu banyak informasi. Hal ini didukung oleh pendapat I Made Hartawan (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk flashcard sangat menarik untuk anak-anak, karena dapat memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan anak yang melibatkan indera melihat, berbicara dan mendengar saat menggunakan media secara langsung.

Dengan hal ini media pembelajaran interaktif berbasis kartu bergambar akan memberikan pengalaman yang

nyata bagi siswa dan juga pengetahuan yang didapatkan siswa dapat bertahan lebih lama. Untuk memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan guru hendaknya memberikan pengalaman belajar yang dapat membuat aktivitas belajar menjadi bervariasi menggunakan metode pembelajar yang divariasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Metode pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan hasil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan aspek yang digunakan pada hal berhubungan dengan penelitian ini ditemukan dalam beberapa artikel seperti : penelitian pertama dari Muhammad Romli judul “Efektivitas Media Flashcard Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban”. Hasil penelitian didapatkan penguasaan perbendaharaan dapat meningkatkan dengan baik media flashcard dapat menambah jumlah perbendaharaan kata berbahasa Arab secara efektif. Penelitian kedua dilakukan oleh Eka Fitriyani judul Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Hasil nya media flashcard dapat meningkatkan perbendaharaan bahasa Inggris pada siswa. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Nurul Huda dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route”. Penelitian menghasilkan peningkatan pada hasil belajar, adanya respon positif dengan permainan yang inovatif bisa meninggikan keinginan dan kemauan belajar siswa.

Dari beberapa hal disebutkan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran pelajaran Bahasa Arab di SD, menjadi alasan bagi peneliti ingin mengkaji tentang pengembangan media flashcard bergambar pada mata pelajaran Bahasa Arab. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “KABARA” (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 16 Surabaya” dalam penelitian pembelajaran ini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media dengan menerapkan media pembelajaran flashcard bergambar mengandung unsur teks Bahasa Arab dan gambar, sehingga diharapkan dapat secara efektif mencapai tujuan belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research dan Development (R&D). Prosedur penelitian pengembangan dilakukan dengan beberapa langkah. Tahap penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dipakai untuk penelitian ini yaitu instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi media, lembar validasi materi,

lembar angket peserta didik dan pendidik, lembar wawancara dan tes.

Dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan antara lain yaitu tahap Analysis (tahap analisis), Design (tahap perancangan), Develop (tahap pengembangan), Implementation (tahap implementasi), Evaluation (tahap evaluasi). Berikut tahapan nya :

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan lima tahapan ADDIE. Model pembelajaran tebak gambar, pada materi nama-nama benda disekitar kelas dan rumah untuk kelas III SDIT/MI. Berikut penjelasan tahapan dan proses penelitian menggunakan ADDIE :

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan observasi pada tempat penelitian di SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Analisis yang dilakukan mencakup dua aspek yaitu analisis kebutuhan proses pembelajaran dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan proses pembelajaran bertujuan sebagai identifikasi kesulitan belajar peserta didik ketika proses pembelajaran Bahasa Arab berlangsung khususnya dalam menghafal kosakata Bahasa Arab pada kelas III SDIT/MI. Pengumpulan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Arab mengenai kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas .

Sedangkan analisis peserta didik. Kegiatan analisis peserta didik dilakukan dengan mengamati peserta didik melalui observasi dan wawancara. Tahap ini menghasilkan informasi mengenai berbagai macam kesulitan belajar pada proses pembelajaran peserta didik, kebutuhan media pembelajaran dan model belajar peserta didik. Agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat bermanfaat dan cocok digunakan untuk anak kelas III SDIT/MI.

Tahap Perancangan (Development)

Pada tahap perancangan media pembelajaran langkah awal menyiapkan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Terdapat empat langkah yang digunakan diantaranya, penyusunan materi media, rancangan desain media dan penyusunan instrumen penilaian. Penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran KABARA berupa lembar penilaian validasi media dan materi, lembar angket respon pengguna, observasi keterlaksanaan pembelajaran dan soal tes.

Dilakukan nya tes validasi media oleh ahli media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Apabila hasil data tidak valid maka produk yang dikembangkan akan direvisi dan divalidasi sampai dinyatakan valid dan siap untuk dilakukan uji coba produk. Berikut merupakan tabel instrumen untuk validasi ahli. materi menggunakan pengukuran skala likert :

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

(Sugiyono 2016)

Lembar validasi instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan mengetahui hasil validasi media KABARA dinilai oleh ahli terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Proporsi persentase dari validitas yang didapatkan melalui hitungan menggunakan melalui rumus dibawah ini :

$$V. ahli : \frac{\text{total skor empiris}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil validasi yang telah didapatkan akan berupa skor pada setiap kriteria, kemudian dihitung persentase kelayakan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Kriteria Hasil

Penilaian	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Tidak Valid

Sumber (Riduwan 2015)

Hasil data yang didapatkan sebagai acuan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran flashcard KABARA yang telah dikembangkan. Berikut persentase lembar angket kepraktisan media :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Kepraktisan

R : Jumlah skor

N : Total jumlah skor maksimal

Berikut kriteria skor kepraktisan media

Tabel 3. Skor Kepraktisan Media

Skor (%)	Kriteria
0 – 48	Sangat tidak praktis
49 – 61	Tidak praktis
62 – 74	Cukup praktis
75 – 87	Praktis
88 – 100	Sangat praktis

Tahap Penerapan (Implementation).

Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan di kelas media yang dikembangkan akan dilaksanakan tahapan implementasi (penerapan). Tempat yang dipilih sebagai tempat uji coba produk media pembelajaran KABARA

adalah SD Muhammadiyah 16 Barata Jaya Surabaya, dengan objek penelitian peserta didik pada kelas III sebanyak 15 peserta didik. Lembar angket siswa terdiri atas 10 pertanyaan yang dibagi menjadi 3 aspek yaitu media, kegunaan dan materi. Jawaban skor angket mengacu pada skala guttman.

Tabel 4. Kriteria Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono 2016)

Berikut skor pada lembar angket sebagai respon pengguna.

Tabel 5. Skor Pada Lembar Angket

Skor	Keterangan
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang-kadang
1	Tidak pernah

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Menurut Slavin (Slavin, 2005) terdapat 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran yaitu : 1.Kualitas Pembelajaran, 2. Tingkat Kesesuaian, 3.Insentif dan 4.Waktu. Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan tes.

Pengukuran keefektifan media pembelajara ini hanya mengacu pada fokus penelitian yang telah diuraikan tentang efektivitas media pembelajaran Bahasa Arab. Untuk mengetahui efektifitas pada kualitas pembelajaran, tingkat kesesuaian dan intensif menghitung rata-rata (mean), median (me) dan modus (mo). Mean untuk mengetahui nilai rata-rata pada jawaban siswa, sedangkan median untuk mengetahui nilai tengah kemudian modus untuk mengetahui nilai tengah. Batasan waktu yang digunakan untuk menjawab test soal adalah 20 menit. Namun dalam pengamatan yang dilakukan terbagi menjadi 3 kategori yaitu : kategori ketercapaian waktu kurang dari 20 menit, kategori waktu ketercapaian tepat 20 menit dan kategori waktu ketercapaian lebih dari 20-30 menit.

Tabel 6. Aspek Waktu Yang Dibutuhkan Dalam Penyelesaian Tes

No	Kriteria waktu	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai
1	Ketercapaian waktu kurang dari 20 menit		
2	Ketercapaian tepat 20 menit		
3	Ketercapaian lebih dari 20-30 menit		

Keefektivitas pembelajaran menggunakan media KABARA yang dilihat dilihat melalui angket

pembelajaran yang dilihat dari segi aktivitas pembelajaran siswa dan proses guru menggunakan media pembelajaran

$$A = \frac{\sum f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

A : Persentase Jawaban

$\sum f$: Rata-rata jawaban

n : skor maksimal

Kemudian indikator keefektifan dikategorikan menurut kriteria penilaian sebagai berikut .

Tabel 1. **Persentase Keefektifan**

Persentase Ketuntasan	Kriteria
P > 80 %	Sangat Efektif
60 % < P ≤ 80 %	Efektif
40 % < P ≤ 60 %	Cukup Efektif
20 % < P ≤ 40 %	Kurang Efektif
P ≤ 20 %	Sangat Kurang Efektif

Sumber : S.Eko Putro Widoyoko (Putro Widoyoko 2012)

Selanjutnya untuk mengetahui hasil efektifitas waktu peneliti memberikan tes soal kepada siswa, kemudian peneliti menghitung kecepatan waktu menyelesaikan tes dan skor yang dikerjakan oleh siswa.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase Jawaban

f : Jumlah siswa yang mencapai waktu tertentu

n : Total siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dengan melakukan dua kegiatan analisis, pertama hasil analisis kebutuhan proses pembelajaran dan yang kedua analisis peserta didik. Analisis kebutuhan proses pembelajaran. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan wawancara pada tanggal 10 September 2022 untuk melihat situasi dan kondisi pembelajaran serta melakukan wawancara kepada guru pengampu pelajaran Bahasa Arab SD Muhammadiyah 16 Surabaya, untuk membantu dalam mengumpulkan informasi terhadap kondisi dan kebutuhan pada proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru terdapat kesulitan belajar peserta didik sebesar 80% pada proses pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam menghafal kosakata dan peningkatan kualitas pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian dengan tepat.

Kemudian pada analisis peserta didik dengan melakukan memantau kegiatan pembelajaran, apa saja

yang ditemukan di kelas pada proses pembelajaran pelajaran dan mengumpulkan referensi materi pembelajaran Bahasa Arab akan dijadikan pokok materi pembahasan dalam pengembangan media pembelajaran. Terdapat banyak siswa (20 siswa) yang belum menguasai kosa kata Bahasa Arab dengan benar dan lancar sebesar 83 %.

Berdasarkan dari hasil analisis sehingga dikembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik DAN memudahkan pendidik menginterpretasikan materi kosakata Bahasa Arab.

Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam menentukan rancangan desain media KABARA meliputi ilustrasi gambar, pilihan warna bentuk dan ukuran. Pada pemilihan bentuk dibuat dengan ciri khas yang sangat menarik berupa gambar dan warna, kartu *flashcard* yang mudah dipegang serta dibawa kemana-mana. Sedangkan pada ukuran panjang, pendek tinggi yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, yang disesuaikan dengan motorik anak kemampuan anak menggunakan media KABARA. Pilihan gambar dan pilihan warna anak-anak sangat suka warna yang kontras. Warna yang tepat akan mengundang perhatian anak mencolok diharapkan dapat menimbulkan minat belajar yang disajikan pada media KABARA. Pembuatan desain menggunakan aplikasi canva premium sebagai sarana dalam mendesain media, setelah itu media tersebut akan dicetak dengan bahan ivory bertekstur doff. Hasil ukuran dan bentuk media disesuaikan dengan fungsi dan kegunaannya, Media KABARA merupakan permainan *flashcard* atau kartu yang digunakan untuk permainan 2 sampai 10 orang. Sehingga menghasilkan bentuk persegi panjang ukuran kartu dengan panjang 15 cm dan lebar 19 cm.

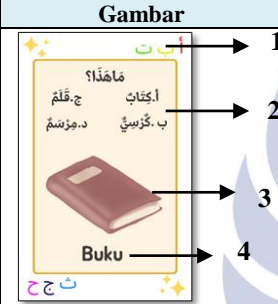
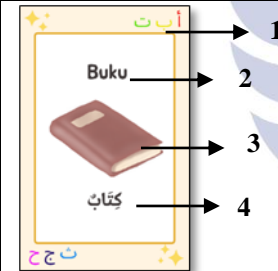
Prosedur atau cara penggunaan media KABARA. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* KABARA dikemas menggunakan model pembelajaran tebak gambar menggunakan langkah-langkah penggunaan *flashcard* sehingga memudahkan guru dan peserta didik menggunakannya. Peserta didik dapat bermain *flashcard* KABARA secara berulang kali hingga lancar atau sesuai dengan kebutuhan.

Langkah-langkah penggunaan agar siswa dapat bermain menggunakan media KABARA, berikut langkah penggunaannya: Permainan kartu KABARA dapat dilakukan oleh 3 orang atau lebih. Pertama peserta memilih satu orang untuk ditugaskan sebagai pengawas yang memberikan pertanyaan sekaligus untuk memegang kartu dan dibagikan kepada peserta yang berhasil menjawab pertanyaan, kemudian peserta yang lainnya berbaris untuk menjawab pertanyaan. Permainan pun dimulai dengan menjawab pertanyaan yang dipegang oleh peserta yang memegang kartu, Peserta yang berhasil

menjawab dengan benar akan diberikan kartu (membawa kartu), sedangkan yang salah tidak diberikan kartu Setelah menjawab pemain bergilir kembali ke belakang, kemudian yang di belakang maju kedepan begitu seterusnya. Jika kartu yang dipegang oleh pemberi pertanyaan sudah habis maka permainan selesai. Kemudian pemain akan menghitung kartu yang dia bawa. Terakhir peserta yang paling banyak menjawab dengan benar dialah pemenang nya.

Penggunaan media bisa dilakukan berulang kali karena dengan adanya pengulangan secara terus-menerus dan memperkuat hafalan dalam mencapai hasil belajar. Mempermudah siswa belajar kosakata/mufradat Bahasa Arab. Penggunaan permainan media *flashcard* KABARA tidak hanya di sekolah dengan guru tetapi juga dapat belajar di rumah dengan orang tua.

Tabel 2. Tampilan desain media KABARA :

Gambar	Keterangan
	1 Keterangan tampak depan : 1.Hiasan bingkai 2.Pertanyaan pilihan anda 3.Gambar 4.Kosakata tentang gambar berbahasa Indonesia
	1 Keterangan tampak belakang : 1. Hiasan bingkai 2. Kosakata tentang gambar berbahasa Indonesia 3. Gambar 4.Kosakata tentang gambar berbahasa Arab

Tahap Pengembangan (Development)

Hasil Validasi Ahli Materi adalah hasil validasi ahli materi. Penilaian media yang divalidasi oleh Ustadz Nasiruddin guru Bahasa Arab. Berikut hasil validasi penilaian kuantitatif oleh ahli materi yang dijelaskan pada Tabel 9.

1. Tabel 3. Hasil Validasi Penilaian Kuantitatif Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Pertanyaan	Nilai
1.	Materi Pembelajaran	Materi yang disajikan media KABARA sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
		Materi yang disajikan media KABARA sesuai Kompetensi Dasar kelas III	5
		Materi yang digunakan media KABARA sesuai dengan indikator pembelajaran.	5

		Pada materi media KABARA penulisan huruf Hijaiyah sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Arab.	4
2	Penyajian Media	Informasi tentang materi yang dipaparkan dapat menambah pemahaman kosakata Bahasa Arab pada peserta didik.	4
		Informasi materi yang disajikan mencakup langkah-langkah runtut dan sistematis.	5
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada materi sudah baku dan benar.	5
		Bahasa yang dipakai sesuai dengan tata bahasa peserta didik kelas III SD	5
		Pada media KABARA terdapat ketepatan struktur kata pada materi.	5
4	Keefektifan	Materi yang digunakan media KABARA dapat memudahkan peserta didik mempelajari kosakata Bahasa Arab.	5
		Penggunaan media KABARA dapat membantu peserta didik menghafal kosakata tentang nama benda disekitar kelas dan rumah.	5
		Penggunaan media KABARA dapat mengasah kemampuan peserta didik untuk mengingat kosakata tentang nama-nama binatang	5
Jumlah			58

Berikut cara untuk menghitung persentase hasil validasi materi :

$$\begin{aligned}
 \text{V.Materi} &= \frac{\text{Jumlah skore yang didapat}}{\text{jumlah skore yang diharapkan}} \times 100 \% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100 \% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid kriteria materi pembelajaran, penyajian media, bahasa dan kefektifan media, menunjukkan bahwa materi yang digunakan pada media KABARA (Kartu Bahasa Arab) sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran Bahasa Arab.

Penilaian media yang divalidasi oleh Bapak Ulhaq Zuhdi M.Pd Dosen PGSD Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

2. Tabel 4. Hasil Validasi Penilaian Kuantitatif Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Pertanyaan	Nil
----	-------	------------	-----

			ai
1	Desain Tampilan	Tampilan desain media KABARA dapat menarik perhatian peserta didik	4
		Ilustrasi yang digunakan dapat mempermudah peserta didik membayangkan bentuk aslinya.	4
		Pilihan warna pada bingkai dan background cerah dan menarik	4
		Variasi warna pembelajaran KABARA menarik	4
		Kesesuaian bahan dan ukuran	4
2	Teks Tulisan	Tampilan Media KABARA dapat menarik perhatian peserta didik.	4
		Ukuran font mudah untuk dibaca dengan jelas.	3
		Kejelasan dan ketepatan pada penulisan huruf Hijaiyah	3
3	Penggunaan	Penggunaan media KABARA mudah untuk diaplikasikan pada proses belajar.	4
		Dapat melatih keterampilan membaca Bahasa Arab pada siswa	4
		Penggunaan media KABARA dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.	3
		Petunjuk penggunaan media efektif untuk pembelajaran secara mandiri	4
Jumlah			45

Berikut cara untuk menghitung persentase hasil validasi materi :

$$\begin{aligned}
 V. Media &= \frac{\text{jumlah skore yang didapat}}{\text{jumlah skore yang diharapkan}} \times 100 \% \\
 &= \frac{45}{60} \times 100 \% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 75% yang termasuk kategori valid dan sedikit revisi oleh ahli media dengan kriteria tamplan desain, teks tulisan dan cara penggunaan . Berikut hasil revisi produk yang dikembangkan berdasarkan saran ahli media dan materi dijelaskan pada Tabel 11 .

3. Tabel 5. Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sisi Pertanyaan	

	<p>Kosakata benda di sekitar Kelas</p>  <p>Kosakata benda disekitar rumah</p> 
<p>Saran validator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian depan media pada sisi pojok kanan media sebelum nya hiasan media lebih baik diganti dengan topik atau disesuaikan tema materi. 2. Bagian font harokatnya diganti dengan tulisan yang sesuai dengan font al-qur'an utsmani agar mudah dibaca 3. Hiasan di bagian bawah diganti dengan tulisan <i>flashcard</i>. 4. Gambar nya sedikit diperbesar. 5. Pertanyaan pada pilihan ganda tambahkan kata pengulangan sebagai pembiasaan pada kalimat tanya dalam Bahasa Arab. 	<p>Sesudah revisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Bagian depan media pada sisi pojok kanan media diganti dengan topik atau disesuaikan tema materi. 5. Bagian font harokatnya sesuai dengan font al-qur'an utsmani sehingga mudah dibaca oleh siswa. 6. Bagian bawah hiasan tulisan <i>flashcard</i> KABARA. 7. Gambar diperbesar. 8. Pertanyaan pada pilihan ganda tambahkan kata pengulangan sebagai pembiasaan pada kalimat tanya dalam Bahasa Arab.
	<p>Kosakata benda di sekitar Kelas</p>  <p>Kosakata benda di sekitar Rumah</p>

	
<p>Saran validator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian depan media pada sisi pojok kanan media sebelum nya hiasan media lebih baik diganti dengan topik atau disesuaikan tema materi. 2. Bagian font harokatnya diganti dengan tulisan yang sesuai dengan font al-qur'an utsmani agar mudah dibaca 3. Font perlu diperbesar agar lebih jelas. 4. Hiasan di bagian bawah diganti dengan tulisan "Flashcard KABARA" 	<p>Sesudah revisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian pojok kanan media terdapat topik atau disesuaikan tema materi. 2. Bagian font disesuaikan dengan font al-qur'an utsmani agar mudah dibaca oleh pengguna. 3. Font perlu diperbesar agar lebih jelas. 4. Hiasan di bagian bawah diganti dengan tulisan "Flashcard KABARA"

Tahap Implementasi (Implementation)

Media yang dikembangkan bisa dikatakan layak apabila sudah teruji kepraktisannya. Kepraktisan media diperoleh melalui hasil angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik, setelah menggunakan media KABARA pada proses belajar Bahasa Arab.

Selama proses uji coba produk, peserta didik menggunakan media KABARA saat proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab, peserta didik dan pendidik menggunakan buku panduan sebagai petunjuk permainan penggunaan media.

9. Tabel 6. Uji Coba Produk

No	Gambar	Keterangan
1		Penjelasan langkah penggunaan media KABARA kepada Peserta didik
2		Siswa mencoba permainan media KABARA pada proses pembelajaran .

3		Peserta didik mengisi lembar angket
4		Peserta didik mengerjakan soal tes

Sesudah uji penggunaan media memberikan lembar angket kepada siswa dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan dalam menggunakan media KABARA. Angket dibagikan kepada responden setelah menggunakan media pembelajaran. Untuk responden peserta didik berdasarkan pada tabel.

10. Tabel 7. Hasil Responden Peserta Didik

No	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tampilan gambar pada media KABARA terlihat jelas dan menarik.	15	0
2	Warna media KABARA bagus dan cerah	15	0
3	Tulisan pada media dapat dibaca dengan jelas.	15	0
4	Permainan tebak gambar pada media KABARA dapat digunakan dengan mudah.	15	0
5	Setelah menggunakan KABARA belajar Bahasa Arab menjadi menyenangkan.	15	0
6	Media KABARA memudahkan saya menghafal kosakata Bahasa Arab	15	0
7	Saya lebih semangat belajar dengan menggunakan media KABARA ketika belajar Bahasa Arab	15	0
8	Saya aktif menjawab tebak gambar kosakata Bahasa Arab saat menggunakan media KABARA.	13	2
9	Saya lebih mudah mengingat kosakata bahasa arab dengan menggunakan media KABARA	13	2
10	Saya bisa menggunakan media KABARA bersama teman-teman saya	14	1
Jumlah		145	5

Berdasarkan hasil jumlah angket peserta didik memperoleh skor sebanyak 145. Kemudian skor yang diperoleh akan diolah untuk mengetahui kepraktisan media menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{145}{150} \times 100$$

$$P = 96,6 \%$$

Melalui perhitungan persentase pada angket peserta didik mendapatkan nilai sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis (Sugiono,2016).

Pengisian angket dilakukan oleh bapak Mujib selaku pengampu pelajaran Bahasa Arab. Berikut hasil angket respon pendidik pada media KABARA didapatkan pada Tabel 14 :

Tabel 8. Hasil Angket Respon Pendidik

Aspek	Pertanyaan	Skor
Kepuasan pengguna	Kegunaan media memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran	5
	Penggunaan media memudahkan guru dalam menyampaikan materi Bahasa Arab	5
	Media dapat membantu siswa untuk belajar kosakata Bahasa Arab	5
	Bahasa sesuai dengan tingkat pengetahuan untuk peserta didik	5
	Penggunaan media dapat menarik perhatian peserta didik	5
Kebergunaan	Materi yang disajikan sesuai dengan KD	5
	Tampilan desain media KABARA menarik perhatian peserta didik	5
	Visualisasi dalam media KABARA sederhana (tidak rumit)	5
	Variasi warna pada bingkai cerah dan menarik	5
	Penulisan font mudah dibaca	4
Kemudahan dalam menggunakan media	Informasi pada materi dapat menambah pemahaman kosakata Bahasa Arab	4
	Dapat melatih keterampilan membaca siswa	4
	Penggunaan media KABARA dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada proses pembelajaran	5
	Media KABARA mendorong siswa mengingat kosakata Bahasa Arab	4
	Media KABARA memudahkan siswa untuk lebih aktif mengulang kosakata Bahasa Arab	5
Jumlah		71

Berdasarkan Tabel hasil jumlah angket respon pendidik memperoleh skor sebanyak 71. Skor yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100$$

$$P = 94,6 \%$$

Melalui hasil persentase pada angket dan respon pendidik saat menggunakan media KABARA mendapatkan nilai sebesar 94,6% dengan kategori sangat

praktis. Hal ini terbukti adanya ketertarikan penggunaan media terhadap responden. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KABARA praktis dapat dipakai sebagai sarana belajar untuk kelas tiga Sekolah Dasar / MI.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan 4 indikator aspek efektivitas menurut teori Slavin yaitu kualitas pembelajaran, tingkat kesesuaian, intensif dan waktu dengan hasil kuesioner pada 15 responden peserta didik. Hasil efektivitas pembelajaran diperjelas menggunakan Tabel 15 :

Tabel 9. Hasil Efektivitas Pembelajaran

Aspek	Pertanyaan	Mean	Modus	Median
Kualitas pembelajaran	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab	3,13	4,00	3,00
	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran Bahasa Arab	3,00	4,00	3,00
	Saya aktif bertanya apabila ada materi yang tidak saya pahami.	2,86	4,00	3,00
	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan materi Bahasa Arab.	3,06	3,00	3,00
	Saya suka membaca dan menulis kosata Bahasa Arab	3,06	4,00	3,00
	Rata-rata		3,02	4,00
Tingkat kesesuaian	Materi pada media KABARA mudah dipahami	3,8	4,00	4,00
	Setelah menggunakan media KABARA saya mudah mempelajari bahasa Arab	3,8	4,00	4,00
	Saya suka dengan gambar pada media KABARA dan sesuai dengan materi.	3,8	4,00	4,00
	Saya menjadi semangat belajar dengan menggunakan media KABARA saat belajar bahasa Arab	3,8	4,00	4,00
	Saya bisa menebak gambar setelah menggunakan media KABARA	3,73	4,00	4,00
	Rata-rata		3,78	4,00
Intensif	Pelajaran Bahasa	3,73	4,00	4,00

Arab jadi mudah dipahami ketika guru menggunakan media KABARA			
Sebelum memulai materi hari ini, guru menjelaskan kembali materi pelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya	3,53	4,00	4,00
Ketika guru menggunakan media KABARA penjelasan materi pembelajaran menjadi mudah saya pahami.	3,67	4,00	4,00
Guru sangat antusias sangat mendengarkan jawaban saya	3,53	4,00	4,00
Guru memberikan reward berupa pujian, semangat, tepuk tangan maupun hadiah	3,33	4,00	3,00
Rata-rata	3,55	4,00	3,8

Berdasarkan Tabel 15 didapatkan hasil rata-rata kualitas pembelajaran sebesar 3,02 (75,5 %), tingkat kesesuaian media pembelajaran dengan nilai rata-rata sebesar 3,78 (94,5%) dan intensif dengan nilai rata-rata 3,55 (88,75%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KABARA memiliki tingkat kualitas pembelajaran yang tinggi, kontribusi positif terhadap kesesuaian materi pembelajaran dengan siswa kelas III, serta memotivasi siswa menghafal perbendaharaan kata Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil nilai tes dapat diketahui bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran tentang keefektifan berdasarkan waktu dengan alokasi waktu 20 menit didapatkan data terdapat 7 siswa yang dapat menyelesaikan tes dalam waktu kurang dari 20 menit (46,6 %), ada 5 siswa yang menyelesaikan tes dalam waktu tepat 20 menit (33,33%) dan ada 3 siswa yang menyelesaikan tes dalam waktu lebih dari 20 menit (20%) yang diperjelas pada Tabel 16.

Tabel 10. Waktu Yang Dibutuhkan Dalam Penyelesaian Tes

No	Kriteria waktu	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai
1	Ketercapaian waktu kurang dari 20 menit	7	100
2	Ketercapaian tepat 20 menit	5	9,8
3	Ketercapaian lebih dari 20-30 menit	3	100

PEMBAHASAN

Berdasarkan data observasi dan wawancara didapatkan bawah pelajaran Bahasa Arab khususnya pada kosakata Bahasa Arab terdapat kesulitan belajar peserta didik sebesar 85% pada proses pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam menghafal kosakata dan peningkatan kualitas pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian dengan tepat. Oleh karena itu, pengembangan sebuah media pembelajaran yang berprinsip pada media yang sudah ada yaitu kartu, media pembelajaran ini dinamakan dengan KABARA kepanjangan dari Kartu bahasa Arab yang dikembangkan untuk pembelajaran agar bisa lebih aktif dan menarik.

Diketahui bahwa selama ini kegiatan pembelajaran pada kosakata Bahasa Arab dilakukan dengan cenderung monoton. Untuk itu media pembelajaran KABARA yang dikembangkan didasarkan dengan adanya kesulitan belajar peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam menghafal kosakata dan peningkatan kualitas pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian dengan tepat. Tahap kedua adalah tahap *design*, data yang dicari terlebih dahulu tujuan pembelajaran dan materi media. Penyusunan materi media, rancangan desain media, penyusunan cara penggunaan dan penyusunan instrumen penilaian.

Menurut Rina pengembangan media pembelajaran berkualitas dengan memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif (Yuliana 2017). Berikut uraian pembahasan tujuan penelitian terhadap hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan :

Kevalidan media pembelajaran KABARA

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan dilakukan dengan validasi media oleh para ahli, hasil validasi materi memperoleh persentase sebanyak 97 % yang masuk dalam kategori valid (Ridwan, 2013) Aspek yang mencakup yaitu : Materi Pembelajaran yang sesuai, penyajian media, tata bahasa yang baik sesuai ejaan dan keefektifan. Sependapat dengan hasil penelitian Syamsiana (2014) bahwa dengan menyampaikan materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan mengesankan daya tarik bagi siswa, memungkinkan siswa menerima materi dengan cepat dan menyenangkan.

Validator media selaku dosen dari Jurusan PGSD Universitas Negeri Surabaya hasil validasi media mendapatkan persentase 75 % berdasarkan hasil tersebut validasi media menurut Ridwan (2013) masuk dalam kategori valid sehingga layak untuk diujicobakan. Aspek yang dinilai mencakup pada: desain tampilan, teks/tulisan dan penggunaan. Semua menunjukkan hasil yang sangat baik terutama pada desain media KABARA dapat memfokuskan perhatian peserta didik, ilustrasi yang digunakan dapat mempermudah peserta didik

membayangkan bentuk aslinya. Sejalan dengan Sudarma (2015) bahwa membantu proses pembelajaran dalam memahami pesan yang ingin disampaikan menggunakan sebuah gambar, dengan memilih gambar yang sederhana dan keterangan yang jelas tidak akan terjadi salah persepsi.

Pilihan warna pada bingkai dan background cerah dan menarik, variasi warna pembelajaran KABARA menarik, penggunaan media KABARA mudah untuk diaplikasikan pada proses belajar. Hal tersebut sesuai teori (Mayer 2003) menyatakan bahwa materi yang disampaikan akan lebih mudah menggunakan gambar dan tulisan, dibandingkan menggunakan tulisan saja tanpa menggunakan gambar seseorang akan sulit menginterpretasikan pesan yang ada. Berdasarkan penilaian ahli materi dan media menunjukkan sangat valid sehingga penggunaan media KABARA dapat menarik perhatian peserta didik, penggunaan media KABARA layak untuk diaplikasikan pada proses belajar pelajaran Bahasa Arab.

Revisi media masukan dari validator ahli media dan materi yaitu memperbaiki tampilan desain seperti gambar yang diubah menjadi lebih besar, pemilihan warna yang lebih kontras dan perbaikan font sehingga lebih mudah dibaca. Sebelum revisi tampilan media terlihat kurang lengkap, setelah direvisi tampilan media mencakup tema materi yang digunakan lebih baik dan mendukung kesempurnaan media. Kevalidan pada media *flashcard* KABARA untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada SDIT/MI dihasilkan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Sehingga media pembelajaran mendapatkan kategori valid dan layak untuk dikembangkan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba produk.

Kepraktisan media pembelajaran KABARA

Melalui tahap implementasi dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media yang praktis dan layak untuk digunakan. Hasil kepraktisan media KABARA didapatkan berdasarkan dua indikator hasil angket pengguna yaitu peserta didik dan pendidik setelah menggunakan media KABARA. Pertama indikator media pembelajaran KABARA angket peserta didik mendapatkan hasil persentase sebesar 96,6 % dengan kriteria sangat praktis (Sugiyono, 2016) dibuktikan melalui hasil komentar pada lembar angket yang menunjukkan respon baik dan positif bahwa media KABARA memudahkan dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab, serta peserta didik lebih semangat dan aktif setelah menggunakan media pembelajaran KABARA.

Kedua hasil kepraktisan media KABARA didapatkan berdasarkan hasil angket pendidik setelah menggunakan media KABARA sebesar 94,6 % dengan kriteria sangat praktis (Sugiono, 2016). Berdasarkan

aspek penilaian kepuasan pengguna, kebergunaan, kemudahan dalam menggunakan media didapatkan kriteria sangat praktis karena kegunaan media memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media flashcard KABARA merupakan alat pembelajaran praktis dan berguna untuk memberikan informasi dengan mudah dan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab pada siswa.

Kepraktisan media KABARA mendapatkan hasil 95,5% kategori sangat praktis. Terdapat pertanyaan yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri. *Flashcard* berguna dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab sehingga memberikan interaksi yang positif bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa salah satu manfaat praktis kegunaan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan karena terbatasnya indera, ruang dan waktu (Arsyad 2006).

Keefektifan media pembelajaran KABARA

Menurut Slavin (2005) ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran yaitu: (a) Mutu pengajaran, (b) Tingkat Pembelajaran yang tepat (c) Intensif dan (d) Waktu. Pada tiga aspek yaitu kualitas pembelajaran, tingkat kesesuaian dan intensif dalam menggunakan lembar angket dan respon peserta didik. Sedangkan pada aspek waktu untuk peserta didik mengerjakan soal tes.

Keempat aspek tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media KABARA telah memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan analisis penggunaan media KABARA pada proses pembelajaran dikatakan efektif sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Arab :

Kualitas Pembelajaran

Aspek pertama dalam menentukan efektifitas pembelajaran menurut Slavin (2005) adalah kualitas pembelajaran, kualitas pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana informasi yang diberikan dapat dipahami oleh peserta didik. Melalui lembar kuesioner yang diberikan serta hasil belajar. Hasil angket didapatkan hasil rata-rata kualitas pembelajaran sebesar 3,02 (75,5 %) dengan kriteria efektif.

Kategori peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab dilihat dari sikap peserta didik tidak merasa bosan ketika pelajaran Bahasa Arab, peserta didik aktif bertanya apabila ada materi yang tidak dipahami, peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan materi bahasa Arab, peserta didik suka membaca dan menulis kosakata Bahasa Arab. Sehingga kualitas pembelajaran yang efektif pada kemampuan Bahasa Arab kelas III SDIT/MI menggunakan media KABARA terjadi peningkatan pada kualitas

pembelajaran. Terkait Kualitas pembelajaran berdasarkan pada penelitian Afifah Vinda (2020) menyebutkan bahwa yang perlu diperhatikan kualitas pembelajaran yaitu seorang pendidik perlu mengetahui tentang media yang cocok untuk peserta didik dan digunakan membantu proses pembelajaran, seorang pendidik kreatif dalam membuat materi pada media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan tujuan pembelajaran Bahasa Arab.

Tingkat Kesesuaian.

Aspek kedua yaitu tingkat kesesuaian berdasarkan pada teori Slavin (2005) pada tingkat kesesuaian pengajaran dapat dikatakan sesuai apabila guru dapat memastikan siswa mampu dan lebih siap menerima materi dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan data kesesuaian belajar menggunakan media KABARA dan menggunakan lembar kuesioner selain itu mewawancarai siswa mengenai materi kosakata bahasa Arab dan penggunaan media saat proses belajar. Hasil angket dan respon siswa pada tingkat kesesuaian media pembelajaran sebesar 3,78 (94,5%) dengan kriteria sangat efektif.

Berdasarkan hasil saat pemaparan materi menggunakan media KABARA peserta didik lebih memperhatikan guru ketika proses pembelajaran Bahasa Arab sehingga memudahkan siswa memahami materi, pada media KABARA adanya ketertarikan peserta didik pada tampilan dan gambar pada media KABARA yang cocok dengan materi, peserta didik sangat antusias sehingga banyak yang bersemangat untuk belajar dengan menggunakan media KABARA, saat penggunaan media peserta didik bisa lancar menebak gambar.

Intensif.

Aspek ketiga untuk mengukur efektifitas pembelajaran adalah intensif, intensif merupakan sejauh mana siswa termotivasi dalam mempelajari materi bahasa Arab. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan melihat respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media KABARA. Hasil intensif dengan nilai rata-rata 3,55 (88,75%) dengan kriteria sangat efektif. Menurut Asti (2019) menjelaskan seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat didorong dengan adanya kegiatan yang menarik, adanya penghargaan atau reward dan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pengembangan media KABARA dapat menjadikan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam belajar agar peserta didik termotivasi bersemangat dalam belajar. Interaksi antara guru dan peserta didik membutuhkan kerja sama yang solid agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Waktu.

Waktu dikatakan efektif apabila peserta didik dalam menggunakan waktu sudah maksimal, dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal tes sering disebut dengan pembatasan waktu untuk mengerjakan soal. Untuk mengetahui keefektifan aspek waktu ini diukur dengan kecepatan siswa dalam menyelesaikan tes soal dengan alokasi waktu yang ditentukan dan hasil belajar minimal baik. Waktu merupakan waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikan soal tes. Untuk mengukur keefektifan waktu digunakan soal tes menggunakan bentuk objektif khususnya pilihan ganda dan mencocokkan gambar.

Berdasarkan hasil nilai tes dapat diketahui bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran tentang keefektifan berdasarkan waktu dengan alokasi waktu 20 menit didapatkan data terdapat 7 siswa yang dapat menyelesaikan tes dalam waktu kurang dari 20 menit (46,6 %), ada 5 siswa yang menyelesaikan tes dalam waktu tepat 20 menit (33,33%) dan ada 3 siswa yang menyelesaikan tes dalam waktu lebih dari 20 menit (20%). Sehubungan dengan hasil penelitian makan akan tertanam disiplin waktu pada siswa disetiap langkah untuk menyelesaikan soal tes, demikian menurut Edward de Bono (Debono 1990) yang menyebutkan bahwa disiplin waktu membuat seseorang untuk lebih berhati-hati dalam berpikir dan lebih terpusatkan pekerjaannya, sehingga lambat laun seseorang akan lebih pandai memikirkan pekerjaan dengan jelas.

Keefektifan media dalam meningkatkan informasi dengan membantu siswa secara cepat dan benar. Informasi yang diberikan lebih efektif apabila digunakan secara teratur dan konsisten. Dengan menggunakan kuis pada media flascard informasi yang disampaikan di modifikasi dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa menjadikan proses belajar interaktif. Sesuai pendapat Fitriyani (2017) bahwa media flahcard yang didalamnya mencakup kosakata yang akan membantu mempermudah peserta didik dalam menghaval dan mengembakan kemampuan berbahasa asing.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media KABARA dalam pembelajaran kosakata siswa pada kelas III SDIT/MI menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (Analysis) analisis analisis kebutuhan proses pembelajaran dan analisis peserta didik (Design) meliputi langkah-langkah desain dalam pembuatan media. (Development) meliputi validasi media oleh ahli media dan ahli materi dan revisi produk. (Implementasi) meliputi uji coba media serta pengisian lembar angket dan respon pengguna (Evaluation) meliputi analisis hasil

keefektifan media berupa kualitas pembelajaran, tingkat kesesuaian, intensif dan waktu.

Hasil validasi yang terdiri dari : a. validasi materi yang mendapatkan kategori sangat valid dan b. validasi media yang mendapatkan dengan kategori valid. Sehingga pengembangan media pembelajaran *flashcard* menghasilkan media pembelajaran yang valid dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab Kelas III sekolah dasar. Hasil kepraktisan media KABARA diperoleh dengan hasil angket pengguna setelah menggunakan media KABARA saat proses pembelajaran di kelas mendapatkan kategori sangat praktis. Karena Media KABARA meningkatkan interaksi proses pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dan semangat.

Hasil keefektifan media terhadap kecepatan menjawab siswa menyatakan bahwa media KABARA efektif pada kategori kualitas pembelajaran, tingkat kesesuaian, intensif dan waktu yang digunakan dalam meningkatkan penguasaan bahasa Arab pada Siswa kelas III SDIT. Sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada siswa kelas III SDIT/MI dalam meningkatkan perbendaharaan kata dalam Bahasa Arab.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media kartu Bahasa Arab (KABARA) pada materi kosakata Bahasa Arab yang ada di kelas dan rumah berikut ini beberapa saran yang dapat dipertimbangkan.

Bagi pendidik penggunaan media pembelajaran yang interaktif guru memanfaatkan media pembelajaran isi materi agar dapat memotivasi menumbuhkan minat belajar siswa.

Bagi sekolah, untuk aktif melibatkan orang tua dalam proses kegiatan sekolah dan memberikan informasi rutin tentang kemajuan siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, Media *flashcard* dapat dikembangkan dengan berbagai fitur, seperti barcode atau board game, untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Untuk memperkuat materi pada muatan lokal bahasa Arab dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran secara menyeluruh ditambah berbagai tema dan materi pembelajaran dengan keseluruhan seperti kosakata tentang nama benda di sekitar sekolah, macam-macam bentuk dan nama-nama binatang.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Edited by Daryanto. 2017th ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,.

Fitriyani, Eka, and Putri Zulmi Nulanda. 2017. "Efektivitas Media Flash Cards Dalam

Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris." *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 4 (2): 167–82. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.

Fuad, Faturhman. 2019. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab." *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2): 161–69. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/a1/article/view/760>.

Furqan, Muhammad. 2019. "Surau Dan Pesantren Sebagai Lembaga Pengembang Masyarakat Islam Di Indonesia (Kajian Perspektif Historis)." *Jurnal Al-Ijtima'iyah* 5 (1): 1. <https://doi.org/10.22373/al-ijtima'iyah.v5i1.5132>.

Hartawan, I Made. 2018. "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Nurus Sa'Adah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember." *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 2 (2): 1–13. <https://doi.org/10.24903/jw.v2i2.190>.

Putro Widoyoko, Eko. 2012. "Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,." 1–22.

Riduwan. 2015. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. 6th ed. Bandung: Bandung:Alfabeta.

Rozak, Abd. 2018. "Modernisme Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pesantren Di Rangkasbitung Banten." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3 (2): 167. <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.110>.

Sisil, Silma Anjani, Radif Khotami Rusli, and Tb. Bay Amri Hakim. 2021. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Teknik Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Al-Mughtari Cimande." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2 (1): 45. <https://doi.org/10.30997/tjpa.v2i1.3623>.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta.

Suliana, Rudi & riana, Cepi. 208AD. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. 2009th ed. CV Wacana Prima.

Yuliana, R. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk SMP Kelas IX." *Jurnal Pedagogi Matematika* 6: 60–67.

Zainuri, Muhammad. 2019. "Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia." *Jurnal Tanling : Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia* II (2): 231–48.