

## Pengembangan Bahan Ajar Kosakata Dengan Media Kartu di MIN 1 Probolinggo

Mu'alim Wijaya<sup>1\*</sup>, Siti Maisuroh<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nurul Jadid Probolinggo

<sup>1</sup>[mw@unuja.ac.id](mailto:mw@unuja.ac.id), <sup>2</sup>[kirinka134@gmail.com](mailto:kirinka134@gmail.com)

### Article History:

Received: 05 Mei 2022

Revised: 13 Juni 2022

Accepted: 26 Juni 2022

### Keywords:

development;  
teaching materials; card media

### Abstract:

This research is development research that aims to describe how the process of developing vocabulary teaching materials using card media, measuring the validity and effectiveness of developing vocabulary teaching materials using card media. This research uses qualitative and quantitative research with the ADDIE model development approach. The respondents of this study were 24 students in third grade at Islamic junior high school (MIN) 1 Probolinggo. Data collection techniques using interviews, observation, documentation, questionnaires, and tests. The results of the research on the development of vocabulary teaching materials with this card media are by the needs of students where learning Arabic requires media to support learning. The results of the validation research on the development of vocabulary teaching materials with card media are based on an average of 94.62%, which means that this development book is very feasible to use. Based on the results of the pretest (before using the book) the test results showed 29.17% and the post-test results (after using the book) showed the results of 87.5%, meaning that the module for developing vocabulary teaching materials with card media was effective in learning Arabic at Islamic junior high school (MIN) 1 Probolinggo.

### Pendahuluan

Masalah belajar adalah masalah yang sangat kompleks. Ini mencakup banyak faktor yang mempengaruhinya, termasuk guru. Profesi guru merupakan jabatan yang memerlukan keahlian khusus dan sukar dilakukan oleh selain orang pendidikan<sup>1</sup>.

Seiring berjalannya waktu dan dengan perkembangan zaman saat ini, bahasa Arab telah menjadi bahasa yang diakui di seluruh dunia, dan manfaatnya tidak diragukan lagi. Namun, kenyataan yang kita hadapi di lapangan adalah banyak tantangan pembelajaran yang perlu kita atasi bersama. Sangat disayangkan ketika peserta didik, terutama peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI), tidak mampu menguasai keterampilan yang mereka butuhkan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran itu sendiri.

Permasalahan yang dapat kita temukan dalam lingkup pendidikan diantaranya masalah kelemahan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini, peserta didik minim motivasi dalam mengembangkan pemikirannya<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Al-Mufradat Romdani and Lia Andriyani, "Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII* (2021): 730–742.

Dalam jurnal pengembangan ini, peneliti akan membahas aspek pembelajaran mufrodat dengan menggunakan media kartu. Peran media dalam pendidikan sangatlah penting. Selain mempercepat proses pembelajaran, kehadiran media pasti akan meramaikan suasana di dalam kelas. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pengajaran telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dan menjadi salah satu kunci peningkatan kualitas pembelajaran<sup>3</sup>.

Dengan demikian, interaksi antara guru dan peserta didik terjalin aktif yang semula guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas dan peserta didik diposisikan sebagai penerima pasif informasi guru. Dengan adanya media bahan ajar, suasana kelas dapat hidup dimana didalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik dan tentunya tidak membosankan.

Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan guru untuk membantu melakukan kegiatan mengajar di kelas. Bahan ajar yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Namun sebaliknya, apabila bahan ajar tidak memenuhi kriteria maka yang terjadi adalah serangkaian masalah internal kerap terjadi dalam proses pembelajaran<sup>4</sup>.

Kebutuhan bahan ajar bahasa Arab sangat tinggi, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru, murid dan materi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan bagi keberhasilan proses pembelajaran<sup>5</sup>. Pembaharuan isi konten materi pembelajaran penting untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, walaupun pemutakhiran informasi dalam bahan ajar tidak hanya dapat dilakukan oleh guru, tetapi perlu adanya kerjasama yang kreatif dari peserta didik untuk meningkatkan isi dan kualitas bahan ajar<sup>6</sup>.

Media pembelajaran merupakan alat yang strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi peserta didik. Dalam bahasa latin kata media berartin “medius” yang secara harfiah berarti

<sup>2</sup> Sukirman, “Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik,” *Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27, <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>.

<sup>3</sup> S Nasution et al., “Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar,” *Pendidikam* 3, no. 1 (2017): 1–62, [http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/idik4009-pengembangan-bahan-ajar/%0Ahttps://www.euskalit.net/archivos/201803/modelogestionavanzada\\_2018.pdf?1%0Ahttps://dialnet.uniri.oja.es/servlet/articulo?codigo=4786739%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/](http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/idik4009-pengembangan-bahan-ajar/%0Ahttps://www.euskalit.net/archivos/201803/modelogestionavanzada_2018.pdf?1%0Ahttps://dialnet.uniri.oja.es/servlet/articulo?codigo=4786739%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/).

<sup>4</sup> Syahda Puspita Husada, Taufina Taufina, and Ahmad Zikri, “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 419–425.

<sup>5</sup> Muhammad Syaifullah and Nailul Izzah, “Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab,” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127.

<sup>6</sup> Yuliana FH, Siti Fatimah, and Ikbil Barlian, “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro,” *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 8, no. 1 (2021): 36–46.

”tengah”, pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, arti kata media adalah pengantar atau perantara dari satu orang ke orang lain<sup>7</sup>.

Pemilihan media kartu yang peneliti pilih dalam penelitian kali ini merupakan pilihan terbaik menurut pengamatan peneliti. Di lingkungan seekolah, khususnya tingkat Madrasah Ibtidaiyah sendiri, para peserta didik sangat menggemari permainan karu. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas peserta didik saat jam istirahat. Banyak dari mereka yang memanfaatkan waktu istirahat untuk bermain kartu seperti, wayang, remi, domino dll. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mengadopsi permainan kartu kedalam media pembeajaran. Karena selain menyenangkan dan digemari anak-anak, poses pembeajaran menggunakan kartu dinilai ebih efektif dan dapat mengurangi rasa jenuh.

Permainan adalah kebutuhan individu yang dimiliki manusia sejak lahir. Kebutuhan alami, seperti bermain, dapat menciptakan rasa bahagia yang berdampak positif bagi individu. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran moufrodad dapat menjadi pilihan dalam pemilihan media pembelajaran. Melihat kartu ini adalah salah satu media favorit anak-anak. Penggunaan media ini dapat dijadikan sebagi permainan edukatif bagi peserta didik. Permainan dapat merangsang emosi positif para pemainnya<sup>8</sup>.

Selain itu dikatakan permainan memiliki unsur edukatif apabila terdapat keseimbangan dalam permainan tersebut. Dalam hal ini, permainan tidak hanya menimbulkan rasa senang, melainkan adanya unsur edikasi yang tersirat didalamnya. Unsur keseimbangan pada sebuah permainan berarti bahwa permainan tersebut memiliki keunggulan dalam jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang.

Jangka pendek artinya permainan dapat diujikan dalam waktu yang singkat, sehingga peserta didik menjadi terampil, gesit dan tangkas. Sedangkan manfaat jangka panjang berarti bahwa permainan memiliki dampak seumur hidup berupa kesan yang akan membawa kehidupan dan jiwa. Misalnya, seorang peserta didik mungkin sabar, sempurna dalam pemecahan masalah atau pekerjaan, cepat memahami situasi orang lain, memiliki kasih sayang dan empati, bertanggung jawab atas tugas yang dilakukan, dan sebagainya.

Permainan bahasa bertujuan untuk menikmati dan melatih keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, menulis dan berbagai unsur yang berkaitan dengan bahasa itu sendiri. Dengan demikian, permainan yang edukatif tentunya sangat membantu tujuan pembelajaran siswa dalam pemahaman materi khususnya penguasaan mufrodad.

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran,” *Jakarta: PT Raja grafindo persada* 36, no. 1 (2011): 9–34.

<sup>8</sup> Wa Muna, “Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstul,” *Al-Ta’dib* 7, no. 1 (2014): 84–100, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/245/235>.

## Metode

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian kualitatif, menekankan terhadap deskripsi kemudian menjabarkan secara rinci terhadap proses yang dilakukan pada saat penelitian. Analisis kualitatif menggunakan teori Miles dan Heburman yaitu:

1. Pengumpulan data
2. Pemilahan data
3. Reduski data
4. Penarikan kesimpulan/verivikasi

Objek penelitian ini merupakan Peserta didik kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Probolinggo, sampel peserta didik yang diambil sebanyak 24 (dua puluh empat) orang. Adapun pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan empat teknik yaitu Teknik wawancara, tes, penyebaran angket dan Teknik dokumentasi.

Metode yang kedua yakni menggunakan metode kuantitatif menggunakan rumus SPSS. metode penelitian kuantitatif dapat dimaknai sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan dalam meneliti sampel atau populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan kuisisioner atau angket dan dokumentasi, dan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif data.

Penelitian pengembangan modul pembelajaran mufrodat dengan media kartu termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu<sup>9</sup>.

Mengajar merupakan tugas seorang guru. Guru kreatif selalu datang dengan ide-ide desain sistem pendidikan baru yang memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan sistem pembelajaran baru diperlukan metode penelitian dan pengembangan sistem pengajaran. Kemajuan pengembangan sistem pembelajaran tidak jauh berbeda dengan metode pengembangan produk-produk lain. Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang dihasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi sasaran<sup>10</sup>.

Penelitian pengembangan modul pembelajaran mufrodat dengan media kartu ini termasuk ke dalam jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yaitu metode

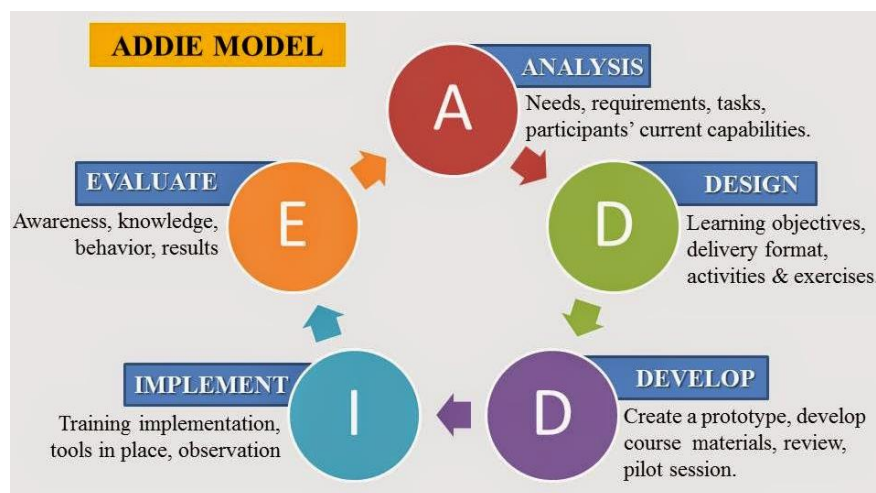
<sup>9</sup> Fitria Savira and Yudi Suharsono, "Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan," *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2013): 1689–1699.

<sup>10</sup> Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab, "Pengembangan Modul Pembelajaran," *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 5 (2019): 224–236.

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Borg dan Gall, penelitian ini disebut sebagai penelitian pengembangan produk pendidikan, dengan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan<sup>11</sup>.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini antara lain: mengidentifikasi kebutuhan, menggali kebutuhan, membuat buku ajar, validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru, mereview buku ajar, dan pengujian buku ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran mufrodat dengan media kartu tingkat Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3 yang diharapkan dapat dengan mudah meningkatkan kemampuan mufrodat peserta didik dengan mudah dan menyenangkan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Hal ini sejalan dengan pernyataan Addie bahwa penelitian dan kemajuan dalam pengembangan dan validasi produk penelitian sedang dilakukan untuk membatasi langkah R&D produk ke tahap pengujian skala besar<sup>12</sup>. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan Addie yang digunakan oleh peneliti: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

Tahap-tahap tersebut akan digunakan sebagai langkah-langkah penting dalam pengembangan produk berupa modul pengembangan bahan ajar mufrodat dengan media kartu untuk peserta didik kelas 3 MI. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan yang akan peneliti lalui:

<sup>11</sup> Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19.

<sup>12</sup> I Nyoman; Pudjawan Teguh Tegeh, I Made; Jampel, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015): 24–29.

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan mengumpulkan informasi, mengidentifikasi kebutuhan, dan menilai kebutuhan materi pendidikan. Tujuannya adalah untuk memperoleh data primer terperinci yang digunakan dalam proses pengembangan satuan materi pendidikan.

2. Perancangan (Design)

Setelah terlebih dahulu mengumpulkan informasi tentang kebutuhan media pembelajaran, peneliti bermaksud untuk membangun modul pengembangan bahan ajar kosakata (mufrodat) dengan media kartu. Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam merencanakan pengembangan produk meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, pengembangan desain modul, dan pengumpulan materi.

3. Pengembangan (Development)

Langkah pertama pengembangan adalah dengan mengumpulkan beberapa referensi sebagai rujukan. Baik berupa materi, gambar, ilustrasi dll. Setelah semua referensi terkumpul, selanjutnya menyusun modul berdasarkan struktur yang dibuat.

4. Implementasi (Implementation)

Setelah modul dievaluasi dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan pendidik, modul langsung diuji coba pada peserta didik. Pengujian dilakukan dalam skala besar secara terbatas. Tujuan dari tes ini adalah untuk memperoleh informasi tentang kegunaan modul ajar mufrodat dengan media kartu bagi peserta didik kelas 3 MI berdasarkan jawaban peserta didik.

5. Evaluasi (Evaluation)

Revisi akhir dilakukan berdasarkan jawaban dalam tes yang dilakukan oleh peserta didik untuk menghasilkan produk akhir berupa modul pengembangan bahan ajar mufrodat dengan media kartu untuk peserta didik kelas 3 MI sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hafalan mufrodat di sekolah.

## Hasil dan Pembahasan

Tahap pembuatan modul pengembangan bahan ajar kosakata dengan media kartu di desain dengan model yang semenarik dan sesederhana mungkin, sehingga materi dapat diterima peserta didik dengan mudah. Di masa pertumbuhan peserta didik, khususnya peserta didik tingkat MI, permainan merupakan hal yang sangat digemari. Oleh karena itu, dalam pengembangan ini kami menggunakan sebuah permainan edukatif sebagai media pendamping peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih untuk menggunakan media kartu setelah melaksanakan

analisis kebutuhan peserta didik di Madrasah, kegemaran peserta didik dalam bermain kartu menjadi dasar awal pembuatan modul pengembangan ini.

Permainan bahasa Arab yang dibahas disini adalah cara belajar bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan hanya sekedar kegiatan yang menyenangkan, tetapi permainan ini dapat digolongkan sebagai kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari keterampilan berbahasa yang telah dipelajarinya. Permainan bahasa adalah kegiatan yang ditujukan untuk pengajaran dan secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan isi pelajaran<sup>13</sup>.

Ini termasuk deskripsi hasil penelitian rancang bangun buku ajar model penelitian pengembangan dan hasil validasi buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Bicara tentang desain pengembangan, maka perhatian dipusatkan pada proses atau tahapan utama yang berlangsung dalam produksi produk pengembangan tersebut. Tahap penting ini terkait erat dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, sehingga usulan pengembangan mengacu pada tahapan-tahapan model ADDIE.

### **1. Pengembangan Bahan Ajar Kosakata**

Tahap awal perencanaan dimulai dengan perencanaan indikator, tujuan dan capaian pembelajaran. Indikator pembelajaran yang ingin dicapai diantaranya (1) Siswa mampu menguasai mufrodat dengan baik dan benar (2) Siswa mampu mengaplikasikan mufrodat dalam bentuk kalimat (3) Siswa mampu mengaplikasikan mufrodat dalam kehidupan sehari-hari. Berikut kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran dapat dilihat dalam gambar:

---

<sup>13</sup> Wa Muna, "Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstul," *Al-Ta'dib* 7, no. 1 (2014): 84–100, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/245/235>.

**A. TUJUAN**

Dalam pembelajaran ini peserta didik memahami dan menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema : *المَوَادِّ الدِّرَاسِيَّةُ* sekaligus memiliki keterampilan mendemonstrasikan dan menyajikan hasil analisis dari teks sangat sederhana bertema *المَوَادِّ الدِّرَاسِيَّةُ*

**B. KOMPETENSI INTI**

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.	3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Meyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

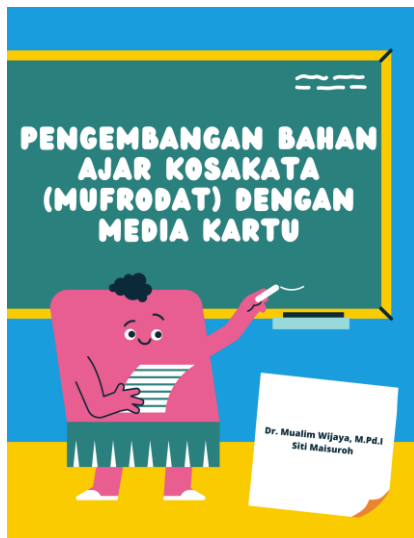
**C. KOMPETENSI DASAR**

1.1 Menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah Swt.	2.1 Menjalankan sikap peduli dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.	3.1 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: <i>المواد الدراسية</i> dengan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama-nama pelajaran.	4.1 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama-nama pelajaran.
--	--	---	---

**Gambar 2. KI-KD**

Dalam pemilihan materi, peneliti berpedoman pada KMA 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah. Disamping isi materi yang menarik, desain dan outlen buku yang menarik juga bisa menjadi daya tarik sendiri bagi peserta didik untuk menggunakan produk yang kita kembangkan. Disini peneliti memilih desain cover yang menarik

dan tetap bernuansa anak-anak karena nantinya buku ini akan digunakan untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Cover buku di desain dengan ukuran A4 dan di cetak menggunakan soft cover.



Gambar 3. Cover Depan Buku



Gambar 4. Cover Belakang Buku

Selanjutnya, peneliti mulai menyusun media kartu yang akan digunakan dalam pembelajaran ini. Kartu permainan ini didesain dengan ukuran 2R dengan berbagai macam pilihan warna yang menarik. Kemudian peneliti menambahkan beberapa gambar ke dalam kartu permainan agar lebih menarik minat peserta didik. Kartu Permainan ini beragam jenisnya. Namun yang peneliti gunakan disini ada 6 jenis kartu permainan yaitu:

1. هَيَّا نَسْتَمِعْ وَ نَنْطِقْ
2. صَلِّ الْكَلِمَةَ الْمُنَاسِبَةَ بِالصُّوْرَةِ
3. هَيَّا تُلَاجِظْ وَ تَقْرَأْ
4. تَبَادُلُ السُّؤَالِ وَالْجَوَابِ مَعَ زَمِيْلِكَ كَمَا فِي لِمَثَالِ
5. هَاتِ جُمْلَةً كَمَا فِي الْمَثَالِ
6. هَيَّا نَسْتَمِعْ

Keenam kartu tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. هَيَّا نَسْتَمِعْ وَ نَنْطِقْ

Kartu ini dapat digunakan untuk:

1. Mengingat kosakata yang didapat
2. Menerka mufradat atau kosakata tertentu
3. Melatih kalam peserta didik mengulagi kalimat yang tertulis di dalam kartu dengan cara:

- 1) Guru memberi contoh bacaan
- 2) Peserta didik menirukan contoh kata/kalimat yang diucapkan guru
- 3) Guru menunjuk beberapa peserta didik untu mengulangnya sekali lagi



Gambar 5. Media kartu

## 2. صِلَ الْكَلِمَةَ الْمُنَاسَةَ بِالصُّورَةِ

Kartu ini digunakan untuk:

1. Mengingat kembali kosakata peserta didik
2. Melatih konsentrasi peserta didik dengan cara:
  - 1) Guru menunjukkan karu di depan kelas
  - 2) Peserta didik menebak mufrodad yang sesuai dengan gambar di kartu dengan cepat dan tepat



Gambar 6. Media kartu

3. هَيَّا نَلَاظُ وَ نَقْرَأُ

Kartu ini digunakan untuk:

1. Melatih kalam peserta didik
2. Melatih konsentrasi peserta didik
3. Melatih pemahaman peserta didik tentang suatu kalimat dengan cara:
  - 1) Peserta didik memperhatikan kalimat yang tertera di dalam kartu dan mengucapkannya secara bersamaan
  - 2) Guru menyuruh peserta didik secara acak untuk mengulanginya sekali lagi



Gambar 7. Media kartu

4. تَبَاذُلُ السُّؤَالِ وَالْجَوَابِ مَعَ رَمِيكَ كَمَا فِي لِمَثَالِ

Kartu ini digunakan untuk:

Mengingat pemahaman peserta didik tentang sebuah kalimat dengan cara:

Peserta didik melakukan tanya jawab secara bergantian dengan team sebangkunya



Gambar 8. Media kartu

5. هَاتِ جُمْلَةً كَمَا فِي الْمَثَالِ

Kartu ini digunakan untuk:

1. Mengingat kosakata peserta didik
2. Mengingat pemahaman kalimat peserta didik
3. Mengulang pebeajaran sebelumnya dengan cara :
  - 1) Guru menunjuk peserta didik secara acak
  - 2) Peserta didik membuat kalimat sesuai gambar dalam kartu yang ditunjuk guru



Gambar 9. Media kartu

6. هَيَّا نَسْتَمِعْ

Kartu ini digunakan untuk:

Melatih kemampuan mendengar peserta didik dengan cara:

- 1) Guru mengucapkan sebuah kalimat yang tertera dalam kartu
- 2) Peserta didik menyusun kalimat sesuai yang diucapkan guru
- 3) Guru meminta salah satu peserta didik untuk maju dan mengurutkan jawaban di depan kelas.



Gambar 10. Media kartu

Pada tahap ini ada sejumlah kegiatan yang dilalui peneliti, seperti: mencari dan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan untuk menyempurnakan materi, ilustrasi, grafik, dan diagram sesuai kebutuhan, menulis, mengedit, dan menyusun layout dalam buku. Buku modul pengembangan pengembangan bahan ajar kosakata (mugrodad) dengan media kartu ini didesain dengan ukuran A4, yang mana hal ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam tahap pengembangan ini, peneliti juga melaksanakan kegiatan verifikasi proposal pengembangan produk dan merevisi ulang produk setelah mendapat masukan dari para ahli.

Sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas, seorang guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berjalan dengan lancar dan sesuai dengan KI-KD pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran. Hal ini ditujukan agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Seorang guru selayaknya juga bisa memahami alur pembelajaran di dalam kelas, diantaranya: *Pertama*, guru mengucapkan salam sebelum memasuki kelas. *Kedua* guru menyapa dan membiasakan peserta didik untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran. *Ketiga*, guru bertanya apakah hari ini sudah membantu orang tua, beribadah dan berdo'a. *Keempat*, guru memberi motivasi peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran hari ini. *Kelima*, guru memberi gambaran tentang manfaat pembelajaran hari ini. *Keenam*, guru membuka pelajaran dengan pembacaan basmalah. *Ketujuh*, guru mengulang dan mengingat kembali materi minggu lalu. *Terakhir*, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai panduan KI-KD yang berlaku.

## 2. Validitas Bahan Ajar Kosakata

Setelah membuat modul untuk penelitian pengembangan, langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan validasi untuk produk akhir. Instrumen yang peneliti dalam penelitian ini adalah angket validasi kelayakan aspek materi, angket validasi kelayakan media, angket ahli bahasa arab dan angket lembar pendapat guru. Berikut ini uraian hasil uji coba modul pengembangan bahan ajar kosakata (mufrodad) dengan media kartu :

### Hasil Uji coba Kelayakan Materi

Pada uji coba ini, ahli materi pembelajaran yang dijadikan subjek adalah Bapak Muhammad Hari, M.Pd, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji coba Kelayakan Materi****ANGKET UJI COBA KELAYAKAN MATERI**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Memenuhi Ketentuan Umum Yang Berlaku	a. Menyajikan KI –KD Indikator dan capaian pembelajaran					√
		b. Memuat materi pembelajaran					√
2	Relevansi	a. Mendukung ketercapaian kompetensi sesuai dengan kurikulum yang berlaku					√
		b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan psikis siswa				√	
3	Keakuratan Materi	Keakuratan fakta, konsep, prinsip dan prosedur				√	
4	Kegiatan Pembelajaran	a. Pendekatan, model, strategi dan metode yang berpusat pada peserta didik					√
		b. Kedalaman materi sesuai KI, KD dan capaian pembelajaran.					√
		c. Adanya format evaluasi berupa lembar kerja, lembar aktivitas dan soal latihan					√
		Jumlah	38				

Berdasarkan hasil data angket pada tabel 1 (satu), didapatkan hasil persentase penilaian oleh ahli materi:

$$presentase = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

**Uji coba Kelayakan Media**

Dalam uji coba ini, subjek ahli media yang digunakan adalah Bpk. Lutfi Irawan S.Kom, dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 2. Uji coba Kelayakan Media****ANGKET UJI COBA KELAYAKAN MEDIA**

No	Aspek	Indikator	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Teks	a. Teks atau tulisan mudah dibaca;					√
		b. Sistematika penulisan teks sesuai dengan aturan standar.					√
2	Gambar	a. Jelas dan menarik bagi pembaca;					√
		b. Terdapat keterangan dan sumber dalam gambar.				√	
		c. Terdapat keterangan ilustrator				√	
3	Desain	a. Desain cover, halaman isi, dan ilustrasi;					√
		b. Keterpaduan warna;					√
		c. Kualitas cetak dan penjilidan.				√	
		Jumlah	37				

Berdasarkan hasil data angket pada Tabel 2 (dua), didapatkan hasil persentase penilaian oleh ahli media:

$$presentase = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Dalam uji coba ini peneliti mendapat beberapa koreksi diantaranya : (1) Adanya bebeapa pemilihan komponen warna yang kurang sesuai (2) Tidak adanya keterangan sumber gambar dan ilustrator (3) Kualitas penjilidan buku kurang baik.

### Angket Ahli Bahasa

Pada uji coba ini, subjek ahli yang digunakan adalah Dr. H. Badruddin dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3. Angket Ahli Bahasa Arab**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Efektif	a. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi					√
		b. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi					√
2	Interaktif	a. Media kartu dapat digunakan dengan baik				√	
		b. Huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca				√	
3	Efisien	a. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti					√
		b. Media pembelajaran mudah untuk dibawa					√
4	Kreatif	a. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik siswa untuk menyelesaikannya.					√
		b. Modifikasi bahasa mudah dipahami					√
Jumlah			38				

Berdasarkan hasil data angket pada Tabel 3 (Tiga), didapatkan hasil persentase penilaian oleh ahli bahasa arab:

$$presentase = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

### Lembar Pendapat Guru

Pada uji coba ini, subjek ahli yang digunakan adalah Ibu Husnawiyah, M.Pd, guru bahasa Arab di sekolah terkait dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Lembar Pendapat Guru****ANGKET LEMBAR PENDAPAT GURU**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Modul pembelajaran membantu kegiatan belajar mengajar					√
2	Adanya peningkatan hafalan kosakata siswa				√	
3	Pembelajaran terasa lebih menyenangkan					√
4	Modul yang digunakan sesuai dengan kebutuhan					√
5	Modul yang digunakan memberikan solusi masalah pembelajaran					√

Berdasarkan hasil data angket pada Tabel 4 (empat), didapatkan hasil persentase penilaian sebagai berikut:

$$presentase = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$$

**3. Efektifitas Bahan Ajar**

Sebelum melakukan uji coba pembelajaran dengan modul pengembangan, peserta didik terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran tanpa media. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebagai mana biasa. proses pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali tatap muka.

Dari hasil pembelajaran tersebut, dapat diambil sampel nilai peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 5. Rekap Nilai Pre-test****REKAP NILAI PRE-TEST SISWA**

<b>N O</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>	<b>KET</b>
1	Peserta didik 1	65	Tidak Tuntas
2	Peserta didik 2	50	Tidak Tuntas
3	Peserta didik 3	65	Tidak Tuntas
4	Peserta didik 4	45	Tidak Tuntas
5	Peserta didik 5	55	Tidak Tuntas
6	Peserta didik 6	70	Tuntas
7	Peserta didik 7	65	Tidak Tuntas
8	Peserta didik 8	65	Tidak Tuntas
9	Peserta didik 9	65	Tidak Tuntas
10	Peserta didik 10	70	Tuntas
11	Peserta didik 11	45	Tidak Tuntas
12	Peserta didik 12	40	Tidak Tuntas
13	Peserta didik 13	85	Tuntas
14	Peserta didik 14	45	Tidak Tuntas
15	Peserta didik 15	50	Tidak Tuntas
16	Peserta didik 16	75	Tuntas
17	Peserta didik 17	60	Tidak Tuntas
18	Peserta didik 18	70	Tuntas
19	Peserta didik 19	70	Tuntas
20	Peserta didik 20	55	Tidak Tuntas
21	Peserta didik 21	60	Tidak Tuntas
22	Peserta didik 22	80	Tuntas
23	Peserta didik 23	65	Tidak Tuntas
24	Peserta didik 24	40	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1.455</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>60,62</b>	

Setelah itu pembelajaran yang sama dikakukan kembali dengan modul pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba modul pengembangan yang sudah diteliti sebelumnya, tahapan ini berlangsung selama 2 bulan dengan kalkulasi 8 JP. Pada minggu setelahnya, peneliti kembali mengambil sampel nilai peserta didik dan didapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Rekap Nilai Pos-test**

**REKAP NILAI POST-TEST SISWA**

<b>N O</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>	<b>KET</b>
1	Peserta didik 1	95	Tuntas
2	Peserta didik 2	70	Tuntas
3	Peserta didik 3	85	Tuntas
4	Peserta didik 4	65	Tidak Tuntas
5	Peserta didik 5	70	Tuntas
6	Peserta didik 6	95	Tuntas
7	Peserta didik 7	80	Tuntas
8	Peserta didik 8	85	Tuntas
9	Peserta didik 9	85	Tuntas
10	Peserta didik 10	90	Tuntas
11	Peserta didik 11	70	Tuntas
12	Peserta didik 12	60	Tidak Tuntas
13	Peserta didik 13	85	Tuntas
14	Peserta didik 14	75	Tuntas
15	Peserta didik 15	85	Tuntas
16	Peserta didik 16	90	Tuntas
17	Peserta didik 17	90	Tuntas
18	Peserta didik 18	75	Tuntas
19	Peserta didik 19	90	Tuntas
20	Peserta didik 20	70	Tuntas
21	Peserta didik 21	85	Tuntas
22	Peserta didik 22	100	Tuntas
23	Peserta didik 23	80	Tuntas
24	Peserta didik 24	65	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1.940</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>80,83</b>	

Setelah dievaluasi, dari kedua percobaan ini peneliti mendapatkan hasil akhir sebagai berikut:

*Pertama*, hasil validasi data dari para ahli yang diwawancarai menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dinilai menarik semangat peserta didik dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Menggunakan media belajar mandiri seperti media kartu dinilai lebih fleksibel bagi peserta didik, dimana permainan ini dapat dimainkan dimana saja.

*Kedua*, materi dalam modul pengembangan bahan ajar kosakata (mufrodat) dengan media kartu ini dinilai *cukup* jelas, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemilihan sketsa atau gambar lain sebagai bahan pendukung dalam modul ini dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media kartu ini, materi yang disajikan sesuai dengan keterampilan dasar, tujuan dan indikator. Materi disajikan secara sistematis, isi materi relatif detail, lengkap dan terstruktur. Dan *Ketiga*, capaian nilai akhir peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana peneliti kembali melakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran masukan dari peserta didik, guru, dan ketiga validator. Dari hasil tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan kartu sangat diminati oleh peserta didik kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Probolinggo.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba di atas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 58,33% yang semula nilai rata-rata peserta didik 60,62 dengan presentase ketuntasan 29,17% menjadi 80,83 dengan presentase ketuntasan 87,5 %. Dari hasil tersebut, dapat dibuktikan bahwa, modul pengembangan yang kami gunakan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab dan memudahkan peserta didik untuk menghafal kosakata.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik. Hasil akhir yang signifikan pada penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini dapat dikatakan “Pengembangan Bahan Ajar Kosakata (Mufrodat) dengan Media Kartu dapat meningkatkan hafalan kosakata peserta didik dan hal ini sangat berdampak pada capaian nilai akhi peserta didik madrasah”.

## Daftar Pustaka

- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- FH, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>
- Gao, B., & Huang, L. (2019). Understanding Interactive user behavior in Smart Media Content Service: An Integration of TAM and Smart Service Belief Factors. *Heliyon* 5 (2019). 1-13.
- Indriani, A., Pramuditya, S.A., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada pembelajaran Matematika. *EduMa* 7 (2). 89-98.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Irawati, R. P., & Elmubarak, Z. (2014). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Tematik

- Ber karakter Bagi Peserta didik Sd Melalui Sastra Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 81–96.
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstul. *Al-Ta'dib*, 7(1), 84–100. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/245/235>
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Romdani, A.-M., & Andriyani, L. (2021). Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 730–742.
- Sanosi, A. B. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 6(4), 4–11. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Sholihah. (2018). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Sukirman. (2021). Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik. *Konsepsi*, 10(1), 17–27. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>
- Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>
- Team Training SMK-TI. (2014). *Pengenalan Flash*.
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>