

Qismul Arab: Journal of Arabic Education

ISSN: 2827-9476

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK
PEMBELAJARAN MUFRADAT DI MI**

Riski Gunawan

gunawanriski@radenintan.ac.id

UIN Raden Intan Lampung

Okta Novianti

oktanovianti258@gmail.com

UIN Raden Intan Lampung

Mohammad Zainal Hamdy

Hamdyhernandez14@gmail.com

STIBA Darul Ulum Banyuanyar Pamekasan

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu bergambar untuk pembelajaran mufradat di MI Al-Istiqomah Banjir Way Kanan setelah pengembangan dan proses validasi produk tersebut. Peneliti tertarik mengembangkan media ini karena pembelajaran mufradat di MI ini masih menggunakan media yang bersifat konvensional, Sehingga perlu adanya media yang dapat membantu dalam pembelajaran mufradat di MI Al-Istiqomah Banjir Way Kanan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar kebutuhan dan karakteristik belajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: Analisis (analyze), Perancangan (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation) dan Evaluasi (evaluation). Namun pada penelitian ini peneliti hanya membahas tentang keefektifan penggunaan media kartu bergambar setelah proses validasi ahli dan uji coba produk. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran mufradat. Berdasarkan hasil analisis data, setelah melalui proses validasi dan uji coba produk serta respon dari angket peserta didik sebesar 80% yang berada pada kategori Efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak, efektif dan dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa arab khususnya mufradat.

Key Word: Efektivitas, Media Kartu Bergambar, Pembelajaran Mufradat

Abstrak: *This study aims to determine the effectiveness of using picture card media for mufradat learning at MI Al-Istiqomah Banjit Way Kanan after the development and validation process of the product. Researchers are interested in developing this media because mufradat learning at MI is still using conventional media, so there is a need for media that can assist in mufradat learning at MI Al-Istiqomah Banjit Way Kanan. This study uses the type of research and development (Research and Development) or R&D, namely the research method used to produce a particular product and test the feasibility of the product. Using the ADDIE model developed by Dick and Carry, it is arranged programmatically with systematic sequences of activities in an effort to solve learning problems related to learning resources, needs and learning characteristics. This model consists of five steps, namely: Analysis (analyze), Design (design), Development (development), Implementation (implementation) and Evaluation (evaluation). However, in this study, the researchers only discussed the effectiveness of using picture card media after the expert validation process and product testing. The research instrument used was a questionnaire. While the data analysis technique used is descriptive data analysis technique, namely by describing the effectiveness of using picture card media in mufradat learning. Based on the results of data analysis, after going through the process of product validation and testing and responses from student questionnaires, 80% were in the very effective category. So it can be concluded that the media is feasible, effective and can be used as a supporting medium for learning Arabic, especially mufradat.*

Keywords: *Effectiveness, Picture Card Media, Mufradat Learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa arab merupakan suatu upaya membelajarkan siswa untuk belajar bahasa arab dengan guru sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran adalah kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan.¹

Pembelajaran Bahasa Arab khususnya kosakata (*mufradat*) di MI Al-Istiqomah meliputi perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi sangat penting untuk mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa Arab adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar berupa mata pelajaran bahasa

¹ Toto Wijoyo, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs KELAS VIII*, Semarang, UNNES : 2016)

Arab yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa arab terbagi menjadi dua, yaitu problem linguistik dan problem non-linguistik. 1) Problem linguistik adalah persoalan-persoalan yang dihadapi oleh peserta didik berkaitan langsung dengan bahasa yang sedang dipelajarinya akibat karakteristik bahasa Arab itu sendiri sebagai bahasa asing bagi peserta didik Indonesia. 2) Problem non-linguistik adalah persoalan-persoalan yang tidak berkaitan langsung dengan bahasa yang dipelajari peserta didik tetapi turut serta mempengaruhi tingkat keberhasilan dan kegagalan pembelajaran bahasa.

Beberapa kesulitan dan permasalahan ketika belajar dan mengajarkan bahasa Arab, diantaranya: permasalahan unsur bahasa, yakni kosakata atau *mufradat*, penguasaan *mufradat* yang baik atau pembendaharaan kosakata yang memadai dapat mempermudah memahami belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab. Dengan demikian kosakata atau *mufradat* menjadikan kunci awal dalam belajar bahasa Arab.

Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan melibatkan tiga unsur yaitu seorang guru, siswa dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan Bapak komarudin S.Pd.I selaku guru bidang bahasa arab MI Al-Istiqomah memperoleh hasil bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran guru sudah memiliki RPP sehingga proses pembelajaran berlangsung baik dan terarah. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara juga kepada salah satu siswa kelas IV MI Al-Istiqomah dan memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran *mufradat* hanya menggunakan buku dan papan tulis (konvensional) tanpa bantuan media pembelajaran lain, sehingga minat siswa kurang terdorong karena terasa monoton (membosankan).²

Berdasarkan permasalahan pembelajaran kosakata siswa kelas IV MI Al-Istiqomah Way Kanan tersebut, masalah yang paling menonjol dan penting untuk peneliti selesaikan adalah pada media pembelajarannya. Karena menurut peneliti media ini merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Maka peneliti perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yang dianggap cukup penting dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

² Hasil wawancara dengan guru bidang studi dan siswa kelas IV (15 juli 2020)

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlech & Ely dalam bukunya mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Suparno mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan. Suatu pesan kadang-kadang disampaikan melalui saluran audio (dengar).

Menurut daryanto pembelajaran yang di laksanakan secara konvensional mengakibatkan siswa belajar tidak efektif dan tidak merasa termotivasi sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru. Hal ini menunjukan kemampuan guru dalam mengemas proses pembelajaran perlu mendapat perhatian. Liliek Setiono mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, maka ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud meliputi: objektivitas, keefektifan, dan efesiensi penggunaan media pembelajaran (Djamarah, 1996). Pemilihan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru .

Kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah; (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan, (4) Guru harus trampil di dalam menggunakan media selama proses pembelajaran, (5) Pengelompokkan sasaran (kelompok besar, kelompok kecil atau

perorangan), (6) Mutu teknisnya (misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain.³

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran *mufradat* adalah dengan memanfaatkan media kartu bergambar. Media kartu bergambar digunakan untuk memudahkan siswa dalam menghafal kosakata. Kartu bergambar bisa membantu memaksimalkan kemampuan siswa, serta meningkatkan daya ingat yang direspon oleh otak kanan.⁴ Menurut Arsyad kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.⁵ Sedangkan Menurut Said dan Budimanjaya kartu bergambar (*bithoqotul mushowwirah*) merupakan kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.⁶

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi bahasa arab di MI Al-Istiqomah Way Kanan, dikatakan bahwa media kartu bergambar belum pernah digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pengembangan media kartu bergambar ini diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat dari berbagai permasalahan diatas, serta akan lebih membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pelajaran kosakata bahasa arab (*mufradat*).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu bergambar cukup efektif digunakan dalam pembelajaran *mufradat*, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Mufradat Di MI”***

LANDASAN TEORI

Efektivitas

Pengertian Efektif adalah pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Sondang P. Siagian memberikan definisi sebagai berikut: Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang

³ Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh*, Lantanida Journal, Vol. 6 No. 1 (2018) 1-102 hal. 51

⁴ Ulin Nuha. 2011. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.g h.303

⁵ Azhar Arsyad. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h.119

⁶ Said Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana. h. 211

secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapainya tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya. Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.⁷

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlech & Ely dalam bukunya mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁸

Media pembelajaran tertentu dapat menyampaikan pesan dan informasi meskipun tanpa kehadiran seorang guru. Bahkan para pakar mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat menggantikan keberadaan guru, sebagaimana yang berlangsung dalam pembelajaran terprogram dan pembelajaran jarak jauh.⁹ Berdasarkan beberapa pengertian para ahli tersebut maka di tarik kesimpulan bahwa media adalah suatu perantara yang di gunakan seseorang dalam memberikan informasi agar memudahkan

⁷ Badriyah, *Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran* Jurnal Lentera Komunikasi Vol.1 No.1, Februari 2015 / Issn 2442-2991 Hal. 34

⁸ M. Tantowi Jauhari Muslim, *Penggunaan Kitab Durusullughoh Al-Arobiyah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Mqwh (Madrasatul Qur'an Wal-Hadits) Al-Aziziyah Kapek Gunungsari Lombok Barat T.A 2016/2017*, (Mataram, UIN mataram : 2017)

⁹ Jepti Nugrawiyati. “*Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”, (2018) h.98-99

orang lain mengerti dan paham akan maksud informasi tersebut dan agar tujuan dari tindakan orang tersebut dapat tercapai secara maksimal.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut adalah terciptanya respon dari siswa sehingga mampu menangkap pesan yang disampaikan lewat media tersebut secara maksimal.¹⁰ Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.¹¹

Adapun macam - macam media pembelajaran diantaranya :

a) Media Berbasis Cetak

Yaitu media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan. Media bahan cetak menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Dr. Azhar Arsyad melanjutkan “teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis”

b) Media Berbasis Audio-visual

Merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar diterima siswa melalui indera pendengar dan penglihat secara terpadu. Media audio-visual ini termasuk jenis media yang berbasis indera penyerap. Media audio-visual mencakup siaran TV, rekaman VCD, dan pentas drama atau sandiwara.¹²

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, c) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar, d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan

¹⁰ Naili Vidya Yulistiyana, *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Kalām Pada Siswa Kelas XI MAN 1 JEPARA*, (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga : 2016).

¹¹ Moh. Iqbal Assyauqi, *Pengembangan Media Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Komputer Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran*.

¹² Jepri Nugrawiyati, *Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Madiun : 2018).

bakat dan kemampuan visualnya, e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama, f) media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar. Gambar tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan. Media kartu bergambar adalah termasuk media grafis. Media grafis disebut juga dengan media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media ini seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, dan lain-lain. Media kartu bergambar ini berisi sebuah gambar atau foto yang menunjang dari materi yang akan disampaikan sehingga akan membantu dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. menurut pendapat Sudjan, menguraikan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu: mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik.¹⁴

Kelebihan dari media Kartu bergambar ini diantaranya yaitu:

- a. Mudah untuk dibawa kemana-kemana karena ukuran yang kecil
- b. Praktis, yaitu cara membuat dan penggunaanya sangat mudah
- c. Media ini menyajikan pesan pendek yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan yang disampaikan ketika pembelajaran
- d. Gambar mudah diperoleh, bisa diambil dari majalah atau media visual lain, atau bahkan membuatnya sendiri.
- e. Media ini sangat menarik dan menyenangkan ketika diterapkan dal proses pembelajaran. Adapun kekurangan dari media ini yaitu ukuran yang sangat terbatas sehingga tidak menjangkau untuk kelompok besar.¹⁵

¹³ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: Satu Nusa, 2011). h. 5.

¹⁴ Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016.. h. 21

¹⁵ Susila dan Riayana. *Media Pembelajaran*, (2009). h. 95

Kemudian kekurangan dari media kartu bergambar ini diantaranya :

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pembelajaran Kosa kata (*Mufradat*)

Menurut Nana Sudjana pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa melalui kegiatan belajar yang merupakan panduan dari kegiatan guru dan siswa. Sedangkan *Mufradat* merupakan jama' dari المفردة yang berarti “kata-kata”.¹⁶

Mempelajari bahasa tidak akan bisa terlepas dengan apa yang dinamakan pembelajaran *mufradat*, dimana pembelajaran *mufradat* adalah salah satu unsur yang urgen dalam pembelajaran itu sendiri. Meskipun terdapat banyak sekali perbedaan pendapat mengenai makna bahasa serta tujuan pengajarannya, namun semuanya tetap sepakat bahwa pembelajaran *mufradat* itu memegang peran penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa.

Kosakata (*Mufradat*) adalah suatu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang memadai dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Penambahan kosakata secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa atau pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai.

Kosa kata (*Mufradat*) adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu, Kosa kata seseorang dapat didefinisikan sebagai himpunan dari semua kata yang dimengerti oleh seseorang tersebut dan kemungkinan akan digunakan dalam menyusun sebuah kalimat baru. *Mufradat* adalah termasuk salah satu unsur penting dalam suatu bahasa. Kekayaan kosa kata seseorang secara umum dianggap sebuah gambaran dari intelegensi nya atau tingkat pendidikannya. *Mufradat* sebagai salah satu bagian penting dari unsur bahasa baik penggunaan bahasa secara lisan maupun tertulis, dan merupakan salah satu

¹⁶ Ahmad Warsun Munawir, *Kamus Al – Munawir Arab- Indonesia*, cet. Kedua, (Surabaya: Pustaka Progresif, 2002), hlm. 1043

basis pengembangan berbahasa Arab. Oleh karena itu, karena semakin kayanya kosakata yang dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik maka akan semakin besar juga terdapat kemungkinan bagi peserta didik dalam menguasai keterampilan.¹⁷

Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufradat*) bahasa arab adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun fahm al-masmu'
- b. Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar
- c. Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
- d. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufradat* itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.
- e. Peserta didik mampu menulis arab dengan khat atau tulisan yang jelas dan juga rapih.
- f. Pembelajaran bahasa arab mampu menunjukkan bakat khusus yang dimiliki peserta didik yang berbeda-beda.¹⁸

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah R&D (*research and development*). Sukmadinata menjelaskan R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry disusun secara terprogram dengan urutan-urutan

¹⁷ Nurul Inayah, dkk. *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodlat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa.*

¹⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, "*Media dan Sumber Pembelajaran*", (Jakarta: KENCANA, 2016), h. 47-48.

kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini peneliti hanya membahas tentang keefektifan penggunaan media kartu bergambar setelah proses validasi ahli dan uji coba produk.

Jenis data pada penelitian pengembangan ini adalah data primer. Data Primer merupakan data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian. Data ini didapatkan dari hasil pengisian lembaran angket efektivitas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI yang beranggotakan 20 orang siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. yaitu presentase Efektivitas penggunaan media kartu bergambar yang diperoleh dari hasil angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat Efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran *mufradat*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji coba produk ini adalah tahapan setelah dilakukan validasi oleh validator dalam keahliannya masing-masing dan sudah diperbaiki dari revisi validator, maka tahapan selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mencoba keefektifan kelayakan pengembangan media pada tempat yang diteliti.

Uji coba lapangan juga dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media kartu bergambar untuk pembelajaran *mufradat* di MI Al-Istiqomah Banjit Way Kanan. Hasil dari uji coba produk yang dilakukan tersebut dapat diketahui berdasarkan jawaban dan respon peserta didik terhadap angket tentang media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran *mufradat*.

Uji coba produk lapangan dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas IVMI Al-Istiqomah Banjit Way Kanan. Pada tahapan uji coba yang dilakukan ini untuk mengetahui efektivitas serta respon atau tanggapan siswa terhadap pengembangan media kartu bergambar untuk pembelajaran *mufradat* melalui angket. Adapun indikator pertanyaan uji coba diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Pengisian Angket
Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran *Mufradat*

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media kartu bergambar ini memiliki tampilan yang menyenangkan sehingga menarik untuk dipelajari				√	
2	Penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar			√		
3	Saya dapat memahami materi yang disajikan menggunakan media kartu bergambar				√	
4	Materi disajikan dalam kartu bergambar sudah jelas				√	
5	Penggunaan gambar yang menarik sesuai dengan penjelasannya				√	
6	penggunaan teks bahasa arab yang jelas dan dapat dimengerti				√	
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					√
8	Penggunaan media kartu bergambar ini mendorong saya untuk lebih giat lagi				√	
9	Media kartu bergambar ini praktis dan fleksibel sehingga mempermudah pembelajaran					√
10	Secara keseluruhan saya suka dan puas dengan media permbelajaran kartu bergambar ini			√		
Jumlah		40				

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{40}{50} \times 100 \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Keterangan : Pengisian lembar observasi peserta didik dengan memberi tanda

Checklist (√)

Sangat Baik : 5

Baik : 4

Cukup Baik : 3

Kurang Baik : 2

Tidak Baik : 1

Data hasil angket kemudian dibuat klasifikasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2

Kriteria Keefektifan

Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran *Mufradat*

Kriteria	Skor
Sangat Efektif	90% – 100%
Efektif	80% – 89%
Cukup Efektif	70% – 79%
Kurang Efektif	60% – 69%
Sangat Kurang	< 60%

Dari hasil uji coba diatas yang dilakukan pada 20 orang siswa untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media kartu bergambar untuk pembelajaran *mufradat* yang dikembangkan berada pada rata-rata 8,0 atau persentase 80% dan dalam kategori Efektif. Maka berdasarkan uji coba dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar untuk pembelajaran *mufradat* sudah menarik, layak, efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufradat* di MI Al-Istiqomah Banjir Way Kanan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar rata-rata 8,0 atau persentase 80% dan dalam kategori Efektif dan layak digunakan . Hal ini tentunya tidak terlepas dari langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dimana langkah-langkah yang dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa dan guru dengan media yang dikembangkan. Keefektifan media kartu bergambar memudahkan siswa dalam pembelajaran mufradat. Media yang menarik baik dari segi materi dan kemudahan penggunaan akan membuat siswa lebih tertarik menggunakan serta siswa akan tertarik untuk mempelajari materi yang ada didalamnya.

KESIMPULAN.

Berdasarkan hasil analisis data, Kartu Media kartu bergambar dikategorikan Efektif , layak dan baik digunakan sebagai media yang cukup menarik dalam pembelajaran *mufradat* setelah dilakukan tahap uji coba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan sebagai pembelajaran *mufradat* tentang العنوان، أفراد الأ سرّة، الأ سرّة في البيت.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Said dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana
- Assyauqi, Moh. Iqbal. *Pengembangan Media Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Komputer Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran*.
- Azhar Arsyad. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badriyah. 2015. *Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran* Jurnal Lentera Komunikasi Vol.1 No.1
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*.(Bandung: Satu Nusa)
- Hasil wawancara dengan guru bidang studi dan siswa kelas IV (15 juli 2020)
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana)

- Mardhiah, Ainun dan Said Ali Akbar. 2018. *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh*. Lantanida Journal. Vol. 6
- Munawir, Ahmad Warsun. 2002. *Kamus Al – Munawir Arab- Indonesia*, cet. Kedua, (Surabaya: Pustaka Progresif)
- Muslim, M. Tantowi Jauhari. 2017. *Penggunaan Kitab Durusullughoh Al-Arobiyah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Mqwh (Madrasatul Qur'an Wal-Hadits) Al-Aziziyah Kapek Gunungsari Lombok Barat T.A 2016/2017*, (Mataram, UIN mataram)
- Nugrawiyati, Jepri. 2018. *Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Madiun)
- Nugrawiyati, Jepti. 2018 “*Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”
- Nuha, Ulin. 2011. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.g
- Nurul Inayah, dkk. *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa*.
- Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Susila dan Riayana. 2009. *Media Pembelajaran*
- Wijoyo, Toto. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs KELAS VIII*, Semarang, UNNES
- Yulistiana, Naili Vidya. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Kalām Pada Siswa Kelas XI MAN 1 JEPARA*, (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga)