

Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab SMP Permata Sunnah

Oleh:

Miftachul Chusnah

Farikh Marzuqi Ammar. LC. M.A.

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei, 2026



Pendahuluan

- Pembelajaran **mufrodat** merupakan fondasi utama bahasa Arab, namun di tingkat SMP masih sering bersifat **monoton** sehingga minat dan penguasaan kosakata siswa rendah. **Flashcard** efektif membantu pemahaman kosakata secara visual dan ketika dipadukan dengan **gamifikasi** (poin, level, tantangan, umpan balik), pembelajaran menjadi lebih **menarik, aktif, dan memotivasi**.
- Penelitian sebelumnya menunjukkan manfaat flashcard dan gamifikasi, tetapi masih terdapat keterbatasan pada integrasi gamifikasi yang komprehensif, fokus pada mufrodat bahasa Arab, serta evaluasi aspek **motivasi dan keaktifan siswa**. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan **media flashcard interaktif berbasis gamifikasi** untuk meningkatkan **penguasaan mufrodat, motivasi, dan keaktifan belajar** siswa SMP Permata Sunnah.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana tingkat kebutuhan guru dan siswa SMP Permata Sunnah terhadap media pembelajaran mufrodat yang interaktif dan menarik di kelas?
2. Apakah desain flashcard interaktif berbasis elemen gamifikasi (poin, level, tantangan, umpan balik) layak dikembangkan untuk pembelajaran mufrodat di SMP tersebut?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan model **4D (Define, Design, Develop, Disseminate)** untuk mengembangkan **media flashcard digital interaktif berbasis gamifikasi** dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab SMP Permata Sunnah.

- **Define:** Analisis kebutuhan melalui kajian kurikulum, observasi kelas dan wawancara guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran mufrodat.
- **Design:** Perancangan konten dan tampilan flashcard sesuai tema dan tingkat siswa, dilengkapi gambar serta elemen gamifikasi (poin dan level).
- **Develop:** Validasi oleh ahli materi dan ahli media, dilanjutkan uji coba terbatas pada siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan media.
- **Disseminate:** Penyebaran terbatas kepada guru bahasa Arab SMP Permata Sunnah serta sosialisasi hasil penelitian.

Hasil & Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan dalam model pengembangan 4D yang meliputi define, design, develop, dan disseminate[20].

- Pada tahap develop, produk yang dikembangkan berupa media flashcard interaktif berbasis gamifikasi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna menilai tingkat kelayakannya[21].
- Dalam tahap define aplikasi murojaah mufradat yang peneliti kembangkan adalah aplikasi interaktif untuk latihan menghafal dan menguasai kosakata bahasa Arab dari kitab Al-Arabiyyah Bayna Yadaik - Juz II Bab 1 & 2.

Fitur utama yaitu mode real-time yang mana guru dan murid terhubung secara langsung, sistem skor otomatis dengan bonus streak, sembunyikan arti yaitu mode ujian tanpa terjemahan, multi-device bisa diakses dari handphone, tablet atau laptop, desain modern dengan tampilan bersih dengan warna berbeda di tiap level.

Hasil & Pembahasan

Aplikasi ini memiliki mode guru-murid (real-time antara guru dan murid).

Guru mengontrol flashcard, murid mengikuti secara sinkron.

Panduan penggunaannya yaitu:

- pertama untuk guru klik "Mulai sebagai Guru" → Pilih Level → Aktifkan "Sembunyikan Arti" (jika perlu) → Klik "Mulai Murojaah",
- kemudian sistem akan menampilkan kode sesi (4 huruf seperti "ABCD") beritahu murid untuk memasukkan kode ini untuk bergabung.
- Selanjutnya untuk murid klik "Gabung sebagai Murid" → Masukkan kode 4 huruf dari guru → Klik "Gabung Sesi", flashcard akan otomatis bergerak dan berpindah secara sinkron mengikuti guru, murid hanya perlu memperhatikan dan menjawab.
- Skor muncul secara real-time.

Hasil & Pembahasan

Kosakata dibagi menjadi 3 level dengan warna berbeda,

- pertama level A level dasar dengan kosakata paling dasar dan sering digunakan. Contoh: mudarrisun (guru), thaalibun (siswa)
- kedua level B level menengah dengan kosakata kompleksitas sedang. Contoh: qolamun (pulpen), kitaabun (buku)
- ketiga level C level lanjutan dengan kosakata lebih jarang atau kompleks. Contoh: miftaahun (kunci), saa'atun (jam). Pada tiap level terdapat 30 soal, jadi total soal dalam aplikasi ini ada 90.

Setiap kartu menampilkan teks kata dalam huruf Arab, cara membacanya, terjemahan Bahasa Indonesia dan level untuk indikator tingkat kesulitan dengan warna berbeda.

Untuk navigasi gunakan tombol panah untuk berpindah antar soal dan klik ikon download (↓) untuk menyimpan kartu sebagai gambar.

Hasil & Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan pada tahap define menunjukkan bahwa guru dan siswa di SMP Permata Sunnah memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran mufrodad yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil observasi kelas, wawancara dengan guru serta angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa, diperoleh temuan:

- Bahwa pembelajaran mufrodad yang selama ini berlangsung masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal.
- Sebagian besar siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Arab dalam jangka panjang serta merasa cepat bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.
- Di sisi lain, guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu kendala dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Hal ini mengindikasikan bahwa baik dari sisi guru maupun siswa, terdapat kebutuhan nyata terhadap inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mufrodad.

Hasil & Pembahasan

- Dari hasil Uji Validasi Ahli Media, terdapat indikator penilaian sejumlah 7 aspek dengan 13 butir pertanyaan penilaian. Adapun perhitungan skor rata-rata validasi media bernilai total 49 sehingga dapat dihitung dalam presentase sebagai berikut: $49/52 \times 100\% = 94,2\%$, dari skor ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dikategorikan sangat layak dengan skor sebesar 94,2%.
- Dari hasil Uji Validasi Ahli Materi, indikator penilaian sejumlah 6 aspek dengan 12 butir pertanyaan penilaian. Adapun perhitungan skor rata-rata validasi materi bernilai total 47 sehingga dapat dihitung dalam presentase sebagai berikut: $47/48 \times 100\% = 97,9\%$, dari skor ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dikategorikan sangat layak dengan skor sebesar 97,9%.
- Dari hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan di kelas, tetapi juga mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Dengan demikian, media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMP Permata Sunnah.

Referensi

- [1] A. V. Prananingrum, I. N. Rois, and A. Sholikhah, "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab," pp. 303–319, 2020.
- [2] E. Lutfiyatun, "Gamifikasi Bahasa Arab," *Tarbiyatuna J. Pendidik. Ilm.*, vol. 6, no. 2, pp. 117–128, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>
- [3] "Media Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat_ Media Kartu bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat _ Al-Kafaah _ Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Linguistik (ALLE)."
- [4] H. U. Haryati, "The Effect of Education on Happiness , Self-Acceptance , and Family Harmony Empirical Evidence from Indonesia," vol. 4, no. 1, pp. 35–56, 2023, doi: 10.46456/jisdep.v4i1.371.
- [5] U. H. Ramadhani, M. Bahak, and U. By, "Development of Augmented Reality Flashcard Media for Vocabulary Mastery in Arabic Language Learning Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," pp. 1–6.

Referensi

- [6] T. Salsabilah, M. Baihaqi, H. Huda, and A. Rofiq, "Efektivitas Penggunaan Flashcard Visual terhadap Kemampuan Siswa dalam Menghafal Mufrodat Bahasa Arab," vol. 8, pp. 11697–11702, 2025.
- [7] S. N. Halimah and M. Abidin, "Pengaruh Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Mufrodad pada Peserta Didik SMA Nurul Jadid Kelas X," vol. 3, 2025.
- [8] S. Diajukan et al., "Program studi pendidikan guru madrasah ibtidiyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut agama islam negeri palopo 2025," 2025.
- [9] A. Yusuf, "Enil Yusuf - Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata," vol. 4, no. April, 2021.
- [10] R. W. Irawan, F. Nugrahani, and B. Sudiyana, "Pengembangan Media Flash Card dalam Penguatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa SMP," Alf. J. Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, vol. 6, no. 2, pp. 32–42, 2023, doi: 10.33503/alfabeta.v6i2.3515.

Referensi

- [11] S. Rahmawati, “Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” J. Ilmu Pendidik., vol. 24, no. 1, pp. 14–22, 2022.
- [12] U. Fuadiah, A. T. Cahyo, P. Guru, and M. Ibtidaiyah, “Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab menggunakan metode mimikri menghafal berbantu media flashcard,” pp. 33–42.
- [13] A. Tahfidz, A.-Q. U. R. An, and J. Yogyakarta, “No Title,” 2025.
- [14] J. R. Johan, T. Iriani, A. Maulana, and U. Negeri, “Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan,” vol. 01, no. 06, pp. 372–378, 2023.
- [15] “(PDF) Pengembangan materi ajar melalui model 4D.”
- [16] “Pengembangan Media Pembelajaran Sirkuit Digital Menggunakan Articulate Storyline dengan Model 4D _ Jurnal Hypermedia & Pembelajaran Berbasis Teknologi.”

Referensi

- [17] R. B. Indaryanti, H. Harsono, S. Utama, B. Murtiyasa, and B. Soemardjoko, "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review," J. Kaji. Ilm., vol. 25, no. 1, pp. 91–98, 2025, doi: 10.31599/na7deq07.
- [18] S. D. U. Bahari, S. Fadillah, and Jamilah, "Pengembangan Video Pembelajaran Diferensiasi Dalam Materi Perbandingan Trigonometri Di Kelas X Ma Mathla`Ul Anwar Pontianak," J. Prodi Pendidik. Mat. (JPMM), vol. 5, no. 2, pp. 646–653, 2023, [Online]. Available:
[http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1929/%0Ahttp://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1929/3/BAB II SAENI.pdf](http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1929/%0Ahttp://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1929/3/BAB%20II%20SAENI.pdf)
- [19] M. R. Ridha, B. D. Cahyono, K. Nikmah, A. Safaraz, M. A. Nurkholis, and D. Marifah, "Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab : Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif Bahasa Arab memegang posisi fundamental dalam pendidikan Islam," vol. 9, no. 204, pp. 65–76, 2026, doi: 10.33474/jipemas.v9i1.24518.

Referensi

- [20] J. Penelitian et al., "Jurnal Paedagogy," J. Paedagogy, vol. 9, no. 1, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- [21] M. R. Fajar Rizky and S. Suparman, "Global research trends on 4D in education using bibliometrics analysis techniques," J. Mercumatika J. Penelit. Mat. dan Pendidik. Mat., vol. 9, no. 1, pp. 30–39, 2025, doi: 10.26486/jm.v9i1.4523.

