

Development of Gamification Based Interactive Flashcard Media in Arabic Vocabulary Learning at Permata Sunnah Middle School [Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab SMP Permata Sunnah]

Miftachul Chusnah¹⁾, Farikh Marzuqi Ammar ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: farikh1@umsida.ac.id

Abstract: *This study aims to develop a gamification-based interactive flashcard media for learning Arabic vocabulary (mufrodat) at the junior high school level, as well as to examine its feasibility and effectiveness. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The subjects were eighth-grade students of SMP Permata Sunnah. Data were collected through observations, interviews, expert validation, and responses from students and teachers during a limited trial. The findings indicate a strong need for interactive learning media in vocabulary instruction, both from students and teachers. The developed media achieved a very high feasibility level, with a score of 94.2% from media experts and 97.9% from material experts. During the trial phase, students showed positive responses, reflected in increased engagement, participation, and enthusiasm. Teachers also reported that the media helped create a more dynamic classroom atmosphere and facilitated easier evaluation of students' understanding. In conclusion, the gamification-based interactive flashcard media is considered feasible and effective as an alternative tool for teaching Arabic vocabulary at the Permata Sunnah junior high school.*

Keywords: *interactive flashcard, gamification, Arabic vocabulary, learning media, junior high school*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di tingkat SMP serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop dan disseminate. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Permata Sunnah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli serta respon siswa dan guru pada tahap uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran mufrodat yang interaktif tergolong tinggi, baik dari sisi siswa maupun guru. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 94,2% dan ahli materi sebesar 97,9%. Pada tahap uji coba, siswa menunjukkan respon positif yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menilai media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan memudahkan evaluasi. Dengan demikian, media flashcard interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mufrodat bahasa Arab di SMP Permata Sunnah.*

Kata kunci: *flashcard interaktif, gamifikasi, mufrodat bahasa Arab, media pembelajaran*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran mufrodat merupakan fondasi utama dalam pemerolehan bahasa Arab karena kosakata menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai siswa sejak awal[1]. Namun pada praktiknya, pembelajaran mufrodat di tingkat SMP masih cenderung berlangsung secara monoton karena penggunaan metode yang kurang variatif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dilakukan dengan memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam media belajar. Elemen seperti poin, level dan tantangan dimanfaatkan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan pendekatan ini, proses belajar tidak hanya berfokus pada pemahaman materi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan[2].

Menggabungkan flashcard interaktif dan gamifikasi dalam proses pembelajaran mufrodat dapat dibuat lebih menarik, aktif dan sesuai kebutuhan belajar siswa SMP. Media ini memungkinkan siswa belajar kosakata dengan cara bermain, berkompetisi sehat sekaligus mengevaluasi diri secara cepat. Oleh karena itu, pengembangan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi menjadi inovasi yang relevan untuk meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab

pada tingkat SMP[3]. Sebuah studi tentang kebutuhan penggunaan *digital flashcard* yang dipadukan dengan unsur gamifikasi menemukan bahwa media pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa terhadap penguasaan kosakata, tetapi juga memfasilitasi proses pengulangan dan penguatan memori secara efektif, sehingga hasil belajar cenderung meningkat dibandingkan metode tradisional[4]. Sehingga aspek motivasi dan keterlibatan yang meningkat dengan penggunaan flashcard berbasis gamifikasi, integrasi elemen permainan dalam media pembelajaran digital juga mampu memperkuat retensi kosakata siswa secara signifikan.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media flashcard termasuk varian inovatif untuk pembelajaran kosakata (mufrodat) bahasa Arab dan hasilnya memberikan pijakan penting bagi pengembangan media digital interaktif berbasis gamifikasi. Misalnya penggunaan Flashcard Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab oleh Ummu Hanifah Ramadhani & Moch. Bahak Udin By Arifin (2024). Penelitian ini mengembangkan flashcard AR sebanyak 13 kartu bertema “waktu” yang dapat dipindai dengan *QR code* pada *smartphone*. Media ini memberikan pengalaman belajar interaktif dan visual serta menunjukkan potensi kuat dalam memperkuat penguasaan kosakata[5]. Lalu “Efektivitas Penggunaan Flashcard Visual terhadap Kemampuan Siswa dalam Menghafal Mufrodat Bahasa Arab” oleh Tahniah Salsabilah dkk. (2025), yang menggunakan desain eksperimen semu (*pretest-posttest* kontrol) di MTsN Surabaya. Penelitian ini membuktikan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan flashcard visual mengalami peningkatan signifikan sebesar rata-rata 13,47 poin dibanding *pretest*, lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa flashcard visual tidak hanya meningkatkan penguasaan mufrodat, tetapi juga minat dan keaktifan siswa[6]. Selanjutnya penelitian Halimah & Abidin (2025), penggunaan flashcard terbukti meningkatkan hasil belajar mufrodat Bahasa Arab[7]. Penelitian lain oleh Kamaruddin (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada flashcard dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard yang dilengkapi elemen gamifikasi berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran mufrodat pada siswa SMP[8].

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, ditemukan beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, sebagian besar penelitian masih menggunakan flashcard visual statis atau flashcard berbasis *augmented reality* tanpa integrasi unsur gamifikasi yang komprehensif. Kedua, penelitian yang menerapkan gamifikasi belum difokuskan pada pembelajaran mufrodat bahasa Arab, melainkan pada mata pelajaran umum[9]. Ketiga, evaluasi yang dilakukan dalam penelitian terdahulu umumnya berfokus pada hasil belajar kognitif, sementara aspek motivasi dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital masih kurang mendapat perhatian[10]. Selain itu, pengembangan media flashcard digital interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP juga belum banyak diteliti.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media flashcard digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di tingkat SMP[11]. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan kosakata secara visual, tetapi juga mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan dan umpan balik langsung untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa[12]. Selain itu, penelitian ini mengevaluasi efektivitas media tidak hanya dari aspek peningkatan penguasaan mufrodat, tetapi juga dari aspek motivasi dan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi[13].

Berdasarkan penelitian ini maka rumusan masalahnya adalah bagaimana tingkat kebutuhan guru dan siswa SMP Permata Sunnah terhadap media pembelajaran mufrodat yang interaktif dan menarik di kelas dan apakah desain flashcard interaktif berbasis elemen gamifikasi (poin, level, tantangan, umpan balik) layak dikembangkan untuk pembelajaran mufrodat di SMP tersebut. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab pada jenjang SMP yaitu menghasilkan produk media flashcard interaktif berbasis gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP Permata Sunnah dan materi mufrodat bahasa Arab dalam kitab yang dipakai di sekolah tersebut, mengetahui tingkat kelayakan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dan mengetahui efektivitas media flashcard interaktif berbasis gamifikasi terhadap penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa SMP di Permata Sunnah.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung di kelas[14]. Model pengembangan yang diterapkan terdiri dari empat tahapan utama yaitu analisis kebutuhan (*define*), perancangan produk (*design*), proses pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Setiap tahapan dilakukan secara terencana agar media flashcard digital interaktif yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa SMP[15].

Tahap pertama adalah *Define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari mufrodat bahasa Arab[16]. Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum Bahasa Arab SMP khususnya pada kompetensi dasar mufrodat di SMP Permata Sunnah. Selain itu, dilakukan observasi kelas dan wawancara guru bahasa Arab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap kosakata

Arab serta media apa yang selama ini digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengingat mufrodat karena kurangnya media interaktif dan monotonnya metode pengajaran. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang bersifat interaktif dan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa.

Tahap kedua Adalah *Design* peneliti mulai merancang konten dan tampilan media flashcard interaktif gamifikasi[17]. Materi mufrodat disusun berdasarkan tingkat kesulitan dan disesuaikan dengan tema pembelajaran di SMP Permata Sunnah, seperti lingkungan sekolah, keluarga dan aktivitas sehari-hari. Setiap flashcard menampilkan kata dalam bahasa Arab, terjemahan, gambar pendukung, audio pelafalan serta fitur kuis gamifikasi berupa poin dan level permainan untuk meningkatkan semangat belajar. Desain antarmuka dibuat sederhana dan menarik agar mudah digunakan siswa kemudian rancangan awal diuji secara internal untuk memastikan fungsi visual dan interaktifnya berjalan baik sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan.

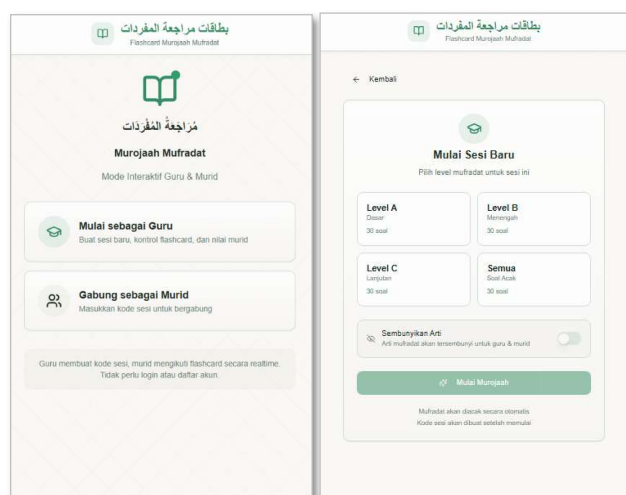
Tahap ketiga adalah *Develop* dilakukan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan konten dan desain[16]. Ahli materi dinilai oleh Ustadzah Rizki Yatul Mahmuda, [B.Ed.](#) M.Pd. untuk menilai kesesuaian mufrodat dengan kurikulum serta ketepatan makna dan pelafalan. Ahli media dinilai oleh Ustadzah Khizanatul Hikmah, M.Pd. untuk menilai aspek tampilan, navigasi dan fitur gamifikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP Permata Sunnah. Setelah dilakukan validasi, media direvisi berdasarkan masukan ahli lalu dilanjutkan uji coba terbatas (*limited trial*) pada sekelompok kecil siswa. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan serta daya tarik fitur gamifikasi. Data hasil uji coba dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan menghitung persentase kelayakan media dari hasil validasi ahli dan tanggapan siswa. Media dinyatakan layak digunakan apabila mencapai nilai rata-rata validitas di atas 80%[18].

Tahap terakhir adalah *Disseminate* dilakukan setelah media dinyatakan valid dan praktis[19]. Penyebaran dilakukan secara terbatas dengan memberikan akses media flashcard digital kepada guru bahasa Arab di sekolah SMP Permata Sunnah untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mufrodat. Selain itu, hasil pengembangan juga disosialisasikan dalam bentuk laporan penelitian dan seminar akademik di lingkungan universitas agar dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain yang ingin mengembangkan media berbasis gamifikasi untuk pembelajaran bahasa Arab.

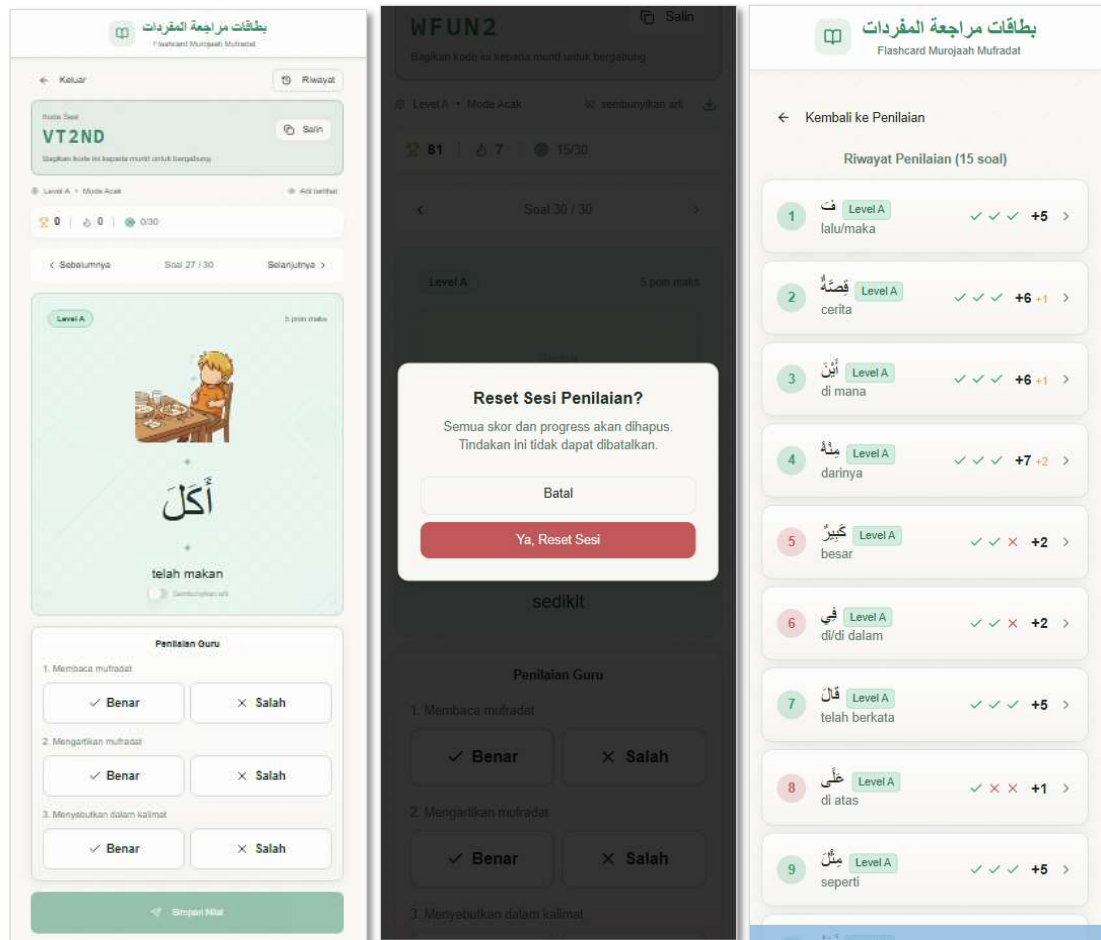
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

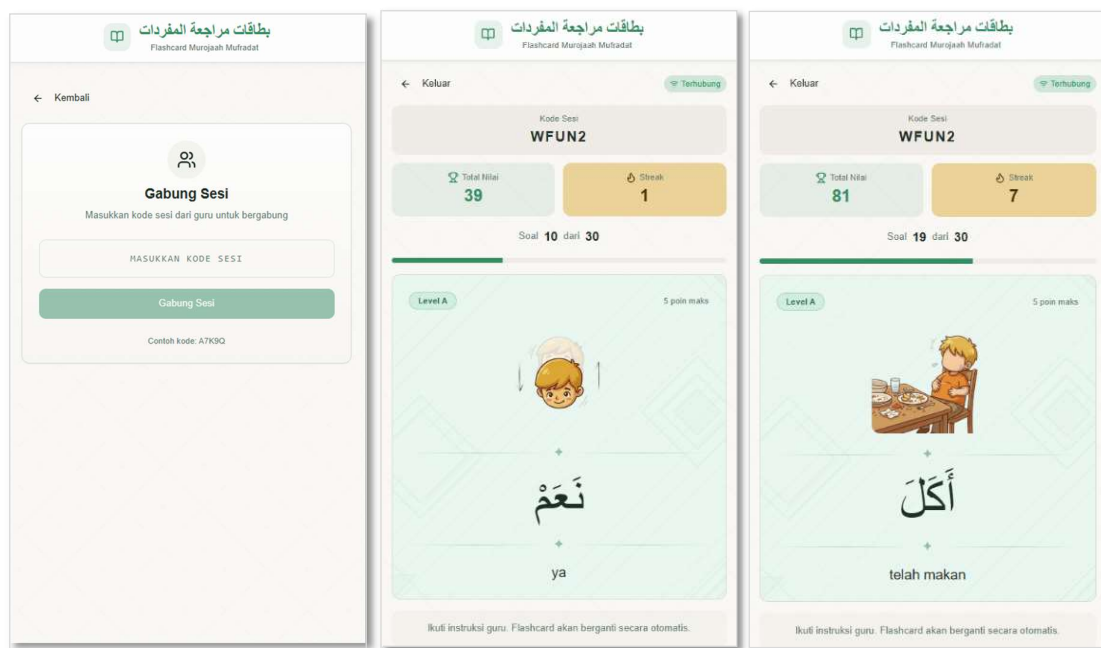
Desain Aplikasi



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 2. Tampilan aplikasi di mode guru



Gambar 3. Tampilan aplikasi dari sisi murid



Gambar 4. Desain Flashcard versi cetak

Aplikasi ini memiliki mode guru-murid, sesi 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.

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.

Sistem Penilaian

Setiap soal dinilai berdasarkan 3 kriteria:

Tabel 1. Kriteria penilaian

No.	Kriteria	Aksi
1.	Membaca mufradat	Benar / Salah
2.	Mengartikan mufradat	Benar / Salah
3.	Menyebutkan dalam kalimat	Benar / Salah

Kriteria Penilaian per Soal:

Tabel 2. Bobot soal tiap level

No.	Aspek	Bobot		
		Level A	Level B	Level C
1.	Membaca mufradat	1 poin	2 poin	3 poin
2.	Mengartikan mufradat	1 poin	3 poin	5 poin
3.	Menyebutkan dalam kalimat	3 poin	5 poin	7 poin
4.	Nilai Maksimal	5 poin	10 poin	15 poin

Bonus Streak: semakin banyak jawaban sempurna berturut-turut akan menambah poin bonus, namun jika menjawab sekali tidak sempurna, nilai bonus streak akan kembali ke nilai 0.

Tabel 3. Bonus nilai menjawab benar berturut-turut

Streak	Bobot Nilai Bonus Streak
1	+ 0
2-3	+ 1
4-5	+ 2
6+	+ 3 (maksimal)

A. Tingkat kebutuhan guru dan siswa SMP Permata Sunnah terhadap media pembelajaran mufrodat yang interaktif dan menarik di kelas.

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

Temuan tersebut memperkuat urgensi pengembangan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi sebagai solusi pembelajaran mufrodat yang lebih efektif. Kebutuhan akan media interaktif ini sejalan dengan karakteristik siswa SMP yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas yang melibatkan unsur permainan. Integrasi elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan dan umpan balik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan flashcard digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui pengulangan materi secara fleksibel, sehingga memperkuat retensi kosakata secara bertahap. Dari sisi guru, media ini juga dinilai membantu dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan efisien. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi tidak hanya relevan, tetapi juga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mufrodat di SMP Permata Sunnah, baik dari aspek kognitif maupun afektif siswa.

B. Kelayakan desain flashcard interaktif berbasis elemen gamifikasi (poin, level, tantangan, umpan balik) untuk dikembangkan dalam pembelajaran mufrodat di SMP Permata Sunnah.

Penilaian kelayakan desain media flashcard interaktif berbasis elemen gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat di SMP Permata Sunnah dilakukan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan aspek isi dan kebahasaan, tetapi juga memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan, interaktivitas serta kemudahan penggunaan bagi siswa. Validasi ahli materi difokuskan pada kesesuaian konten mufrodat dengan kurikulum, ketepatan makna serta kejelasan penyajian materi, sedangkan validasi ahli media menilai aspek desain visual, navigasi serta efektivitas integrasi elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan dan umpan balik dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil dari kedua validasi ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan media sekaligus acuan untuk melakukan perbaikan sebelum media diujicobakan kepada siswa.

Uji Validasi Ahli Media

Tabel 4. Nilai validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai
Tampilan	a. Desain menarik	4
	b. Warna & font jelas	4
Navigasi	a. Mudah dioperasikan	4
	b. Menu berfungsi baik	3
Interaktivitas	a. Media interaktif	3
	b. Respon cepat	3
Gamifikasi	a. Poin & level berfungsi	4
	b. Tantangan meningkatkan motivasi	4
	c. Feedback langsung	4
Visual	Gambar sesuai	4
Kepraktisan	a. Dapat digunakan mandiri	4
	b. Digunakan di kelas	4
Keamanan	Tidak mengandung konten negatif	4
Nilai Total		49

Dari tabel di atas memiliki 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 di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dikategorikan sangat layak dengan skor sebesar 94,2%.

Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Nilai validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai
Kesesuaian Materi	a. Materi sesuai kurikulum SMP	4
	b. Materi sesuai kompetensi dasar	4
Kebenaran Konsep	a. Ketepatan makna mufrodat	4
	b. Ketepatan penggunaan kalimat	3
Bahasa	a. Bahasa mudah dipahami siswa	4
	b. Terjemahan tepat	4
Kelengkapan	a. Materi sesuai tema	4
	b. Materi sistematis	4
Pembelajaran	a. Mendukung tujuan belajar	4
	b. Mendorong keaktifan siswa	4
Evaluasi	a. Soal sesuai materi	4
	b. Tingkat kesulitan sesuai	4
Nilai Total		47

Dari tabel di atas memiliki 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 di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dikategorikan sangat layak dengan skor sebesar 97,9%.

Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan secara terbatas (*limited trial*) kepada siswa kelas 8 SMP Permata Sunnah dengan melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Arab untuk mengamati penggunaan media secara langsung di kelas. Data pada tahap ini tidak diperoleh melalui angket terstruktur, melainkan melalui respon dan tanggapan siswa serta guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media flashcard interaktif. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian siswa saat pembelajaran, keterlibatan aktif dalam mengikuti setiap tahap permainan serta antusiasme dalam menjawab soal yang disajikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemudahan dalam memahami dan mengingat mufrodat melalui bantuan visual serta fitur interaktif yang tersedia dalam media.

Penggunaan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dari sisi guru dinilai membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton. Guru menyampaikan bahwa fitur-fitur seperti poin, level dan tantangan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sistem umpan balik langsung yang tersedia dalam media memudahkan guru dalam melakukan evaluasi secara cepat terhadap pemahaman siswa. Secara keseluruhan, 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 mufrodat bahasa Arab. Dengan demikian, media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMP Permata Sunnah.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flashcard interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di SMP Permata Sunnah mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses belajar. Dari sisi kelayakan, media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan persentase masing-masing sebesar 94,2% dan 97,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, tampilan, serta interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan perhatian, keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran mufrodat. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi secara langsung melalui fitur gamifikasi yang tersedia. Dengan demikian, media flashcard interaktif berbasis gamifikasi tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif sebagai alternatif media pembelajaran mufrodat bahasa Arab di tingkat SMP. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang lebih inovatif di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung. Dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bimbingan dan saranyang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak SMP Permata Sunnah, terutama kepala sekolah, guru Bahasa Arab serta para siswa yang telah bersedia terlibat dalam kegiatan uji coba dan pengambilan data penelitian. Keterlibatan mereka sangat membantu dalam proses pengembangan media yang dilakukan. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu referensi pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab kedepannya.

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 Mufradat _ Media Kartu bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat _ 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.
- [6] T. Salsabilah, M. Baihaqi, H. Huda, and A. Rofiq, "Efektivitas Penggunaan Flashcard Visual terhadap Kemampuan Siswa dalam Menghafal Mufradat Bahasa Arab," vol. 8, pp. 11697–11702, 2025.
- [7] S. N. Halimah and M. Abidin, "Pengaruh Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Mufradat pada Peserta Didik SMA Nurul Jadid Kelas X," vol. 3, 2025.
- [8] S. Diajukan *et al.*, "Program studi pendidikan guru madrasah ibtidiah 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.
- [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."
- [17] R. B. Indaryanti, H. Harsono, S. Sutarna, 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.
- [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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.