

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V**

**DI MI BAHRUL ULUM KOTA BATU**

Oleh:

**Laela Vitrocin Maulida**

**14140133**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYYAH FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V DI MI BHRUL ULUM KOTA BATU**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyyah Dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

**Laela Vitrotin Maulida**

**14140133**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYYAH FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V DI MI BAHRUL ULUK KOTA BATU**

**SKRIPSI**

Oleh:

Laela Vitrotin Maulida  
NIM. 14140133

Telah Disetujui Pada Tanggal:

28 September 2018

Dosen Pembimbing



Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd.  
19741205 200003 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 197608032006041001

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI BAHRUL ULUM KOTA BATU

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Laela Vitrocin Maulida (14140133)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 22 November 2018 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

#### Panitia Ujian

##### Ketua Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M. E.  
NIP. 19810719 200801 2 008

##### Sekretaris Sidang

Dr. Mamluatul Hasanah, M. Pd  
NIP. 19741205 200003 2 001

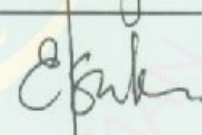
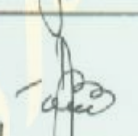
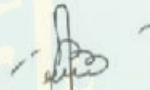
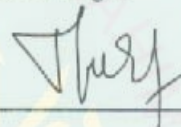
##### Pembimbing

Dr. Mamluatul Hasanah, M. Pd  
NIP. 19741205 200003 2 001

##### Penguji Utama

Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd.  
NIP. 19720306 200801 2 010

#### Tanda Tangan



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur ke-hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, serta shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Karya ini penulis persembahkan kepada:

BapakZainal Arifin dan Ibu Elfi Chasanah, sebagai motivator terbesar yang tak pernah jenuh mendo'akan dan menyayangi penulis. Terimakasih atas semua limpahan do'a dan kasih sayang yang selalu mendukung serta nasihatnya. Kakak Muhammad Lutfi Hakim dan adik Churotun Ainun Nadhifah terimakasih atas perhatian kakak dan adik serta do'a yang tiada henti mengiringi hingga mencapai kesuksesan ini.



## HALAMAN MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ (٦)

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut  
untuk kebaikan dirinya sendiri”*

(Q.S Al-Ankabut: 6)



**Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd.**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Laela Vitrotin Maulida

Malang, 27 September 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakutas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

Di

Malang

*Assalamua'alaikum Wr.Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Laela Vitrotin Maulida

NIM : 14140133

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab di Kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu.*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



**Dr. Mamluatul Hasanah M.Pd.**

**NIP. 197412052000032001**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat orang yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 26 September 2018

Laela Vitrocin Maulida



## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya. Berkat rahmat dan petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umat manusia yaitu agama Islam yang diharapkan syafa'atnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan skripsi ini penulis susun dengan harapan bisa memberikan suatu wawasan baru dan menambah khasanah keilmuan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan serta bimbingan dan arahan dari segenap pihak terkait. Dengan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag, rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Mamluatul Hasanah, M.. Pd, dosen pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Muhammad Walid, M.A, dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan bimbingan selama proses menjalankan akademik di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
7. Ahmad Chotib S. Ag, kepala MI Bahrul Ulum Kota Batua yang telah menerima dengan senang hati dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Umi Sholihah, S.Pd, guru bahasa Arab kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu yang telah membantu memberikan data dalam penulisan ini.
9. Ayahanda tercinta bapak Zainal Arifin dan ibu Elvi Chasanah yang sangat penulis hormati dan sayangi, karena limpahan kasih sayang dan doanya penulis dapat menuntut ilmu dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Suami tercinta Muchammad Nurus Sobach yang sangat penulis hormati, karena atas perhatian suami dan serta do'a yang tiada henti mengiringi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semua pihak yang telah berpartisipasi membantu penulis baik dalam hal moral, maupun spiritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga

penelitian ini dapat bermanfaat secara pribadi dan bagi khalayak umum. *Amin ya rabbal'alam.*

Malang, 26 September 2018

Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

### C. Vokal Panjang

وَأَ = aw

يَ = ay

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b>	tabel orisinalitas penelitian	16
<b>Tabel 2.1</b>	tabel taksonomi bloom revisi	48
<b>Tabel 2.2</b>	tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar	60
<b>Tabel 3.1</b>	tabel model pengembangan borg and gall...	70
<b>Tabel 3.2</b>	tabel kisi-kisi pedoman wawancara	80
<b>Tabel 3.3</b>	tabel kualifikasi tingkat kelayakan	83
<b>Tabel 4.1</b>	tabel hasil penelitian <i>flash card</i> oleh ahli materi	91
<b>Tabel 4.2</b>	tabel kritik dan saran media <i>flash card</i> oleh ahli materi	93
<b>Tabel 4.3</b>	tabel revisi produk ahli materi	94
<b>Tabel 4.4</b>	tabel hasil penelitian <i>flash card</i> oleh ahli desain media	96
<b>Tabel 4.5</b>	tabel kritik dan saran media <i>flash card</i> oleh ahli desain media	98



<b>Tabel 4.6</b>	tabel revisi produk ahli desain media	..... 99
<b>Tabel 4.7</b>	tabel hasil penilaian media <i>flash card</i> oleh ahli pembelajaran	..... 100
<b>Tabel 4.8</b>	tabel kritik saran media <i>flash card</i> oleh ahli pembelajaran	..... 102
<b>Tabel 4.9</b>	tabel hasil penelitian uji coba awal .	103
<b>Tabel 4.10</b>	tabel perhitungan hasil penilaian lapangan	..... 104
<b>Tabel 4.11</b>	tabel hasil penilaian lapangan	..... 106
<b>Tabel 4.12</b>	tabel Jumlah hasil hafalan mufrodat <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas V .....	107
<b>Tabel 4.13</b>	tabel hasil penilaian lapangan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> ...	108
<b>Tabel 4.14</b>	tabel hasil penilaian uji coba lapangan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan rumus uji	t



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b>	Model Pengembangan Borg and Gall..	70
<b>Gambar 4.1</b>	Cover Depan <i>flash</i> card .	86
<b>Gambar 4.2</b>	Petunjuk Penggunaan Media <i>flash</i> card .	87
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Materi <i>flash</i> card .	87
<b>Gambar 4.4</b>	Cover kamus pendamping <i>flash</i> card .	88
<b>Gambar 4.5</b>	Kata Pengantar Kamus <i>flash</i> card .	88
<b>Gambar 4.6</b>	KI/KD dan Indikator pada kamus <i>flash</i> card .	89
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan materi pada kamus <i>flash</i> card .	89
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Profil Pengembang .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat izin penelitian
- Lampiran II : Bukti konsultasi
- Lampiran III : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran IV : Penilaian Ahli Materi
- Lampiran V : Penilaian Ahli Desain
- Lampiran VI : Penilaian Ahli Pembelajaran
- Lampiran VII : Hasil *Pre-test* dan *Post-Test* siswa kelas V
- Lampiran VIII: Hasil Uji Coba Lapangan
- Lampiran IX : Daftar nama siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu
- Lampiran X : Hasil Hafalan Mufrodat Siswa kelas V
- Lampiran XI : Dokumentasi Pembelajaran
- Lampiran XII : Biodata Mahasiswa

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

..... i

### HALAMAN JUDUL

..... ii

### HALAMAN PERSETUJUAN

.....

iii

### HALAMAN PENGESAHAN

.....

iv

### HALAMAN PERSEMBAHAN

.....

v

### HALAMAN MOTTO

.....

vi

### NOTA DINAS PEMBIMBING

.....

vii

### SURAT PERNYATAAN

.....

viii

### KATA PENGANTAR

.....

ix

### PEDOMAN TRANSLITERASI

.....

xii

### DAFTAR TABEL

.....

xiv

### DAFTAR GAMBAR

.....

xiii



## DAFTAR LAMPIRAN

xv

## DAFTAR ISI

xvi

## ABSTRAK

xix

## BAB 1: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1

B. Identifikasi Masalah

9

C. Pembatasan Masalah

1

0

D. Perumusan  
Masalah

11

E. Tujuan Penelitian

1

1

F. Metode Penelitian

1

2

G. Aspek yang diteliti

1

3

H. Ruang Lingkup Penelitian

1

4

I. S p e s i f i k a s i  
P r o d u k

1 5

J. O r i s i n a l i t a s  
P e n e l i t i a n

1 6

K. D e f i n i s i  
O p e r a s i o n a l

1 8

L. S i s t e m a t i k a  
P e m b a h a s a n

1 9

## BAB II: LANDASAN TEORI

### A. Hakikat Media

21

#### 1. Pengertian Media

21

#### 2. Klasifikasi Pembelajaran

Media

22

#### 3. Fungsi Pembelajaran

Media

25

#### 4. Peran Pembelajaran

Media

28

#### 5. Nilai dan Manfaat Pembelajaran

Media

.....	28	
B. <i>Card</i>	Hakikat	<i>Flash</i>
.....		
.29		

1. Pengertian		<i>Flash</i>
<i>Card</i>		
.....		
29		
2. Fungsi	Media	<i>Flash</i>
<i>Card</i>	Pembelajaran	
.....		
.32		
3. Kelebihan dan Kelemahan	Media	<i>Flash</i>
<i>Card</i>	Pembelajaran	
.....		
34		
4. Penggunaan	Media	<i>Flash</i>
<i>Card</i>	Pembelajaran	dalam
.....		
36		
5. Petunjuk	Penggunaan	<i>Flash</i>
<i>Card</i>	Pembelajaran	dalam
.....		
37		

C.Hakikat Belajar	Hasil
.....	
39	

1. Pengertian Belajar	
.....	
39	
2. Tujuan Belajar	
.....	
42	

3. Pengertian Belajar	Hasil
.....	
45	
4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar	Hasil
.....	
52	
5. Hasil Belajar Bahasa Arab	Bahasa
.....	
56	
D.Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah	
.....	
57	
1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Arab	Bahasa
.....	
58	
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI	
.....	
58	
3. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI	
.....	
60	
4. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI	
.....	
62	

### BAB III: METODE PENELITIAN

#### A. Jenis

##### Penelitian

.....

65

#### B. Model

##### Pengembangan

.....	66	
C. Prosedur Pengembangan	71	
D. Uji Produk	76	Coba
BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN		
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	86	
B. Penyajian dan Analisis Data	90	
C. Data Kemenarikan Media <i>Flash Card</i> Bahasa Arab	104	
D. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Bahasa Arab terhadap Hasil Belajar	107	
BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN		
A. Analisis Produk	Hasil Pengembangan	
1. Analisis Hasil Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Bahasa Arab	114	
2. Analisis Produk	Validitas	



.....	116
3. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran	120
B. Analisis Pengaruh Media <i>Flash Card</i> materi <i>fi Gurfah al Mudzakaroh</i> Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu	122
BAB VI: PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	125
B. Saran	126
1. Saran Pemanfaatan	127
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	127

## DAFTAR PUSTAKA

129

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## ABSTRAK

**Maulida, Vitrothin Laela.** 2018. *Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Mamluatul Hasanah. M. Pd.

**Kata Kunci** : Pengembangan, media, *flash card*, bahasa Arab.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab karena merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, materi yang penuh dengan hafalan, dan kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang tidak tertarik, tidak bersemangat serta kurang memperhatikan guru ketika pelajaran. Sehingga pemahaman siswa pun berkurang. Melalui pengembangan media *flash card* bahasa Arab ini diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk : (1) menjelaskan media pembelajaran *flash card* pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu. (2) menjelaskan tingkat kelayakan pada media *flash card* materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu (3) menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card* pada siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Reserch and Development (R&D)*, dengan model Borg & Gall dengan 10 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, validasi, revisi produk, uji coba lapangan revisi produk akhir, uji coba lapangan, desiminasi dan implementasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media *flash card* bahasa Arab pada materi *fi Ghurfah al Mudakaroh*, yang terdiri dari 2 bentuk yaitu *flash card* dan kamus pendamping materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* untuk siswa kelas V MI Bahrul Uum. (2) hasil uji coba pengembangan media *flash card* ini memiliki tingkat kevalidan dari ahli materi/isi 88%, ahli desain 96%, dan ahli pembelajaran 96%. pada tabel kevalidan produk, hasil ini masuk pada kategori yang sangat layak, artinya tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak. (3) perbedaan hasil belajar siswa rata-rata *pre-test* adalah 66,66 dan nilai *post-test* adalah 81,5. dan hasil jumlah hafalan mufrodat siswa dari 0 sampai 6 mufrodat menjadi 4 sampai 15 mufrodat dari keseluruhan 30 mufrodat yang ada, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media yang dikembangkan.

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MI Bahrul Ulum kota Batu. Dengan demikian, media *flash card* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.



## ABSTRAC

Maulida, Vitrocin Laela. 2018. *Development of Media Flash Card on Learning Arabic to Improve Learning Outcomes of Student Class V in MI Bahrul Ulum Batu City*. Thesis, Islamic Primary Teacher Education Department, Faculty of Education and Teacher Training. State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Mamluatul Hasanah M. Pd.

This research is motivated by the lack of student interest in learning, especially in Arabic studies because it is a subject that is less desirable. Because the large amount of material that is filled with memorizing and lack of learning media that support the learning process, so many students are not interested, not excited, and less attention to the teacher during the lessons, and the students' understanding was reduced. Through the development of media flash card to improve learning outcomes of students.

The purposes of this study are: (1) to explain the *flash card* media on the study room materials of fifth grade of MI Bahrul Ulum Batu City. (2) to explain the feasibility of *flash card* media on the study room materials of fifth grade of MI Bahrul Ulum Batu City. (3) to explain the differences of learning result before and after using the *flash card* media of fifth grade of MI Bahrul Ulum Batu City.

The research used Research and Development (R&D), with a model by Borg & Gall. The research steps used were research and initial information collection, planning, initial product, format development, initial test, validation, product revision, field execution test, dissemination and implementation.

The results of this study indicated that, (1) the product produced from this research and development is in the form of *flash card* Arabic media on the study room material consisting of two forms of *flash card* and *companion dictionary* for grade fifth of MI Bahrul Ulum, (2) the result of the development of the *flash card* media has the level of validity of the material/contents 88%, design experts 96%, and 96% learning expert. In the table of Validity and product, this result belongs to a very decent category, meaning that it does not require revision and can be implemented in learning activities. The learning media that was developed was valid. (3) the difference results of student average *pre-test* is 66,66 and *post-test* score is 81,5. And the results of the number of students memorizing mufrodat from zero to six to four to fifteen of the result thirty mufrodat available, so there is a significant difference to the media developed. From the results obtained shows that the product developed can affect learning outcomes fifth grade students of MI Bahrul Ulum Batu. Thus, *Flash card* media eligible for use in Arabic learning.

**Keywords:** Development, Media, *Flash Card*, Arabic Learning

### الملخص البحث

مولدة فطرة ليل. ٢٠١٨. تطوير وسائل بطاقة الفوري في التعليم اللغة العربية لترقية نتائج طلاب



## الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية بحر العلوم باتو " . بحث جامعي، قسم

تعليم المدرسة

الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم  
مالانج . المشرفة: الدكتور مملوثة الحسنه، الماجستير

والدافع وراء هذا البحث بسبب عدم وجود اهتمام الطلاب، وخاصة في الدراسات اللغة العربية لأنه درس الذي هو أقل جاذبية بسبب كثرة المواد التي هي شغلها مع الحفظ عدم وجود وسائط التعليمية تدعم عملية التعليم حتى لا يهتمها الطلاب، ولا يهتمس، وقلة الإهتمام أثناء الدرس، وانخفاض فهم الطلاب. من خلال تطوير الوسائط بطاقة الفوري يمكن ان تحسن نتائج الطلاب في التعلم.

الهدف في هذا البحث هو (1) يشرح تطوير وسيلة بطاقة الفوري لمادة الغرفة المذكرة للطلبة في الصف الخامس المدرسة الابتدائية بحر العلوم مدينة باتو (2) يشرح عن إستصواب وسيلة بطاقة الفوري لمادة الغرفة المذكرة للطلبة في الصف الخامس المدرسة الابتدائية بحر العلوم مدينة باتو (3) يشرح عن الفرق بين نتيجة تعليم قبل و بعد استخدام الوسائط للطلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بحر العلوم مدينة باتو.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير مع نموذج برج و غال على خطوات نظامية، هي (1) البحث وجمع المعلومات الاول (2) الاعداد (3) تطوير تصميم الانتاج الاول (4) التجريب الأول، (5) التحقق من صحة، (6) تحسين الانتاج، (7) التجريب الميداني، (8) تحسين الانتاج، (9) التجريب الميداني الثاني، (10) تحسين الانتاج الاخير.

يدل نتيجة هذا البحث على أن (1) الانتاج هذا البحث هو وسيلة بطاقة الفوري في مادة الغرفة المذكرة التي تتكون من بطاقة الفوري و القاموس مصاحب في مادة الغرفة المذكرة للطلبة في الصف الخامس المدرسة الابتدائية بحر العلوم، (2) يملك التجربة من هذه الوسيلة بطاقة الفوري من خبير المادة عدة 88 في المائة، من خبير التصميم 96 في المائة، ومن خبير التعلم 96 في المائة. في جدول صحة الانتاج، تدخل هذه النتيجة طبقة لائق جدا المراد لا يحتاج الاصلاح ويستطيع ان يطبق في عملية التعليم. بذلك ان وسيلة التعليم الذي تطويرت الباحثة هي لائق جدا، (3) و كانت نتائج المتواسط الطالبة كانت 66,66 واختبار ما قبل و بعد بدرجة 81,5 و نتيجة عدد الطلاب الذين يحفظون المفردات من صفر الى ستة الباربعة الى خمسة عشر من اجمالي ثلاثين دقيقة المفردات المتاحة حتي يكون اختلافا كبيرا في وسائل الاعلام المقدمة. من النتائج التي تم الحصول عليها تظهر ان المنتجات المتقدمة يمكن ان تؤثر على نتائج تعلم الطلاب فصل الخامس بمدرسة الابتدائية لبحر العلوم. و با الاضافة، تفاعلية المواد التعليمية القائمة على الوسائط المعتدة مؤهلة للاستخدام في التعلم و الدراسات اللغة العربية.

**كلمات البحث :** التنمية، الوسائط، بطاقة الفوري، اللغة العربية.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ruh bagi seluruh manusia yang ingin memajukan diri, masyarakat, dan bangsanya kearah yang lebih baik. Sebagai usaha sadar manusia, pendidikan menjadi tolak ukur untuk menjadikan hidup aman, nyaman dan bahagia.

Di samping itu kegiatan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan, gurulah yang mengajarkan proses pembelajaran guna mentransferkan materi kepada anak didik. Guru yang mengajar dan peserta didik yang menerima pelajaran. Perpaduan dari kedua unsur mausiawi ini lahirlah interaksi-interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan pelajaran sebagai sarannya. Di sana semua komponen pelajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan.

Sejalan dengan hal tersebut guru menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan peserta didik ketujuan. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana yang menggugah dan menggairahkan bagi semua peserta didik. Suasana yang tidak menggugah dan menggairahkan bagi

peserta didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Peserta didik akan gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi terciptanya tujuan pengajaran.<sup>1</sup>

Pengajaran memiliki tugas utama yaitu mendidik dan membimbing siswa siswi untuk belajar serta mengembangkan dirinya. Di dalam tugasnya seorang guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman-pengalaman lain untuk membentuk kehidupan individu yang dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat modern.

Faktor-faktor yang ikut menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran yaitu anak didik, pendidik, tujuan pendidikan, sarana dan prasarana, metode juga media pembelajaran. Keenam faktor tersebut hubungannya sangat erat antara yang satu dengan yang lainnya, semua itu ikut menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran. Jika salah satu faktor tersebut tidak saling melengkapi, maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Maka enam faktor tersebut dalam kegiatan belajar mengajar mutlak harus ada.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di MI Bahrul Ulum Kota Batu proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan media seadanya, seperti halnya papan tulis sebagai media

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), Cet. III, hlm. 37.

pembelajaran, seharusnya pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, karena pada dasarnya pada usia sekolah dasar siswa sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang bersifat kongkret. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget seorang tokoh psikologi kognitif. Menurut Piaget perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: 1) tahap sensomotorik (lahir 1-2 tahun), 2) tahap praoperasional (2-7 tahun), 3) tahap operasional kongkret (7-11 tahun), dan 4) tahap operasional formal (11-16 tahun)<sup>2</sup>. Teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwasannya untuk usia sekolah dasar termasuk dalam masa operasional kongkret karena dimana salah satu cirinya adalah dapat memahami hal-hal yang kongkret.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Umumnya penggunaan media dapat membantu para siswa dalam berbagai hal, diantaranya dapat mengingat lebih lama, melengkapi rangsangan yang efektif untuk belajar, menjadikan belajar lebih kongkret, memperbesar minat dan perhatian para siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>2</sup> Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: AR RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 117-119.

Fakta yang ditemukan, penggunaan media pembelajaran di MI Bahrul Ulum Kota Batu masih sangat minim, bahkan hampir semua guru hanya menggunakan media yang belum menunjang dalam pembelajaran dan yang lebih memprihatinkan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media itu-itu saja, seperti papan tulis, buku paket, LKS, hal ini menandakan bahwa guru kurang memanfaatkan media sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran.<sup>3</sup>

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang ada di MI Bahrul Ulum Kota Batu ternyata salah satunya disebabkan oleh kesadaran guru dalam membuat media pembelajaran yang dikatakan masih belum kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas V MI Bahrul Ulum. Dari kejadian tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena pembelajaran kurang menarik. Selain itu, siswa ramai sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, ada yang bergurau seniri dengan temannya, ada yang tidur, bahkan ada yang bermain kertas dengan teman yang ada disamping duduknya.

---

<sup>3</sup> Hasil Observasi di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu, tanggal 21 Agustus 2017, pukul 08.45 WIB.



Pembelajaran yang ada di MI Bahrul Ulum terutama bahasa Arab juga masih menggunakan media yang sederhana, sehingga siswa sulit untuk belajar bahasa Arab, terlebih menghafal mufrodat yang diberikan oleh guru, dikarenakan pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran tentang materi *fi Ghurfah al Mudzkaroh* sehingga siswa juga kurang terkesan dengan aktifitas belajar mengajar yang diberikan oleh guru.

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Terutama, kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang bisa menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun kelompok.<sup>4</sup>

Media permainan bahasa Arab yang diterapkan dalam pembelajaran dan pengajaran dapat memberikan peluang yang besar bagi para guru bahasa Arab untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media atau hanya menggunakan metode-metode konvensional.

---

<sup>4</sup> Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 64

Fakta yang ditemukan di kelas V MI Bahrul Ulum selain menggunakan media yang seadanya, guru juga masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, menghafal, dikte dll.

Metode menghafal adalah salah satu metode yang sering digunakan oleh guru bahasa Arab, sering sekali metode menghafalkan digunakan oleh guru dalam pelajaran al-Qur'an Hadist, biasanya guru memberikan metode menghafal pada materi surat-surat pendek, ayat-ayat dalam al-Qur'an ataupun hadist-hadist. Namun metode menghafal tidak hanya digunakan guru dalam pelajaran al-Qur'an hadist saja, Guru mata pelajaran bahasa Arab juga menggunakan metode menghafal dalam mempelajari mufrodat-mufrodat yang diberikan guru. cara menghafal siswa pun berbeda-beda, ada yang ditulis terlebih dahulu di buku catatan kemudian dihafalkan, ada yang menghafalkan dengan cara menutup telinga, ada yang membacanya dengan berulang-ulang dan lain-lain.<sup>5</sup>

Begitu banyak cara unik yang dilakukan oleh siswa untuk menghafal, namun selama ini belum ada media atau alat yang secara khusus membantu siswa dalam menghafal mufrodat. Media yang ada selama ini seperti buku paket, LKS, masih belum bisa memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media yang dimana bisa membantu

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu, tanggal 6 September 2017, pukul 09.55 WIB



siswa dalam berfikir, menghafal, dan belajar bermakna, tidak menjenuhkan dan tidak tertekan dengan hafalan mufrodat yang ada.

Media yang baik yaitu media yang bisa membantu siswa dalam menunjang pembelajarannya, jadi media merupakan alat bantu yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu, tanggal 21 Agustus 2017 terdapat berbagai faktor penyebab adanya masalah tersebut diantaranya :

Pertama guru enggan menerapkan media yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga siswa tidak tertarik untuk giat belajar. Kedua guru kurang menciptakan suasana belajar yang kondusif. Ketiga sajian guru dalam mendesain pembelajaran membosankan. Keempat kurangnya sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang penggunaan media dalam pembelajaran. Sedangkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab sendiri lebih menenkankan pada pemahaman materi dan hafalan mufrodat. Sehingga siswa yang kurang memahami materi secara benar dan sulit mengingat mufrodat yang dipelajari, pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Arab.

---

<sup>6</sup> Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, ( Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 65.

Oleh karena itu pemakaian media dalam pembelajaran harus sesuai dan selaras dengan karakteristik peserta didik, materi dan kondisi lingkungan pengajaran. Bila ditinjau lebih teliti sebenarnya keunggulan suatu media terletak pada beberapa faktor yang berpengaruh, antara lain tujuan, karakteristik peserta didik, situasi dan kondisi, kemampuan dan pribadi guru, serta sarana dan prasarana yang digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Dengan adanya media *flash card* ini diharapkan pembelajaran bahasa Arab lebih inovatif, efektif, kreatif dan dapat menarik minat siswa sehingga aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab baik secara mandiri maupun secara kelompok khususnya pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di MI Bahrul Ulum kelas V. Dan diharapkan media yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif media dalam menyajikan materi pembelajaran Bahasa Arab, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar pembelajaran yang telah ditetapkan dan yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji dalam skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI BAHRUL ULUM KOTA BATU .”**

Hal ini didasarkan pada alasan bahwa (1) media merupakan suatu persoalan yang penting dan menarik untuk dikembangkan, karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) siswa lebih termotivasi, terbimbing, dan terkontrol arah pembelajarannya dengan adanya media yang di desain dengan pengetahuannya dalam kebiasaannya, (3) belum adanya media *flash card* yang dikembangkan di MI Bahrul Ulum, sehingga peneliti tertarik untuk menyumbangkan produk pengembangan media pembelajaran *flash card* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan sajian yang menarik, tidak membosankan, dan mudah untuk dihafalkan bagi siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Arab.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Pada umumnya guru bahasa Arab masih menggunakan media yang sederhana dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
2. Rendahnya perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Sajian guru dalam mendesain pembelajaran membosankan
4. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang penggunaan media dalam pembelajaran.



### C. Pembatasan Masalah

Agar dapat lebih mengarah secara mendalam, maka dalam penelitian ini perlu membatasi masalah pada:

1. Pembelajaran aktif media *flash card* bahasa Arab yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dilibatkan untuk membaca, memahami, menghafal, dan mencocokkan semua kartu mufrodat sesuai dengan gambar yang terdapat pada *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Media *flash card* ini dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti 3, yakni memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah maupun di sekolah dan tempat bermain.

2. Sedangkan hasil belajar yang dimaksud adalah hasil prestasi belajar pada mata pelajaran bahasa Arab kelas V Tahun Ajaran 2018-2019 di MI BAHRUL ULUM KOTA BATU, hasil belajar ini dilihat dari hasil belajar sebelum penggunaan media *flash card* bahasa Arab dan sesudah penggunaan media *flash card* bahasa Arab.

Selain hasil prestasi belajar tersebut, hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini juga mencakup hasil belajar ranah kognitif dalam aspek menghafal, untuk hasil belajar dalam aspek menghafal dilihat dari hasil jumlah mufrodat *fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang berhasil dihafalkan oleh siswa dengan menggunakan media *flash card*.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Arab Materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu?
3. Apakah produk pengembangan media *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Bahrul Ulum kota Batu?

## E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas peneliti ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang di kembangkan di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu.

3. Menjelaskan hasil belajar bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* dengan menggunakan media *flash card* lebih baik daripada hasil belajar yang tidak menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media *flash card* bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* di kelas V MI Bahrul Ulum. Maka, dalam penelitian ini peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya pada berbagai pihak lain. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas media pembelajaran dengan lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.



## 2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## 3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana-prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengemas dan mendesain media dengan baik.

## G. ASUMSI PENGEMBANGAN

Beberapa asumsi dalam pengembangan media bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* adalah:

- a. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab adalah menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- b. Dengan menggunakan media *flash card* bahasa Arab ini diharapkan siswa maupun guru tidak lagi canggung terhadap perubahan zaman dan terbiasa dengan sarana dan prasarana yang telah tersedia, serta siswa akan mampu berkomunikasi secara aktif dengan media yang telah dikembangkan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- c. Melalui media *flash card* bahasa Arab yang dikembangkan ini, dan melalui bimbingan dari guru maka, siswa akan lebih terkontrol dan pembelajaran yang dahulunya berpusat pada guru (*teacher center*) akan

beralih menjadi berpusat atau berorientasi pada siswa (*student center*). Selain itu, pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.

- d. Pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat siswa materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.
- e. Guru bidang studi bahasa Arab masih sulit mengembangkan media bahasa Arab khususnya media *flash card* bahasa Arab.

#### **H. RUANG LINGKUP PENGEMBANGAN**

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa *flash card* dan dilengkapi dengan kamus 3 bahasa.
- b. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran bahasa Arab dengan materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*
- c. Objek penelitian terbatas pada pengguna media *flash card* di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu.
- d. Penilaian kevalidan pada media *flash card* bahasa Arab ini dilakukan oleh validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Arab di MI Bahrul Ulum Kota Batu.
- e. Penelitian kevalidan pada media *flash card* ini juga dilakukan dengan uji coba kelompok kecil pada 3 siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu dan kemudian dilakukan untuk skala besar yakni seluruh siswa kelas V. Uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa.

## I. SPESIFIKASI PRODUK

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa *flash card*. Bahasa Arab, Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini diharapkan memiliki/spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini berbentuk *flash card*
2. Pengembangan ini menggunakan kertas art paper A3
3. Ukuran *flash card* bahasa Arab 9x7 cm
4. *Flash card* ini berisi gambar-gambar dan mufrodat Bahasa Arab yang sesuai dengan materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*
5. Media *flash card* dilengkapi dengan kalimat bijak untuk siswa
6. Media *flash card* disertai dengan gambar-gambar menarik dan berwarna agar siswa termotivasi untuk belajar.
7. Media *flash card* dilengkapi dengan kamus bantu 3 bahasa materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*
8. Media *flash card* ini disusun berdasarkan kompetensi dasar Bahasa Arab 3.1. Memahami bentuk dan makna kata frase, kalimat sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan terkait topik *fi Ghurfah al Mudzakaroh* baik secara lisan maupun tertulis.
9. Media *flash card* ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*, yang seringkali dianggap sulit untuk dipahami dan dihafalkan.

## J. ORISINILITAS PENELITIAN



Untuk mengetahui sub kajian yang sudah ataupun yang belum diteliti pada penelitian sebelumnya, maka perlunya adanya komparasi (perbandingan) apakah terdapat unsur yang berbeda atau persamaan dengan konteks penelitian lain. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan yaitu:

**Tabel 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

NO.	Nama	Judul dan Tahun	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1.	<b>Maulid Diana</b>	Pengembangan media <i>flash card</i> berbasis multimedia pada materi pecahan di kelas 3A MIN Malang <sup>1</sup> (2013)	Penggunaan media <i>flash card</i> yang diterapkan pada pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3A MIN Malang 1.	Pengembangan media <i>flash card</i>	Pengembangan media <i>flash card</i> berbasis multimedia pada pembelajarn matematika materi pecahan kelas 3 di MIN Malang.
2.	<b>Aulia Ratna Sari</b>	Keefektifan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> dalam Pembelajaran menulis prosedur kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta (2015)	Ada perbedaan kemampuan menulis prosedur kompleks yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan	Pengembangan media <i>flash card</i>	Mengembangkan <i>flash card</i> materi bahasa Indoneisa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta

			<p>menggunakan media <i>flash card</i> dan siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional,</p> <p>2) media <i>flash card</i> efektif dalam pembelajaran menulis kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta</p>		
3.	<b>Siti Fatimah</b>	<p>Pengembangan media <i>flash card</i> dalam pembelajaran Matematika untuk siswa kelas II di MI al Ma'arif Sendang kulon progo (2014)</p>	<p>Hasil penilaian media pembelajaran matematika berbasis <i>flash card</i> yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi adalah baik dengan skor 4 dengan konversi skor skala lima adalah 4,00. Berdasarkan penilaian ahli media adalah baik dengan skor 4,12 dengan konversi skor skala lima adalah 4,12.</p>	<p>Pengembangan media <i>flash card</i></p>	<p>Mengembangkan media <i>flash card</i> dalam pembelajaran matematika kelas II di MI al-Ma'arif Sendang Kulon Progo.</p>

## K. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>7</sup>

### 2. Media

Media merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar<sup>8</sup>

### 3. *Flash Card*

*flash card* adalah (kartu pengingat/kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada siswa). Ukuran biasanya memakai ukuran 25 x 20 cm. Kartu-kartu tersebut digambari atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu.<sup>9</sup>

### 4. Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif<sup>10</sup>. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif

<sup>7</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 297

<sup>8</sup> Nana Syaodi Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), hlm. 108

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 89



terhadap bahasa Arab tersebut dipandang sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik.<sup>10</sup>

Pada penelitian ini, yang dikembangkan adalah mata pelajaran bahasa Arab. materi yang di ambil atau yang dikembangkan adalah materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* pada siswa kelas V MI Bahrul Ulum KOTA BATU.

#### **L. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari bab I sampai dengan bab IV. Pada bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Sedangkan pada bab II menjelaskan tentang kajian teori terkait hakikat media pembelajaran, hakikat *flash card*, hakikat pembelajaran Bahasa Arab, dan hakikat hasil belajar siswa dari beberapa referensi.

Pada bab III menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

---

<sup>10</sup> Ulin nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pmbelajaran Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Divapress, 2016) hlm.

Pada bab IV menjelaskan tentang hasil pengembangan media pembelajaran, Penyajian Analisis data, data kemenarikan media *flash card*, dan pengaruh media pembelajaran *flash card* bahasa Arab terhadap hasil belajar.

Pada bab V menjelaskan tentang Analisis hasil pengembangan produk media *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*, dan analisis pengaruh media flash card materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Pada bab VI menjelaskan tentang kesimpulan hasil pengembangan dan saran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Hakikat Media

##### 1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media informasi.<sup>11</sup>

Nana syaodih menyatakan bahwa media adalah segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar, misalnya alat-alat elektronika seperti mesin pengajaran, film, televisi, dan komputer.<sup>12</sup>

Menurut AEFT (*Association for Education and Communication*), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011), hlm. 3-4.

<sup>12</sup> Nana syaodi sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), hlm. 108

Sementara Schramm berpendapat bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari banyak pengertian media peneliti menyimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Perantara pesan dapat berupa alat-alat elektronik, bahan-bahan cetakan, orang, dan sejenisnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media. Penerima pesan adalah orang-orang yang melihat, mendengar, dan ikut berpartisipasi dalam menggunakan perantara tersebut.

## 2. Kalsifikasi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa macam atau kalsifikasi media pembelajara. Diantaranya adalah:<sup>14</sup>

- a) Media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan, misalnya *filmstrip*, transparasi, *micro projection*, papan tulis, *bulletin board*, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
- b) Media auditif yang hanya dapat di digunakan dengan indera pendengaran misalnya: phinograph record, televisi, radio, rekaman pada tape recorder.

<sup>13</sup> Fathul mujib dan Nailul rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam BelajarBahasa Arab*, ( Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 64-65.

<sup>14</sup> Ulin Nuha. *Ragam Metodologi &Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: DIVA Press. 2016.), hlm.267-272.



- c) Media Audiovisual alat-alat yang bisa di dengar dan dilihat, memiliki unsur suara dan gambar. Media jenis audiovisual ini dibagi menjadi dua bagian yakni 1) audiovisual diam misalnya film, film rangkai suara, dan 2) audio visual gerak misalnya film suara dan *video cassette* .

Rudi Bretz mengklasifikasikan media dalam proses pembelajaran menjadi 4, yaitu:<sup>15</sup>

- a) Media Visual. Media ini biasa disebut dengan media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis dan media visual non cetak. *Pertama* media visual verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual nonverbal grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal, yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur grafis, seperti sketsa, lukisan, photo, peta grafik, diagram, dan bagan). Ketiga, media visual non verbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, dan diorama.

Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran atlas; bisa juga dibuat dari papan visual seperti papan tulis; dan bisa dibuat

---

<sup>15</sup> Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press. 2012) hlm.55-56.

dalam bentuk tayangan, yakni melalui *projectable aids* atau alat yang mampu memproyeksikan pesan visual, seperti *digital projector* (LCD), *overhead projector* (OHP).

- b) Media Audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim dan penerima pesan melalui indera pendengaran. Misalnya : radio, tape recorder, CD, mp3 dan lainnya.
- c) Media Audio Visual. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Misalnya: slide suara dan televisi dan video.
- d) Multimedia. multimedia merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Multimedia saat ini sinonim dengan computer based yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan: sliden yang disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, Word Window Web, dan lain sebagainya.

Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa, sesungguhnya pengklasifikasian tersebut terbagi atas sesuatu yang hanya bisa di dengar, hanya bisa dilihat, yang bisa di dengar dan dilihat, dan juga bisa semuanya dalam satu media. Yang kita kenal



biasanya kalau visual berarti sesuatu yang hanya bisa dilihat umunya kita sebut gambar. Sedangkan audio adalah sesuatu yang dapat kita dengar saja contohnya radio.

Kemudian audio visual adalah gabungan antara keduanya (visual dan audio). Dan multimedia adalah gabungan antara kesemuanya (visual, audio, audio visual).

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.<sup>16</sup>

- a) *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian,

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, ( Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011), hlm. 16-17.

kemungkinan untuk memperoleh mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b) *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- c) *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d) *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dengan menambahkan media visual dalam proses pembelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 sampai 38 persen. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan sampai 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata. Tidak hanya itu, waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah

konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk mendukung presentasi lisan. Sebuah gambar barangkali tidak memiliki ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada kata-kata saja.<sup>17</sup>

Adapun tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Agar proses belajar mengajar berlangsung dengan tepat dan berdaya guna.
- b) Untuk mempermudah guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa
- c) Untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.
- d) Untuk mendorong keinginan siswa mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan guru
- e) Untuk menghindari salah pengertian antar siswa terhadap materi yang disampaikan guru.<sup>18</sup>

#### 4. PERAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, ( Bandung: NUSAMEDIA, 2011), hlm. 25

<sup>18</sup> Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab.*, ( Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 67.

<sup>19</sup> *Ibid.* hlm. 65.

Dengan memanfaatkan media, pembelajaran bahasa Arab akan lebih menarik serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai tiga peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu:<sup>20</sup>

1. Peran sebagai penarik perhatian (*attentional role*), dalam peranannya sebagai penarik perhatian siswa, media bersifat mengundang perhatian siswa, meningkatkan rasa keingintahuan siswa, serta menyampaikan informasi.
2. Peran komunikasi (*communication role*), dalam peranannya sebagai pelancar komunikasi, media berperan dalam mendorong dan membantu peserta didik untuk memahami pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh guru
3. Peran retensi (*retention role*), dalam peran retensi, media membantu pembelajar untuk mengingat konsep-konsep penting yang diperoleh selama pelajaran.

## 5. Nilai dan Manfaat Media Pengajaran

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

---

<sup>20</sup> Abdul Wahab Rasyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 20-21.



menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan alain-lain.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Trianto keuntungan dari media pembelajaran antara lain:

1. Gairah belajar siswa meningkat
2. siswa berkembang menurut minat dan kecepatannya
3. interaksi langsung dengan lingkungan
4. memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman dan
5. menimbulkan peersepsi akan sebuah konsep yang sama.<sup>22</sup>

## **B. Hakikat *Flash Card***

### **1. Pengertian *Flash Card***

<sup>21</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm.2

<sup>22</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.235



Media kartu bergambar adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi dan sejenisnya. Jenis media ini berupa foto, picture, lukisan dan lain sebagainya. Gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang (binatang, benda-benda, tumbuhan, dan sebagainya) yang bisa didapatkan di internet, dibuat dengan tinta, cat potret dan lainnya.

*Flash card* adalah (kartu pengingat/kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada siswa). Ukuran biasanya memakai ukuran 25 x 20 cm. Kartu-kartu tersebut digambari atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu. Untuk bisa menggunakan *flash card* dengan baik dan benar maka, alat tersebut harus dikelompokkan sesuai dengan tema masing-masing. Misalnya kata-kata atau gambar yang terkait dengan sekolah harus dijadikan satu, gambar-gambar yang terkait dengan alat dapur dijadikan satu, dan seterusnya.<sup>23</sup>

*Flash card* merupakan kata yang tertulis yang terbuat dari koran yang dipenuhi gambar-gambar yang menarik, kata-kata, ungkapan, ataupun beberapa kalimat. Gambar dan tulisan dibuat dengan ukuran besar, dengan tujuan agar siswa dapat membaca dan memahami isi dan pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik. Adapun topik-topik yang biasa dipakai dalam *flash card* adalah berkenaan

---

<sup>23</sup> Azhar arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, ( Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 89

dengan alat-alat rumah tangga, alat-alat sekolah. Buah-buahan , anggota tubuh dan lain-lain<sup>24</sup>

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya sesuai pada kelas yang dihadapi. Kalau kelas agak besar memakai ukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar, benda-benda binatang dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik mengajar dan memperkaya kosakata.<sup>25</sup>

Lain halnya Susilana (Tim repository UPI) mengemukakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran lembaran *flash card*.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media *flash card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Ukuran dari *flash card* dapat disesuaikan

<sup>24</sup> Ulin Nuha, *Ragam metodologi dan media pembelajaran bahasa Arab* , (Cet.I Diva press, 2016), hlm. 290

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 119-120

<sup>26</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2007), hlm. 95

dengan kebutuhan kelas, maksudnya ukuran media *flash card* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *flash card* pada kelas besar.

Azhar Arsyad menyatakan bahwa *Flash card* berasal dari bahasa Inggris, *flash* (cepat), *card* (kartu). Jadi *flash card* artinya kartu cepat. *Flash card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.<sup>27</sup>

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *flash card* antara lain:

- 1) memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari
- 2) menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik
- 3) memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 119-120

- 4) memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik
- 5) peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- 6) merangsang peserta didik untuk memberikan respon, misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosakata bahasa Arab
- 7) melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru
- 8) bisa menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran disekolah) guessing games (tebak-tebakan)<sup>28</sup>

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran *flash card* , yaitu:

- 1) menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- 2) memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar
- 3) melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) mendorong motivasi belajar
- 5) meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam menyampaikannya
- 6) menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan

---

<sup>28</sup> Asnawir M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Cet VI; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 34



- 7) memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru-guru
- 8) menambah variasi dalam menyajikan materi
- 9) memungkinkan peserta didik dalam memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya
- 10) mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.<sup>29</sup>

Dengan demikian fungsi media pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas, harus bisa digunakan sesuai dengan fungsi media-media pembelajaran tersebut khususnya media *flash card* terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan guru kepada peserta didik pada mata pelajaran tertentu.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flash Card***

Adapun kelebihan media pembelajaran *flash card* yaitu:

- a) Mudah dibawa kemana-kemana
- b) mudah diperoleh, baik dari buku, internet, majalah atau koran
- c) praktis, sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan

---

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.67



- d) dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran bidang studi
- e) lebih mudah memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik
- f) peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat sambil melihat gambar.<sup>30</sup>

Adapun kelemahan media *flash card* yaitu:

- a) kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- b) peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- c) tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *flash card* mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a) media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan
- b) media menghasilkan keseragaman penghayatan, penguatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

---

<sup>30</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2007), hlm, 94

- c) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik terutama media gambar
- d) media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- e) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- f) media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak.<sup>31</sup>

Sebagaimana telah dijelaskan diatas, betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya media *flash card*, lebih penting lagi kalau media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab.

#### 4. Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar , teks atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks tanda simbol yang ada apada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam belajar. Menurut Cepi riyana dan Rudi Susilana langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- a) kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap

---

<sup>31</sup> Asnawir M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet.VI,Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 15

ke siswa

- b) cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan
- c) Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- d) jika sajian menggunakan permainan (1) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (2) siapkan siswa yang akan berlomba (3) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar teks, lambang sesuai perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda” (4) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.<sup>32</sup>

### 5. Petunjuk Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran

- a) Permainan ini melibatkan kemampuan siswa untuk membaca, memahami, menghafal dan mencocokkan kartu mufrodat sesuai dengan gambar yang terdapat pada *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.
- b) *Flash card* ini dikembangkan sesuai dengan KD memahami bentuk dan makna kata frase, kalimat sederhana sesuai

---

<sup>32</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* , (Bandung: Wacana Prima, 2007), hlm,95

dengan unsur kebahasaan terkait dengan materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* dan mempraktikkan bunyi huruf, kata, frase, dan struktur kalimat bahasa Arab sesuai dengan maknanya secara tertulis dan lisan terkait topik materi *fi Ghurfah al-Mudzakaroh*.

- c) *Flash card* ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan jumlah hafalan mufrodat siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.
- d) Melalui permainan ini di harapkan siswa mampu menghafal mufrodat materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* minimal 5 mufrodat dari keseluruhan yang berjumlah 30 mufrodat.
- e) Guru membagi siswa menjadi menjadi 5 kelompok .
- f) Setiap kelompok terdiri dari 6 siswa.
- g) Guru membagikan 1 kotak *flash card* beserta kamus pendamping 3 bahasa kepada setiap kelompok.
- h) Masing-masing kelompok memegang 1 kotak *flash card beserta* kamus pendamping 3 bahasa
- i) Sebelum permainan *flash card* dimulai masing-masing kelompok mengacak *flash card* yang sudah dibagikan.
- j) Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan untuk bertanya dan menjawab kosakata/mufrodat yang terdapat dalam *flash card* secara bergantian.



- k) Urutan giliran pemain bergerak dari kanan ke kiri.
- l) Setelah pemain pertama mendapatkan gilirannya untuk bertanya, pemain yang duduk disebelah kirinya akan mendapatkan giliran untuk menjawab.
- m) Lakukan permainan secara bergantian terus-menerus sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran bertanya dan menjawab kosa kata/mufrodat yang terdapat dalam *flash card*.
- n) Tulislah pada kolom yang sudah disediakan, jumlah mufrodat yang berhasil dihafalkan oleh masing-masing teman kalian.

## C. Hakikat Hasil Belajar

### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari. Sedangkan menurut Howard L. Kingskey mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed*



*through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.<sup>33</sup>

Pengertian belajar yang lain menurut Alisuf Sabri adalah, “merupakan faktor penentu proses perkembangan manusia memperoleh hasil perkembangan berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, nilai, reaksi, keyakinan dan lain-lain tingkah laku yang dimiliki manusia adalah diperoleh melalui belajar”.<sup>34</sup>

Sedangkan pengertian belajar menurut Sumadi Surya Brata adalah, “segala proses atau aktivitas yang disyaratkan oleh berbagai faktor-faktor”.<sup>35</sup>

Hamalik mendefinisikan belajar merupakan, “suatu proses, dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimilikinya sebelumnya. Jadi berdasarkan proses (sebagai alat atau *means*) akan terjadi tujuan (*ends*), sesuatu hal yang dikehendaki oleh pendidikan”.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 12

<sup>34</sup> Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Jaya, 2007), hlm. 54

<sup>35</sup> Sumandi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hlm. 233

<sup>36</sup> Hamalik Oemar, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2011), hlm. 106

W.S. Winkel mendefinisikan belajar adalah merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar. Apa yang sedang terjadi dari diri seseorang yang sedang belajar, tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang itu. Bahkan hasil belajar orang itu tidak langsung kelihatan, tanpa orang itu melakukan sesuatu yang menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar. Maka berdasarkan perilaku yang disaksikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang telah belajar. Dengan demikian jelaslah kiranya, bahwa “hasil belajar” tidak jatuh sama dengan “prestasi” (*performance*); di dalam hasil belajar menampakkan diri. Selama potensi atau kemampuan internal tidak diwujudkan dalam suatu bentuk perilaku, sulitlah diperoleh kepastian tentang apa yang telah dipelajari. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa “belajar” pada manusia boleh dirumuskan sebagai berikut: “suatu aktifitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.”<sup>37</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan

---

<sup>37</sup> Wingkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996), hlm. 52-53

perubahan. Tentu saja perubahan yang didapatkan itu bukan merupakan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru. Dengan demikian, maka perubahan fisik akibat sengatan serangga, patah tangan, patah kaki, buta mata, tuli telinga, penyakit bisul, dan sebagainya bukanlah termasuk perubahan akibat belajar. Oleh karenanya, perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.

## **2. Tujuan Belajar**

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling memengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar-mengajar yang tersedia. Dari uraian di atas, kalau dirangkum dan ditinjau secara umum, maka tujuan belajar itu ada tiga jenis.

### **1) Untuk mendapatkan pengetahuan**

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata



lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.<sup>38</sup>

Dan menurut W.S Winkel tujuan belajar adalah sesuatu yang menghasilkan perubahan-perubahan yang mana perubahan tersebut meliputi hal-hal yang bersifat internal seperti pemahaman dan sikap, serta hal-hal yang mencakup eksternal seperti kemampuan motorik dan berbicara dalam bahasa asing.<sup>39</sup>

## 2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau perumusan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani ataupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Termasuk dalam hal ini masalah-masalah “teknik” dan “pengulangan”. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan

---

<sup>38</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 25-28

<sup>39</sup> W.S Winkel, *op., cit*, hlm. 55

penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreatif untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Jadi semata-mata bukan soal “pengulangan”, tetapi mencari jawaban yang cepat dan tepat. Keterampilan memang dapat dididik yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Demikian juga mengungkapkan perasaan melalui bahasa tulis dan lisan, bukan soal kosa kata atau tata bahasa, semua memerlukan banyak latihan. Interaksi yang mengarah pada pencapaian keterampilan itu akan menuruti kaidah-kaidah tertentu yang bukan semata-mata hanya menghafalkan atau meniru. Cara berinteraksi, misalnya dengan metode *make a match*.<sup>40</sup>

### 3) Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini butuh kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak menggunakan pribadi guru itu sendiri untuk memberikan model. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu guru bukan sekedar pengajar, akan tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Dengan dilandasi nilai-nilai itu, anak didik akan tumbuh kesadaran dan kemauannya, untuk mempraktekkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Sadirman, *op. cit*, hlm. 25-28.

<sup>41</sup> *Ibid.*, hlm. 25-28.



#### 4) Membentuk makna

Tujuan yaitu membentuk makna. Makna dilahirkan oleh para peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Kontruksi makna dipengaruhi oleh pengertian terdahulu yang telah dimiliki peserta didik (*long term memory*).<sup>42</sup>

### 3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari bahasa belanda “*prestatie*” atau dalam bahasa Indonesia menjadai prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi selalu di kaitkan dengan kegiatan tertentu, seperti yang dikemukakan oleh Abdullah bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang. Sedangkan menurut Oemar Hamalik bahwa hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak tahu menjadi tahu.<sup>43</sup>

Ada beberapa definisi hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan, antara lain adalah pengertian hasil belajar menurut Ahmad Susanto yakni, “perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari

---

<sup>42</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 127.

<sup>43</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.30

seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.<sup>44</sup>

Pengertian hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah, “Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan hasil apabila tujuan intruksional khususnya dapat tercapai. Dan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa”.<sup>45</sup>

Menurut Muhibbin Syah hasil belajar adalah sesuatu yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 5.

<sup>45</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op., cit*, hlm. 119.

<sup>46</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 192-193.

Penilaian dalam pembelajaran juga meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Ranah afektif mencakup watak perilaku, seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sementara ranah psikomotor mencakup imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.<sup>47</sup>

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat dipastikan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut berupa terjadinya perubahan dan peningkatan terhadap beberapa aspek atau kawasan (*domain*) belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Interpretasi terhadap tiga aspek sasaran belajar tersebut berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* yaitu:

a) Kognitif

Ranah kognitif terkait dengan kemampuan mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, melakukan sintesis, dan mengevaluasi.<sup>48</sup> Kemampuan mengetahui artinya kemampuan mengetahui fakta, konsep, prinsip dan *skill*. Kemampuan memahami, artinya kemampuan mengerti tentang hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan

---

<sup>47</sup> Kunandar, *Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 385.

<sup>48</sup> Kunandar, *Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 385.

mengaplikasikan sesuatu, artinya menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan menganalisis, artinya menentukan bagian-bagian dari suatu masalah, dan penyelesaian atau gagasan serta menunjukkan hubungan anatar bagian itu. Kemampuan sintesis, artinya menggabungkan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan dan konsep, merangkai berbagai gagasan menjadi sesuatu hal yang baru. Kemampuan evaluasi, artinya mempertimbangkan dan menilai benar salah, baik buruk, bermanfaat tak bermanfaat.

Ranah kognitif Revisi *Taksonomi Bloom*

### 2.1 Tabel Taksonomi Bloom Revisi

Taksonomi Blom lama	C1 (Pengetahuan)	C2 (Pemahaman)	C3 (Aplikasi)	C4 (Analisi)	C5 (Sintesis)	C6 (Evaluasi)
Taksonomi Bloom revisi	C1 (Mengingat)	C2 (Memahami)	C3 (Mengaplikasikan)	C4 (Memahami)	C5 (Mengevaluasi)	C6 (Mencipta)

#### b) Afektif

Ranah afektif (*affective domain*) menurut tasonomi Kratwohl, Bloom dan kawan-kawan.



1. Penerimaan (*receiving*)
2. Partisipasi (*responding*)
3. Penilaian/penentuan sikap (*valuing*)
4. Organisasi (*organization*)
5. Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*).<sup>49</sup>

Ranah afektif terkait dengan kemampuan menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan memiliki karakter.<sup>50</sup> Kemampuan menerima, artinya kemampuan menerima fenomena dan stimulus (rangsangan) atau kemampuan menunjukkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi. Kemampuan merespons, artinya kemampuan menunjukkan perhatian yang aktif, kemampuan melakukan sesuatu, dan kemampuan menanggapi.

Kemampuan menilai, artinya menunjukkan konsistensi perilaku yang mengandung nilai, mempunyai motivasi untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai. Kemampuan mengorganisasi, artinya nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem, menentukan hubungan antar nilai, menetapkan nilai yang dominan dan diterima. Dan kemampuan memiliki karakter, artinya suatu nilai telah menjadi

<sup>49</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Grasindo:1991), hlm.150.

<sup>50</sup> Kunandar, *Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2007), hlm. 386.

karakternya atau nilai-nilai tertentu telah mendapat tempat dalam dirinya dan mewarnai kehidupannya.

c) Psikomotorik

Kompetensi siswa dalam ranah psikomotorik menyangkut kemampuan melakukan gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan berkemampuan fisik, gerakan terampil, gerakan indah, dan kreatif.<sup>51</sup>

Kemampuan gerakan refleks, artinya respons terhadap stimulus tanpa sadar. Kemampuan melakukan gerakan dasar, artinya gerakan yang muncul tanpa latihan, tetapi dapat diperluas melalui praktik.

Ranah psikomotorik (pychomotoric domain) menurut klasifikasi Simpson:

1. Persepsi (*perception*)
2. Kesiapan (*set*)
3. Gerakan terbimbing (*guided response*)
4. Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)
5. Gerakan yang kompleks (*complex response*)
6. Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
7. Kreativitas (*creativity*)<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid.* hlm. 388.

<sup>52</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 1991), hlm. 150.

Kemampuan melakukan gerakan persepsi, artinya gerakan lebih halus dibanding gerakan refleks dan dasar karena sudah dibantu kemampuan perseptual. Kemampuan melakukan gerakan kemampuan fisik, artinya gerakan yang lebih efisien dan berkembang melalui kematangan dan belajar. Kemampuan melakukan gerakan terampil, artinya gerakan yang dapat mengontrol berbagai tingkatan gerakan, gerakan yang sulit, rumit, kompleks dengan tangkas dan cekatan. Kemampuan gerakan indah dan kreatif, artinya gerakan untuk mengomunikasikan perasaan, gerakan terampil yang efisien dan indah.

Tes penilaian hasil belajar siswa bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut :<sup>53</sup>

1. Formatif, yaitu merupakan umpan balik bagi guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan mengadakan program remedial bagi siswa yang belum menguasai sepenuhnya materi yang dipelajari.
2. Sumatif, yaitu dapat mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, menentukan angka nilai sebagai bahan keputusan kenaikan kelas dan laporan perkembangan bealajar siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>53</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya:2011) hlm.195.

3. Diagnostik, yaitu dapat mengetahui latar belakang siswa (psikologis, fisik dan lingkungan) yang mengalami kesulitan belajar.
4. Seleksi dan penempatan, yaitu hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk menyeleksi dan menempatkan siswa sesuai dengan minat dan kemampuannya.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Cholil dan Sugeng Kurniawan Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi 2 yaitu:<sup>54</sup>

1. Faktor *Intern* (faktor dalam diri anak) yang meliputi:
  - a. Biologis, yakni hambatan yang bersifat kejasmanian, seperti kesehatan, cacat badan, kurang makan dan lain sebagainya.
  - b. psikologis, yakni hambatan yang bersifat psikis seperti perhatian, minat, bakat, IQ dan gangguan psikis.
2. Faktor *ekstern* (faktor dari luar anak) yang meliputi:
  - a. faktor lingkungan keluarga
    - 1) Orang Tua

Dalam kegiatan belajar, seorang anak perlu diberi dorongan dan pengertian dari orang tua, serta semaksimal

<sup>54</sup> Cholil dan Sugeng Kurniawan *Psikologi Pendidikan telaah Teori dan Praktik*, (Surabaya: SA press, 2011), hlm.204



mungkin membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak di sekolah.

## 2) Suasana Rumah

Suasana keluarga yang akrab, menyenangkan dan penuh dengan rasa kasih sayang akan memberikan motivasi yang mendalam pada anak.

## 3) Keadaan sosial ekonomi keluarga

Dalam kegiatan belajar, seorang anak kadang –kadang memerlukan sarana-sarana yang cukup mahal, yang kadang-kadang tidak dapat terjangkau oleh keluarga. Jika keadaannya demikian , maka masalah sedemikian merupakan faktor penghambat dan memepengaruhi hasil belajar siswa.

## b.faktor lingkungan sekolah.

### 1) Interaksi guru dan murid

Guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara intim menyebabkan proses belajar kurang lancar dan juga menyebabkan anak merasa ada jarak dengan guru.

### 2) Hubungan anatar murid

Guru harus mampu membina jiwa kelas supaya dapat hidup bergotong royong dalam belajar bersama.

### 3) Media Pendidikan

Melihat kondisi banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya proses belajar dalam jumlah yang besar pula, seperti: buku-buku perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain.

#### c. Faktor lingkungan masyarakat

##### 1) Teman Bergaul

Dalam kehidupan anak, pergaulan dan teman sepermainan sangat dibutuhkan dalam membuat dan membentuk kepribadian anak dan sosialisasi anak.

##### 2) Kegiatan dalam Masyarakat

Disamping belajar, seorang anak juga mempunyai kegiatan-kegiatan lain diluar sekolah. Misalnya menari, karang taruna, olahraga, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Abdul Majid faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:<sup>55</sup>

##### a) Kematangan/pertumbuhan

Mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya dalam arti potensi-potensi jasmani dan rohaninya telah matang untuk itu.

##### b) Kecerdasan dan inteligensi

<sup>55</sup> Abdul Majid, (*Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 226

Selain kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan baik ditentukan juga oleh taraf kecerdasan.

c) Latihan dan Ulangan

Karena terlatih sering kali mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasi dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.

d) Motivasi

Motivasi merupakan pendorong suatu organisme untuk melakukan sesuatu.

e) Keadaan Keluarga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam juga mau tidak mau turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak.

f) Guru dan cara mengajar

Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya juga turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai.

g) Motivasi sosial

Karena belajar itu suatu proses yang timbul dari dalam, maka memotivasi memegang peranan penting. Jika guru atau orang

tua dapat memberikan motivasi yang baik pada nak-anak, maka timbullah dorongan dan hasrat untuk giat belajar .

h) Lingkungan dan kesempatan

Pengaruh lingkungan dan kesempatan untuk belajar juga dapat mempengaruhi belajarnya.

**5. Hasil belajar bahasa Arab**

Hasil belajar merupakan suatu bentuk pengakuan terhadap hasil belajar. Suatu hasil belajar dapat dikategorikan memiliki prestasi jika hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua kemampuan yang dicapai peserta didik berupa perubahan perilaku, pemahaman dan pengetahuan, dan ketrampilan yang akan nampak setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, perubahan perilaku dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih terarah.

Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran diantaranya sebagai berikut:



*Pertama*, meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Kreativitas dapat dikembangkan dalam memberi kepercayaan, komunikasi yang baik, dan pengawasan yang sesuai.

*Kedua*, peningkatan disiplin sekolah, yaitu suatu keadaan tertib dimana guru, staf sekolahan, dan peserta didik yang tergabung dalam sekolah, tunduk kepada peraturan yang telah ditetapkan dengan senang hati. *Ketiga*, peningkatan motivasi belajar. Motivasi adalah pendorong atau penarik menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Guru memberikan motivasi kepada siswa akan mendorong siswa untuk belajar secara maksimal untuk mencapai hasil yang maksimal.<sup>56</sup>

#### **D. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah**

##### **1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Arab**

Mata pelajaran bahasa Arab merupakan “suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif”. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut dipandang sangat penting dalam membantu

---

<sup>56</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva press, 2016, hlm. 47

memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Al Hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Sedangkan bahasa Arab dalam Mu'jam al-wasith disebutkan bahasa Arab adalah suara-suara yang diungkapkan oleh setiap masyarakat untuk menyampaikan maksud-maksud mereka.<sup>57</sup>

Ada beberapa pendapat tentang pengertian Bahasa Arab, diantaranya menurut Ahmad al-Hasyimi bahasa Arab adalah suara-suara yang mengandung sebagian dari huruf hijaiyyah.<sup>58</sup> Sedangkan menurut Syaikh Mustafa al-Gulayaini bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud atau tujuan mereka.<sup>59</sup>

Definisi lain menjelaskan bahwa bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang sejak dahulu dipelajari oleh para generasi muslim di dunia. Di Indonesia pun bahasa dipelajari sejak anak usia dini, karena mayoritas masyarakat beragama Islam, yang mana mereka memiliki kitab al-Qu'an yang diturunkan dengan bahasa Arab.<sup>60</sup>

## **2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah**

Ruang lingkup pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah meliputi tema-tema tentang pengenalan, peralatan madrasah, pekerjaan, alamat,

<sup>57</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva press, 2016, hlm. 25

<sup>58</sup> *ibid*

<sup>59</sup> *ibid*

<sup>60</sup> Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang, UIN MALIKI PRESS, 2011) hlm 26.

keluarga, anggota badan, di rumah, di kebun, di madrasah, di laboratorium, di perpustakaan, di kantin, jam, kegiatan sehari-hari, pekerjaan, rumah, dan rekreasi.<sup>61</sup> Dimana tema-tema tersebut berpatokan pada Kompetensi Inti (KI) , Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pelajaran Bahasa Arab kelas V.

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pelajaran bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyyah (MI)/ SD Ma'arif.

a. Menyimak

memahami wacana lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

b. berbicara

mengungkapkan makna secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

c. Membaca

membaca dan memahami wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

d. Menulis

menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat.<sup>62</sup>

<sup>61</sup> Buku Paket Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah.

<sup>62</sup> Permenag No 2 Tahun 2008, BAB I. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyyah.

Tabel 2.2

## Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya. dirumah, disekolah, dan tempat bermain.	- Memahami bentuk dan makna kata, frase, kalimat sederhana sesuai unsur kebahasaan dan terkait topik <i>fi Ghurfah al Mudzakaroh</i> baik secara lisan maupun secara tulis.

## 3. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah

Mata pelajaran bahasa Arab dalam Permenag, dinyatakan memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), menulis (*kitabah*).
- 2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.



- 3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.<sup>63</sup>

Dari tujuan tersebut, Kita dapat mengambil setidaknya beberapa kata kunci terkait bahasa Arab, yaitu 4 kompetensi berbahasa Arab, bahasa asing, bahasa sumber ajaran Islam, dan budaya Arab. Untuk kepentingan tujuan tersebut, Kita juga dapat melihat ruang lingkup mata pelajaran bahasa Arab dalam Permenag tersebut diarahkan kepada tema-tema seperti (1) di tingkat madrasah ibtidaiyah, tentang: pengenalan, perlengkapan sekolah, pekerjaan, alamat, keluarga, anggota badan, di rumah, di kebun, di madrasah, di laboratorium, di perpustakaan, di kantin, jam, kegiatan sehari-hari, dan rekreasi; (2) di tingkat madrasah tsanawiyah tentang: ide/ konsepntitas diri, kehidupan madrasah, kehidupan keluarga, rumah, hobi, profesi, kegiatan keagamaan, dan lingkungan; (3) di tingkat madrasah aliyah tentang: pengenalan, kehidupan keluarga, hobi, pekerjaan, remaja, kesehatan, fasilitas umum, pariwisata, kisah-kisah Islam, wawasan Islam, hari-hari besar Islam, dan tokoh-tokoh Islam; (4) di tingkat madrasah aliyah program bahasa tentang: ide/ konsepntitas diri, kehidupan madrasah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, hobi, wisata, layanan umum, dan pekerjaan; (5) di tingkat madrasah aliyah program keagamaan tentang: Al-

---

<sup>63</sup> Departemen Agama, Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan, (Jakarta:Ditbinperta, 1997),hlm 117.

Qur'an Al-Karim, kehidupan beragama, akhlak mulia, kegiatan mengajar, ilmu pengetahuan, perdagangan, rekreasi, dunia Arab, bahasa dan masyarakat Arab.<sup>64</sup>

#### 4. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah

Bahasa Arab memiliki karakteristik yang unik dan universal. Dikatakan unik karena bahasa Arab memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bahasa lainnya, sedangkan universal berarti adanya kesamaan nilai antara bahasa Arab dengan bahasa lainnya. Karakteristik universalitas bahasa Arab antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bahasa Arab memiliki gaya bahasa yang beragam, yang meliputi, 1) ragam sosial atau sosiolek yaitu ragam bahasa yang menunjukkan stratifikasi sosial ekonomi penuturnya; 2) ragam geografis, ragam bahasa yang menunjukkan letak geografis penutur antara satu daerah dengan daerah lain, sehingga melahirkan dialek yang beragam; 3) ragam idiolek yaitu ragam bahasa yang menunjukkan integritas kepribadian setiap individu masyarakat (لهجة فردية).
2. Bahasa Arab dapat diekspresikan secara lisan atau pun tulisan. Realitas ini dapat dipahami karena adanya bentang sejarah peradaban manusia terlihat jelas mereka pada umumnya berbahasa lisan meskipun diantara

<sup>64</sup> Departemen Agama, Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan, (Jakarta: Ditbinperta, 1997), hlm 117.

mereka tidak dapat menulis dan tidak mengenal lambang tulisan. Bahasa lisan sebagai system verbal lebih banyak dipakai oleh manusia dalam berkomunikasi antara satu dengan lainnya antar anggota masyarakat di lingkungannya. Hal ini dimaksudkan agar penyampaian pesan lebih cepat dipahami maknanya oleh masyarakat sasaran. Allah juga menguatkan karakteristik ini dengan firman-Nya berikut:

3. Memiliki sifat Arbiter

Setiap bahasa bersifat manasuka, baik dalam hubungan antara kosakata dengan refrensinya maupun dalam hal aturan gramtikalnya, tidak ada alasan logis atau rasional mengenai perbedaan bahasa yang ada.

4. Bahasa Arab memiliki system, aturan dan aturan yang spesifik

Bahasa Arab memiliki beberapa system dan aturan yang spesifik, pertama, sistemik yakni tersusun dari elemen atau tata bunyi (fonologi), tata kata (morfologi), sintaksis, dan lain-lain. kedua, sistemik, artinya bahasa Arab mempunyai aturan-aturan yang khas, saling melengkapi sesuai dengan fungsinya masing-masing. ketiga, komplet artinya bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki kosakata yang lengkap untuk mengungkapkan segala karakteristik budaya penuturnya.

5. Memiliki sistem bunyi yang khas

Sejak 15 abad yang lalu, bahasa Arab tetap konsisten dengan 29 bunyi yang disimbolkan dengan lambang huruf hijaiyyah.

6. Mempunyai sistem tulisan yang khas

Sistem tulisan yang khas bahasa Arab dimulai dari kanan ke kiri, selain itu satu huruf arab bisa jadi memiliki bentuk tulisan yang berbeda, yakni ketika ditulis tersendiri, terpisah dengan huruf lain.

7. Memiliki sistem *I'rab*

Perubahan *i'rab* sangat mempengaruhi makna keseluruhan kalimat dalam bahasa Arab. sebab dengan *i'rab* itulah makna gramatikal suatu kalimat bisa ditentukan.

8. Sangat kaya makna majasi

Majasi atau gaya bahasa merupakan ciri khas yang sangat menonjol dalam kesastran bahasa Arab.

Karakteristik ini berkaitan dengan tatanan semantik. Sangat sering ditemukan kosa kata bahasa Arab yang mengalami perluasan makna dari makna asalnya.<sup>65</sup>

<sup>65</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva press, 2016, hlm. 36



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>66</sup> Penelitian R&D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan prosuk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>67</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan seperti halnya yang dikemukakan oleh Nana Syaodih bahwa penelitian pengembangan atau *reserch and development* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik.<sup>68</sup>

Dengan demikian penelitian pengembangan ini di dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya mengacu produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran produk yang dihasilkan nantinya akan terus diadakan pengembangan sehingga menghasilkan produk sempurna yang dapat

---

<sup>66</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 164.

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung Alfabeta, 209), hlm. 297.

<sup>68</sup> *ibid*

digunakan secara baik, bagi pembelajar maupun pengajar untuk menerangkan kepada siswa tentang apa yang harus dikuasai oleh siswa. Media *flash card* ini juga dibuat melalui prose penelitian sehingga kevalidan akan isi dan materi benar-benar akurat. Dengan harapan media permainan flash card ini yang diciptakan melalui penelitian dan pengembangan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan menarik karena disertai dengan gambar dan warna yang menarik.

### **B. Model Pengembangan**

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.<sup>69</sup>

Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti menghasilkan suatu produk tertentu. diantaranya adalah model Kemp, Dick & Carey, 4D dan sebagainya.

Model pengembangan yang dilakukan mengacu pada metode R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall menurut beliau, ada sepuluh tahap yang harus dilalui dalam R&D, dan setiap tahap pengembangan tersebut harus mencerminkan

---

<sup>69</sup> Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm.53

adanya yaitu ada pengambilan data emperis, analisis data, dan pelopornya. Tahap-tahap penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall adalah sebagai berikut: <sup>70</sup>

**1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Reserch and information collecting*)**

Penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan observasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab langsung, kemudian mencari kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan untuk memperoleh informasi awal atau melakukan pengembangan .<sup>71</sup>

**2. Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan anantara lain menetapkan model, merumuskan tujuan secara bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan model dalam cakupan wilayah terbatas. Uji kelayakan rancangan model bisa dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli secara tertulis.

<sup>70</sup> Punaji Setyosari. *Metode Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Persada Media, 2015), hlm. 282.

<sup>71</sup> Punaji setyosari, Op.cit, hlm. 237



### **3. Pengembangan Format Produk Awal**

Tujuan ini berupa pengembangan format produk awal yang bersifat sementara, seperti menentukan materi, judul, *layout* media yang nantinya akan ada perbaikan-perbaikan pada kekurangan produk tersebut.

### **4. Uji Coba Awal**

Tahap berikutnya, yaitu melakukan uji coba awal dilakukan pada subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan di analisis. Uji coba ini dilakukan terhadap format produk yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus dan hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

### **5. Revisi Produk**

Setelah melakukan uji coba awal peneliti melakukan revisi produk dari hasil langkah sebelumnya peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang telah dihasilkannya kemudian peneliti memperbaiki sehingga produk tersebut dapat digunakan.

### **6. Uji Coba Lapangan.**

Setelah produk direvisi produk diuji coba dengan subyek sebanyak 30 siswa untuk mengetahui apakah ada kekurangan dalam produk tersebut. Pada langkah ini peneliti menguji coba dengan menggunakan siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Dan membedakan antara hasil belajar dengan menggunakan media yang



peneliti gunakan dengan hasil belajar yang tidak menggunakan produk yang peneliti gunakan.

## **7. Revisi Produk Akhir**

Dari uji Coba tersebut, hasilnya digunakan untuk melakukan revisi pada produk ahir dengan hasil cakupan yang lebih luas. Peneliti juga menerima saran tentang produk yang sudah dikembangkan, jadi pada tahap ini peneliti melakukan revisi kecil terhadap produk yang telah dikembangkannya. Revisi produk ahir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati uji coba secara bertahap.

## **8. Desiminasi dan Implementasi**

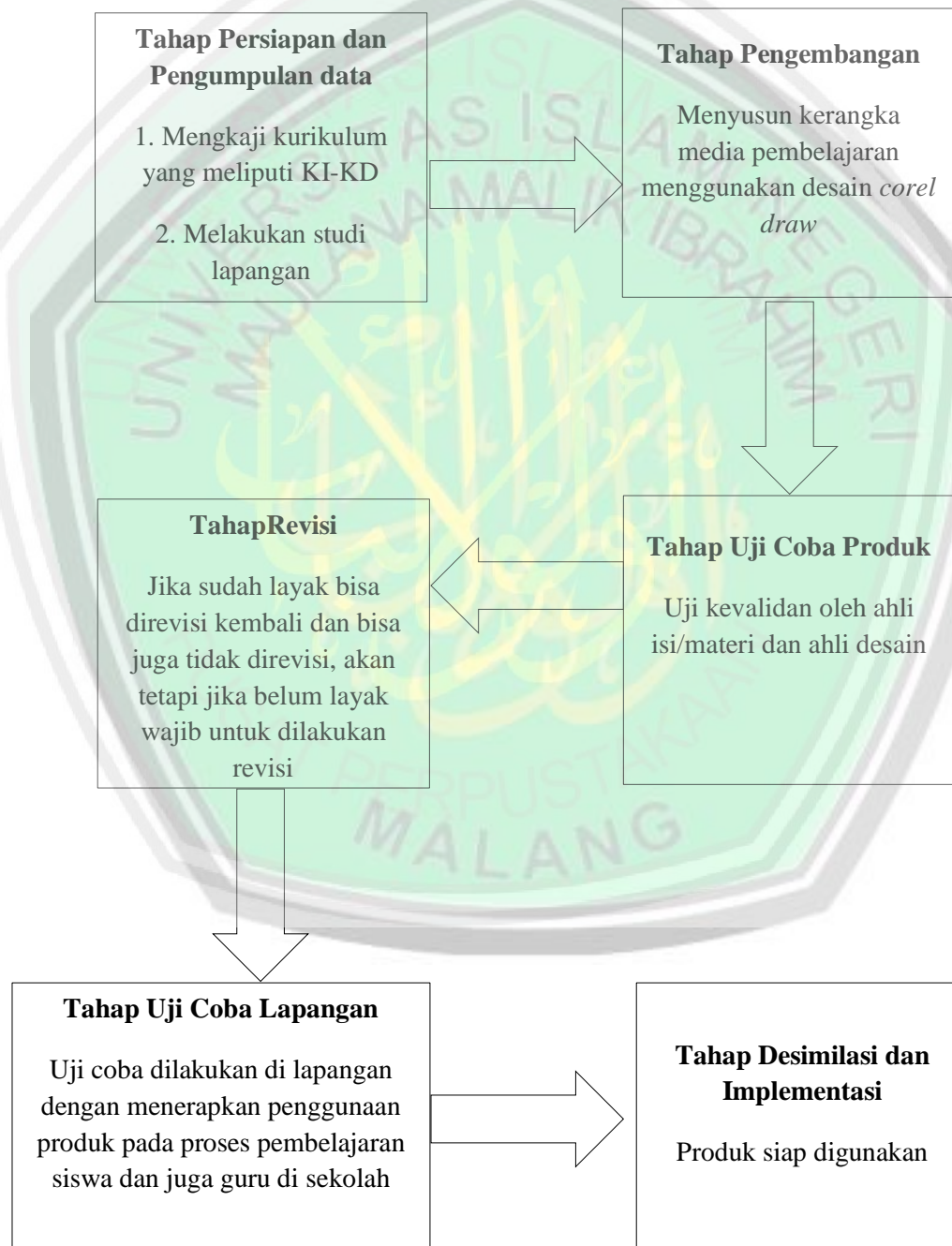
Setelah benar-benar produk dalam bentuk sempurna peneliti menyebarluaskan produk yang ia kembangkan.

Pada penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dari 10 langkah menjadi 8 langkah karena pada penelitian ini revisi produk setelah uji coba lapangan dijadikan satu langkah pada revisi produk ahir, pada penelitian ini juga tidak diuji cobakan pada skala luas, akan tetapi uji coba hanya dilakukan pada uji coba lapangan produk utama.

Adapun langkah-langkah yang dikembangkan dari model Borg and Gall bisa digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 3.1**

**Model Pengembangan Borg&Gall**



### C. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang dilakukan oleh pembuat produk pembelajaran. Dalam prosedur pengembangan akan memberikan petunjuk tentang prosedural yang harus dilalui sampai pada tahap produk yang akan dibuat.

Berdasarkan model pengembangan Borg and Gall, prosedur pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Desimilasi dan implementasi.

#### 1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan cara observasi kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa arab materi *Fi Ghurfah al Mudzakah* di kelas V MI Bahrul Ulum, untuk menentukan kebutuhan dan pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan peneliti dalam menentukan kebutuhan pembelajaran antara lain kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku dan tahap perkembangan siswa. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah stadi pustaka dan stadi lapangan.

- a. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan media. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan

gambaran umum mengenai media yang akan dikembangkan. Berdasarkan studi pustaka akan diketahui karakteristik media berupa media *flash card*.

b. Studi lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis materi.

1) Peneliti menggunakan media yang sudah ada di sekolah.

Berdasarkan langkah ini diperoleh informasi bahwa media yang telah digunakan di sekolah kurang memadai.

2) Peneliti mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat ini. Berdasarkan kurikulum tersebut dilihat kompetensi yang akan dicapai. Pembelajaran pada kelas V ini mengacu pada kurikulum 2013. Adapun KI, KD yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas V MI Bahrul Ulum:

#### **Kompetensi Inti**

**KI-1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI-2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, teman, dan tetangganya serta cinta tanah air.

**KI-3** Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-



benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

**KI-4** Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **KOMPETENSI DASAR**

- a. Menggunakan bahasa Arab dengan keluarga, teman, dan guru
- b. Membiasakan disiplin dalam berinteraksi menggunakan bahasa Arab dengan keluarga, teman, dan guru.
- c. Memahami bentuk dan makna kata, frase, kalimat sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan terkait topik *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.
- d. mempraktikkan bunyi huruf, kata, frase. Dan struktur kalimat bahasa Arab sesuai dengan maknanya secara tertulis dan lisan terkait topik *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

### **Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar**

Peserta didik mampu:

- a. Menggunakan kemampuan berbahasa untuk hal-hal yang baik sebagai wujud syukur atas anugerah Allah SWT.
- b. Meyakini bahwa bahasa Arab adalah bahasa pengantar memahami ajaran Islam.

c. Menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah SWT.

d. memahami bentuk dan makna kata, frase, kalimat sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan terkait topik *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

3) Analisis siswa dilakukan dengan mempertimbangkan diri, kemampuan, dan pengalaan siswa, baik sebagai kelompok atau individu.

4) Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi materi dalam menentukan media *flash card*.

## 2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai, mengkaji bahan yang akan disusun dalam media ini, dan memulai mendesain produk yang akan dihasilkannya sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan sesuai dengan masalah yang telah ditemukan ketika melakukan observasi sebelumnya sehingga pembelajaran dapat tercapai.

## 3. Pengembangan format produk awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada langkah ini peneliti mengembangkan produk awal yang bersifat sementara, seperti menentukan judul materi dan *lay out* media *flash card* Bahasa Arab yang nantinya akan ada perbaikan-perbaikan pada kekurangan produk tersebut. Dan yang telah dinilai oleh para ahli. Seperti ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

## 4. Uji coba awal (*Preliminary field testing*)

Setelah melakukan pengembangan produk awal peneliti melakukan uji coba awal itu peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 3 siswa kelas V MI Bahrul Ulum dengan berbagai kemampuan siswa tinggi, rendah, dan sedang. untuk mengetahui kekurangan yang ada pada produk tersebut.

5. Revisi Produk (*Main Product Revision*)

Setelah melakukan uji coba awal peneliti melakukan revisi produk dari hasil langkah sebelumnya peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang telah dihasilkannya kemudian peneliti memperbaiki sehingga produk tersebut dapat digunakan.

6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Setelah produk di revisi produk diuji coba dengan subyek sebanyak 30 siswa untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dalam produk tersebut. Pada langkah ini peneliti menguji coba siswa yang berjumlah 30 Siswa.

7. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Dari uji coba tersebut peneliti menerima saran tentang produk yang sudah dikembangkan. Jadi pada tahap ini peneliti melakukan revisi kecil terhadap produk yang sudah dikembangkannya.

8. Desimilasi dan Implementasi

Setelah benar-benar produk dalam bentuk sempurna peneliti menyebarluaskan produk yang ia kembangkan.

**D.Uji Coba Produk**

Uji Coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.<sup>72</sup>

### 1. Desain Uji Coba

Uji Coba dilakukan tiga kali, yaitu (a) Uji ahli (*expert Judgement*) untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan, (b) uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk, dan (c) uji lapangan (*field testing*), sehingga uji coba mutu model atau produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.

### 2. Subjek Uji Coba

Subyek penilaian dalam media ajar adalah ahli isi atau materi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas V MI BAHRUL ULUM kota Batu. Pemilihan MI Bahrul Ulum sebagai lokasi uji coba di dasarkan pada beberapa alasan, yaitu: (1) siswa kesulitan untuk memahami dan menghafal kosa kata Bahasa Arab, (2) sekolah belum mempunyai media yang membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. (3) keterbatasan guru dalam membuat media Bahasa Arab.

---

<sup>72</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 132



Subyek uji kelayakan atau validator pada penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

a. Ahli materi

Dosen yang merupakan ahli di bidang pelajaran Bahasa Arab, yaitu merupakan dosen pelajaran Bahasa Arab diperguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal S-2. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendatangi ahli isi bidang pelajaran Bahasa Arab
- 2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan
- 3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
- 4) Melalui instrumen angket diminta kepada ahli isi terkait pendapat atas komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

Validasi dilakukan oleh ahli materi untuk meninjau kembali sejauh mana produk yang dihasilkan. Jika sudah memenuhi kriteria akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika belum memenuhi kriteri, maka kembali pada tahap sebelumnya untuk perbaikan.

b. Ahli Desain

Ahli desain produk ditetapkan sebagai validasi desain media ini adalah pendidikan minimal D3 bidang desain, berpengalaman mengajar. Validasi dilakukan oleh ahli desain untuk meninjau kembali kesesuaian dan kelengkapan materi. Jika sudah sesuai dan lengkap akan dilanjutkan ke

tahap selanjutnya, jika materi belum lengkap atau belum sesuai, maka kembali kepada tahap sebelumnya untuk perbaikan.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru bidang Studi

Ahli pembelajaran memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Adapun kriteria guru bahasa Arab kelas V sebagai berikut:

- 1) Guru tersebut sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar Bahasa Arab
- 3) Kesiadaan guru bahasa Arab sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan sebagai sumber perolehan dari hasil pengembangan
- 4) Melalui instrumen angket diminta kepada ahli pembelajaran, isi terkait pendapat atas komentar tentang kualitas media yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

Validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran untuk meninjau kembali sejauh mana produk yang dihasilkan. Jika sudah memenuhi kriteria akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika belum memenuhi kriteria, maka kembali pada tahap sebelumnya untuk perbaikan.

d. Siswa kelas V di MI BHRUL ULUM

Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan komentar siswa terhadap media dan mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Uji coba akan dilakukan pada siswa kelas V.

### 3. Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan media ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media *flash card* Bahasa Arab. Serta wawancara dengan guru kelas terkait dengan informasi pembelajaran di MI Bahrul Ulum Kota Batu.

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli, guru dan siswa terhadap media *flash card* bahasa Arab serta penilaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*.

### 4. Instrumen pengumpulan Data

#### a. Observasi

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.<sup>73</sup> Lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan pada saat

---

<sup>73</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 86

proses pembelajaran berlangsung agar peneliti bisa mengetahui gambaran aktivitas siswa dengan diterapkannya media tersebut.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak pewawancara dan yang terwawancara, wawancara juga diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka atau melalui media tertentu.<sup>74</sup>

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang responden. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai permasalahan yang ada di sekolah MI Bahrul Ulum KOTA BATU, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan yang harus diteliti.

**Tabel 3.2**

#### **Kisi-kisi pedoman wawancara**

<b>No</b>	<b>Komponen</b>	<b>Sub Komponen</b>
1	Mengetahui informasi awal keadaan sekolah dan permasalahan siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas V	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah siswa</li> <li>- Kondisi siswa ketika pembelajaran</li> <li>- Alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran</li> <li>- Karakteristik serta kemampuan siswa sebelum dilaksanakan penelitian.</li> </ul>
2	Mengetahui respon guru pada penggunaan media <i>flash card</i> bahasa Arab	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendapat guru mengenai respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media <i>flash card</i></li> </ul>

<sup>74</sup> Lexy J Moleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2012), hlm.186.



		- Pendapat guru mengenai penerapan media <i>flash card</i> dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas V
--	--	---

### c. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>75</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data yang lebih lengkap tentang penilaian dan tanggapan yang berupa isi media, penggunaan media, desain media dan kemenarikan serta keefektifan media yang telah dibentuk berdasarkan skala likert. Angket tersebut ditujukan untuk ahli isi/materi, ahli desain, dan guru kelas (ahli pembelajaran), serta pendapat dan pengalaman siswa selama menggunakan media *flash card* bahasa Arab tersebut.

### d. Tes Hasil Belajar (*Pre-test* dan *Post-test*)

Tes hasil belajar (THB) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau yang dipelajari oleh siswa.<sup>76</sup> Penggunaan instrumen tes digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Penilaian dilakukan dua kali tes sebelum dilakukan perlakuan dengan memberikan fasilitas produk media yang berbentuk *flash card* (*pre-test*) dan sesudah dilakukan perlakuan dengan memberikan fasilitas produk media *flash card* (*post-test*).

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 142

<sup>76</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 99

## 5. Teknik analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil belajar

### 1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan KI-KD dan indikator untuk menyusun isi *flash card* yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran *flash card*.

### 2. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba, data diperoleh dan penilaian angket, penilaian angket terbuka dan angket tertutup untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan.

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media *flash card* bahasa Arab kelas V untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

$P$  = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menemukan tingkat kelayakan/kevalidan serta pengambilan keputusan untuk merevisi media menggunakan kriteria kualifikasi penelian sebagai berikut.<sup>77</sup>

**Tabel 3.3. kualifikasi tingkat kelayakan berdasar persentase rata-rata**

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Tidak revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi sebagian
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak	Revisi

Berdasarkan kriteria tabel diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran dan, siswa.

Dalam penelitian ini, media yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

### 3. Analisis Hasil Tes

<sup>77</sup> Sugiono. Op.cit.

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk mengukur perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before-after*) penggunaan desain eksperimen (*before-after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan remedial. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut.<sup>78</sup>

Gambar 3.3 Desain Eksperimen

$$R \begin{array}{|c|} \hline O_1 \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline O_2 \\ \hline \end{array}$$

Keterangan:

$O_1$  =Nilai sebelum perlakuan (*pre-test*)

X =*Treatment*

$O_2$  =Nilai sesudah perlakuan (*post-test*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes terakhir (*post-test*) untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media *flash card*. Materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test untuk mengetahui signifikasi peningkatan hasil

<sup>78</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 303



belajar. Rumus uji t dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan aplikasi SPSS tipe 24 sebagai berikut.<sup>79</sup>

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{d^2}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = Koefisien t/nilai t test

$\bar{D}$  = Different (  $X_2 - X_1$  )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah sampel

Setelah diketahuinya hasil uji beda, maka dapat membuktikan hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha = Media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar

Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Ho = Media pembelajaran *flash card* tidak dapat meningkatkan hasil belajar

Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

<sup>79</sup> Subana dkk, *statistik pendidikan*, (Bandung, Pustaka setia, 2005), hlm 131-132.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

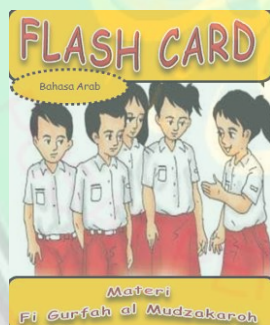
Pada bab IV ini akan diuraikan data hasil pengembangan media Bahasa Arab yakni media pembelajaran yang diantaranya adalah a) Hasil pengembangan b) Penyajian dan Analisa Data c) Revisi Produk

#### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Deskripsi Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Arab

Media pembelajaran yang dihasilkan pada pengembangan ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat di lihat. Adapun uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

##### a. Cover Depan



**Gambar 4.1** Tampilan Cover *Flash Card*

Cover Depan dari media pembelajaran *flash card* berisi judul, judul media tersebut digunakan sebagai cover depan media *flash card*. Cover depan terdiri dari dari judul media *flash card* yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu materi “*fi Ghurfah al Mudzakaroh*”, hal ini dimaksudkan

supaya siswa mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari media *flash card* tersebut.

#### b. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

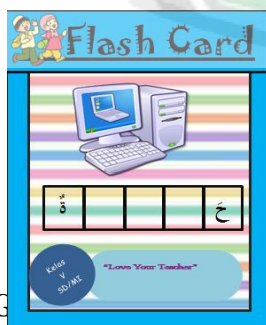
Cover belakang media *flash card* berisi petunjuk penggunaan media *flash card*, hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flash card*.



**Gambar 4.2 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media**

#### c. Tampilan *Flash Card* Bahasa Arab

Isi tampilan *flash card* bahasa Arab berisi gambar-gambar tentang materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* dan mufrodah-mufrodah materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang disertai dengan kata kunci, dan kalimat-kalimat bijak pada setiap *flash card*.



**Card**

#### d. Tampilan kamus pendamping *flash card*

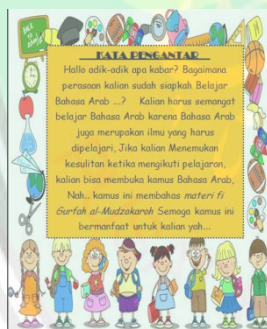
##### 1) Cover



**Gambar 4.4 Tampilan Cover Kamus Pendamping *Flash Card***

##### 2) Kata Pengantar

Pada halaman awal setelah cover depan kamus dilengkapi dengan kata pengantar untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam membaca kamus tersebut



**Tampilan Kata Pengantar Pada Kamus *Flash Card***

##### 3) KD KI/ Indikator



Pada halaman selanjutnya dilengkapi dengan KI,KD dan Indikator pada pembelajaran Bahasa Arab materi *Fi Ghurfah al Mudzakaroh*



Gambar 4.6 Tampilan KI,KD, Indikator Pada Kamus *Flash Card*

#### 4) Isi kamus materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*

Pada halaman inti kamus berisi tentang keseluruhan materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*, yang disertai dengan gambar dan mufrodatnya yang dilengkapi dengan 3 Bahasa, (Arab, inggris, dan Indonesia)



Gambar 4.7 Tampilan Materi pada Kamus *Flash Card*

#### 5. profil pengembang

Profil pengembang terdiri dari data-data terkait informasi tentang biodata pengembang.



Gambar 4.8 Tampilan Profil Pengembang media *Flash Card*

## B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian dan analisis data validasi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab melalui media *flash card* pada materi *fi Ghurfah al mudzakaroh* di kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu ini dibagi menjadi data hasil uji ahli isi pelajaran bahasa Arab, uji ahli desain media pembelajaran, uji guru mata pelajaran Bahasa Arab. Adapun paparan datanya adalah sebagai berikut:

### 1. Data Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi untuk materi atau isi dilakukan kepada ahli bidang Bahasa Arab. Validator materi pada media pembelajaran *flash card* ini adalah dosen lulusan S2 Pendidikan Bahasa Arab yang kini menjadi dosen Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Bapak Ahmad Makki Hasan M. Pd. Hasil data yang diperoleh dari validasi materi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan data kualitatif diperoleh dari

angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi/isi.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif validasi ahli materi ditampilkan dalam bentuk tabel dibawah ini

**Tabel 4.1**

**Hasil penelian media *flash card* Bahasa Arab oleh ahli materi**

No	Pernyataan	X	$X_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Tingkat Relevansi media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Keruntutan penyajian pembelajaran media <i>flash card</i>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Kemenarikan pengemasan materi media pembelajaran <i>flash card</i>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian kompetensi inti dengan KD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan isi materi untuk memotivasi siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuain antara isi <i>flash card</i> dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Ketepatan penggunaan <i>flash card</i>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>JUMLAH</b>		44	50	88%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera dalam tabel diatas adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{5+4+5+5+4+4+4+5+4+4}{5 \times 10}$$

$$= \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli materi diatas adapat dikatakan bahwa media *flash card* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang teah



diberikan dari validator terhadap media *flash card* yaitu sebesar 44 dengan presentase kevalidan 88%.

#### b. Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang diperoleh peneliti dari validasi ahli materi/isi berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.2**

**Kritik dan saran media *flash card* oleh ahli materi/isi**

Nama Validator	Kritik dan Saran
<b>Ahmad Makki Hasan. M. Pd</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembetulan 3 kata mufrodat.</li> <li>2. Penulisan keterangan SD/MI Kelas V dibagian kamus bantunya.</li> <li>3. Kata <i>Fi Ghurfah al Mudzakarah</i> di idhofahkan dan ganti dalam bentuk bahasa Arab.</li> <li>4. Urutan susunan mufrodatnya dalam kamus bantu dirubah menjadi bahasa Inggris, bahasa Arab, lalu bahasa Indonesia.</li> <li>5. Ukuran <i>font</i> diperbesar.</li> </ol>

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas , bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti atau tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih baik dari sebelum direvisi. Perbaikan dalam hal ini memerlukan 1 kali revisi, validasi pada ahli materi oleh Bapak Ahmad Makki Hasan M. Pd. Sebagai berikut:



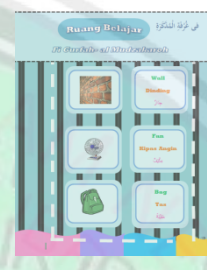

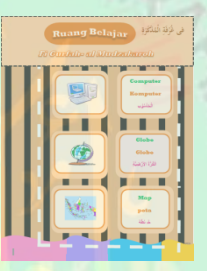

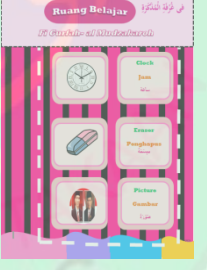


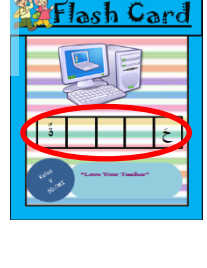
- 1) Pembenahan sebagian kata mufrodat.
- 2) Penulisan keterangan SD/MI Kelas V dibagian kamus bantunya.
- 3) Kata *Fi Ghurfah al Mudzakarrah* di idhofahkan dan diganti dalam bentuk bahasa Arab.
- 4) Urutan susunan mufrodatnya dalam kamus bantu dirubah menjadi bahasa Inggris, bahasa Arab, kemudian bahasa Indonesia
- 5) Ukuran *font flash card* diperbesar.

c. Revisi Produk

Tabel 4.3

Revisi produk ahli materi/isi

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Pembenahan sebagian kata mufrodat.		

			
2.	Penulisan keterangan SD/MI Kelas V dibagian kamus bantunya.		
3	Kata <i>Fi Ghurfah al Mudzakarrah</i> di idhofahkan dan diganti dalam bentuk bahasa Arab.		
4	Urutan susunan mufrodatnya dalam kamus bantu dirubah menjadi bahasa Inggris, bahasa Arab, kemudian bahasa Indonesia		
5	Ukuran font pada flash card diperbesar.		

## 2. Data Validasi ahli Desain Media

Validasi ahli desain ialah oleh Ibu Maryam Faizah M. Pd. Yang merupakan lulusan S2 PGMI yang kini menjadi Dosen media pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh dari validasi ahli desain media adalah data kuantitatif dan data kualitatif, data tersebut diperoleh peneliti dari angket penelitian. Berikut ini paparan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain media *flash card*.

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli desain akan ditampilkan dalam bentuk tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4**

**Hasil penilain media *flash card* Bahasa Arab oleh ahli Desain Media**

No	Pernyataan	X	$X_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Desain cover sesuai dengan isi materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas V	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan MI kelas V	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Gambar sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Gambar yang digunakan menarik siswa dan nyata	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi



6	<b>Tata letak gambar menarik</b>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	<b>Tata letak tulisan sesuai</b>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	<b>Ukuran gambar pada flash card tepat</b>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	<b>Warna pada media flash card menarik siswa untuk belajar</b>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	<b>Lay out pada media flash card menarik</b>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>JUMLAH</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Data yang tertera dalam tabel diatas adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{5+5+5+5+4+5+5+4+5+5}{5 \times 10}$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli desain media diatas adapat dikatakan bahwa media *flash card* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang teah diberikan dari validator terhadap media *flash card* yaitu sebesar 48 dengan presentase kevalidan 96%

#### b. Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang diperoleh peneliti dari validasi ahli pembelajaran berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.5**

#### **Kritik dan saran media *flash card* oleh ahli Desain Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
<b>Maryam Faizah M. Pd</b>	1. Dibagian belakang ditambah petunjuk penggunaan


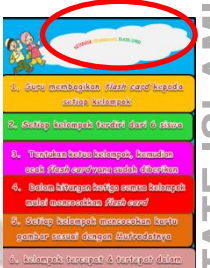
Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahab pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti atau tidak, serta sebagi penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih baik dari sebelum direvisi. Perbaikan dalam hal ini memerlukan 1 kali revisi, validasi pada ahli desain Media oleh Ibu Maryam Faizah M. Pd. Sebagai berikut:

- 1) Dibagian belakang ditambah petunjuk penggunaan

## c. Revisi Produk

Tabel 4.6

## Revisi produk ahli Desain Media

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Dibagian belakang ditambah petunjuk penggunaan		

## 3. Data Validasi ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran ialah oleh Guru Bahasa Arab kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu yaitu ibu Umi Sholihah S. Pd. Data yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran kedua data tersebut adalah diperoleh peneliti dari angket penelitian. Berikut ini paparan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain media *flash card*.

## a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 4.7

Hasil penilaian media *flash card* Bahasa Arab oleh ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	X	X1	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa arab pada materi <i>Fi Ghurfah al Mudzakkarah</i>	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan bermain <i>flash card</i>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara isi materi dengan KI dan KD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Peran media dalam pembelajaran bahasa arab	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>JUMLAH</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>



Data yang tertera dalam tabel diatas adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{4+5+5+4+5+5+5+5+5+5}{5 \times 10}$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli pembelajaran diatas adapat dikatakan bahwa media *flash card* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang teah diberikan dari validator terhadap media *flash card* yaitu sebesar 48 dengan presentase kevalidan 96%.

### b. Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang diperoleh peneliti dari validasi ahli pembelajaran berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.8**

**Kritik dan saran media flash card oleh ahli pembelajaran**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Umi Sholihah S. Pd	-

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas ,telah dituliskan bahwa tidak ada yang perlu direvisi. Validasi ini dilakukan sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak diteliti atau tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih baik dari sebelum direvisi, dalam hal ini tidak ada revisi, validasi pada ahli pembelajaran oleh ibu Umi Sholihah S. Pd., dilakukan pada tanggal 18 Juli 2018.<sup>80</sup>

### 4. Uji Coba Awal

---

<sup>80</sup> MI Bahrul Ulum Kota Batu 18 Juli 2018

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas V MI Bahrul Ulum. Angket ini diberikan ketika uji coba awal yaitu kepada 3 siswa dan mendapat hasil penilaian sebagai berikut

**Tabel 4.9 Hasil penelitian uji coba awal**

No	Pernyataan	Respon			$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Keterangan
1	Tampilan media <i>flash card</i>	4	3	3	10	12	83%	Menarik
2	Kesesuaian materi pelajaran dengan media <i>flash card</i> bahasa Arab	3	4	4	11	12	91%	Sangat Menarik
3	Media <i>flash card</i> Bahasa Arab mudah untuk dipahami	4	4	4	12	12	100%	Sangat Menarik
4	Tulisan yang digunakan pada media <i>flash card</i> bahasa Arab dapat terbaca dengan mudah dan jelas	4	4	4	12	12	100%	Sangat Menarik
5	Dengan media <i>flash card</i> bahasa Arab membuat pelajaran semakin menyenangkan	4	3	3	10	12	83%	Menarik
6	Kemudahan Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> bahasa Arab	4	4	4	12	12	100%	Sangat Menarik
7	Media <i>flash card</i> bahasa Arab ini membuat saya menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat Menarik
	<b>JUMLAH</b>	27	26	26	79	84	94%	Sangat Menarik

**Keterangan :**

Responden

1. Siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu bernama Anifatkhul Faizah

2. Siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu bernama Saskia Melvy N.V

3. Siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu bernama Ronaldo

Dari data diatas menunjukkan rata-rata pada uji coba awal menunjukkan media *flash card* dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan prosentase 94%.

### C. Data Kemenarikan Media *Flash Card* Bahasa Arab

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan mentukan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran bahasa Arab. Pemberian angket kemenarikan diberikan kepada 30 siswa kelas V yang sudah diberikan perlakuan (*treatment*) dan *post-test*. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas V.

**Tabel 4.10. Perhitungan Hasil Penilaian Lapangan**

Subyek Siswa	Aspek Penilaian							$\sum x$	$\sum x_i$	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7				
1	4	4	4	4	3	4	3	26	28	93%	Sangat Menarik
2	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
3	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
4	4	3	4	4	4	4	4	27	28	96%	Sangat Menarik
5	4	3	3	3	4	4	4	25	28	96%	Sangat Menarik
6	4	4	4	4	3	3	3	25	28	89%	Sangat Menarik
7	4	3	4	4	2	2	1	20	28	71%	Menarik
8	4	3	3	4	4	3	4	25	28	89%	Sangat Menarik
9	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik



<b>10</b>	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
<b>11</b>	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
<b>12</b>	4	3	3	4	3	4	4	25	28	89%	Sangat Menarik
<b>13</b>	3	4	2	4	3	4	3	23	28	82%	Menarik
<b>14</b>	4	3	4	4	3	4	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>15</b>	2	2	3	4	3	4	4	25	28	89%	Sangat Menarik
<b>16</b>	3	4	3	4	2	3	4	23	28	82%	Menarik
<b>17</b>	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
<b>18</b>	4	3	4	4	3	4	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>19</b>	4	3	4	4	4	4	4	27	28	96%	Sangat Menarik
<b>20</b>	3	4	4	4	4	3	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>21</b>	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100 %	Sangat Menarik
<b>22</b>	3	4	4	4	3	4	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>23</b>	3	4	4	4	4	3	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>24</b>	3	4	4	4	3	4	4	26	28	93%	Sangat Menarik
<b>25</b>	2	4	3	1	3	4	3	19	28	68%	Menarik
<b>26</b>	4	2	3	4	3	3	3	22	28	78%	Menarik
<b>27</b>	4	3	4	4	3	3	4	25	28	89%	Sangat Menarik
<b>28</b>	4	3	4	4	4	4	4	27	28	96%	Sangat Menarik
<b>29</b>	4	4	4	4	4	2	3	25	28	100 %	Sangat Menarik
<b>30</b>	4	3	4	4	4	3	1	23	28	89%	Sangat Menarik
$\sum x$	<b>110</b>	<b>105</b>	<b>109</b>	<b>116</b>	<b>104</b>	<b>110</b>	<b>111</b>	<b>764</b>			<b>Sangat Menarik</b>
$\sum x_i$	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>840</b>			<b>Sangat Menarik</b>
<b>%</b>	<b>91</b>	<b>87</b>	<b>90</b>	<b>96</b>	<b>86</b>	<b>91</b>	<b>92</b>	<b>90</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Lapangan

No	Pernyataan	P( %)	Tingkat Kemenarikan
1	Tampilan media <i>flash card</i>	91%	Sangat Menarik
2	Kesesuaian materi pelajaran dengan media <i>flash card</i> bahasa Arab	87%	Sangat Menarik
3	Media <i>flash card</i> Bahasa Arab mudah untuk dipahami	90%	Sangat Menarik
4	Tulisan yang digunakan pada media <i>flash card</i> bahasa Arab dapat terbaca dengan mudah dan jelas	96%	Sangat Menarik
5	Dengan media <i>flash card</i> bahasa Arab membuat pelajaran semakin menyenangkan	86%	Sangat Menarik
6	Kemudahan Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> bahasa Arab	91%	Sangat Menarik
7	Media <i>flash card</i> bahasa Arab ini membuat saya menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran	92%	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Keterangan:

P = Kelayakan

 $\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian $\sum x_i$  = Jumlah jawaban tertinggi

% = Konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh Uji coba Lapangan keseluruhan mencapai 91%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan , maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat menarik.

Adapun data kualitatif hasil penilaian uji coba lapangan yang tertera di dalam angket , baik berupa masukan, saran yang disampaikan oleh responden uji coba lapangan akan diterima dan dijadikan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran *flash card*.

#### **D. Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar**

Dari pelaksanaan *pre-test* dan post test siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu yang dilakukan pada tanggal 18 Juli sampai dengan 30 Agustus 2018 akan di isikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.12 Jumlah Hasil hafalan mufrodlat pada *pre-test* dan *post-test* kelas V**

No	Nama Siswa	Jumlah Hafalan	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AKBAR	1	5
2	AMANDA PUTRI LESTARI	0	4
3	AMELIA NUR RAHMA PUTRI	3	6
4	AINA BALQIS RAMADHANI	5	10
5	ANIF FATKHUL FA`IZAH	3	8
6	AIZA MAULINA FATMA	3	8
7	AYUDYA CINTA MENTARI	5	10
8	DHEA NADYA ANANDA	2	12



9	HANIDA RAHMA AULIA	2	7
10	ISHFA NABILA	3	8
11	JIHAN AFLA ASSYHAB	2	7
12	JILSA JAWWADAL JANNAH	2	9
13	LENNY APRILIA	5	11
14	KARISMA REVI PUTRI WIDYA S.	3	9
15	MUKHAMMAD AFIS MAULANA	6	13
16	MUHAMMAD DEKA KIYAN A.	3	6
17	MUHAMMAD DAFFA FAZLUR	5	9
18	MUHAMMAD NIZAM ABHINAYA	3	12
19	MUHAMMAD AZKA AL FIRDAUS	5	15
20	NABIL AQIDATUL IZZA	2	7
21	NAILAASSA`ADATUL A	5	6
22	NISRINA SYIFAUSYADZA	3	10
23	PASSADDHI SAMBO.	0	6
24	SASKIA MELVY NAYA VIONITA	2	8
25	SITI AISYAH	1	5
26	MURIA DIMAS SURYA WIJAYA	5	15
27	TRI PRIYO SAPTO NUGROHO	5	9
28	FAREL BAGUS PRASETYO	3	8
29	SEKAR NINGRUM ARIANTI	4	9
30	FIRLY OKTIO NABILANSYAH	3	7

Berdasarkan data pada tabel 4.12 jumlah hafalan mufrodat pada *pre-test* adalah antara 0-6 mufrodat dan jumlah hafalan mufrodat pada *post-test* adalah antara 4 sampai 15 mufrodat, hal ini menunjukkan bahwa jumlah hafalan mufrodat *post-test* lebih bagus dari jumlah hafalan mufrodat *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

**Tabel 4.13 Hasil penilaian lapangan pada *pre-test* dan *post-test* kelas V**

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AKBAR	60	70
2	AMANDA PUTRI LESTARI	75	75
3	AMELIA NUR RAHMA PUTRI	50	60



4	AINA BALQIS RAMADHANI	85	85
5	ANIF FATKHUL FA`IZAH	70	85
6	AIZA MAULINA FATMA	70	95
7	AYUDYA CINTA MENTARI	75	100
8	DHEA NADYA ANANDA	80	100
9	HANIDA RAHMA AULIA	50	70
10	ISHFA NABILA	70	70
11	JIHAN AFLA ASSYHAB	60	70
12	JILSA JAWWADAL JANNAH	50	90
13	LENNY APRILIA	55	80
14	KARISMA REVI PUTRI WIDYA S	70	75
15	MUKHAMMAD AFIS MAULANA	60	90
16	MUHAMMAD DEKA KIYAN A	50	60
17	MUHAMMAD DAFFA FAZLUR	65	80
18	MUHAMMAD NIZAM ABHINAYA	80	80
19	MUHAMMAD AZKA AL FIRDAUS	50	85
20	NABIL AQIDATUL IZZA	65	70
21	NAILAASSA`ADATUL A	75	75
22	NISRINA SYIFAUSYADZA	70	100
23	PASSADDHI SAMBO.	85	90
24	SASKIA MELVY NAYA VIONITA	70	85
25	SITI AISYAH	60	75
26	MURIA DIMAS SURYA WIJAYA	75	100
27	TRI PRIYO SAPTO NUGROHO	75	90
28	FAREL BAGUS PRASETYO	60	90
29	SEKAR NINGRUM ARIANTI	65	60
30	FIRLY OKTIO NABILANSYAH	75	90
<b>JUMLAH</b>		<b>2000</b>	<b>2445</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>66,66</b>	<b>81,5</b>

Berdasarkan data pada tabel 4.13 hasil penilaian lapangan pada nilai *pre-test* adalah 66,66 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 81,5 hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas V *pre-test* dan *post-test* peneliti mencari signifikansi perbedaan nilai dengan menggunakan uji t.

## 5. ANALISIS UJI T

Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Hal ini yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

### Langkah 1. Membuat $H_a$ dan $H_o$ bentuk kalimat

$H_a$ : Media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

$H_o$ : Media pembelajaran *flash card* tidak dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

### Langkah 2. Mencari $t$ hitung dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

keterangan:

$t$  = koefisien  $t$ /nilai  $t$ -test

$D$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

$N$  = Jumlah sampel

### Langkah 3. Menentukan Kriteria uji $t$

- a.  $H_a$  diterima apabila  $t$  hitung  $> t$  tabel maka signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak
- b.  $H_o$  diterima apabila  $t$  hitung  $< t$  tabel maka signifikannya  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

## Langkah 2.Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 4.14. Hasil Uji coba Lapangan *pre-test post- test* dengan Rumus Uji-T

No Responden	Nilai		$X_1 - X_2 = d$		$d^2$
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	60	70	-10	10	100
2	75	75	0	0	0
3	50	60	-10	10	100
4	85	85	0	0	0
5	70	85	-15	15	225
6	70	95	-25	25	625
7	75	100	-25	25	625
8	80	100	-20	20	400
9	50	70	-20	20	400
10	70	70	0	0	0
11	60	70	-10	10	100
12	50	90	-40	40	1600
13	55	80	-25	25	625
14	70	75	-5	5	25
15	60	90	-30	30	900
16	50	60	-10	10	100
17	65	80	-15	15	225
18	80	80	0	0	0
19	50	85	-35	35	1225
20	65	70	-5	5	25
21	75	75	0	0	0
22	70	100	-30	30	900
23	85	90	-5	5	25
24	70	85	-15	15	225
25	60	75	-15	15	225

<b>26</b>	75	100	-25	25	625
<b>27</b>	75	90	-15	15	225
<b>28</b>	60	90	-30	30	900
<b>29</b>	65	60	5	-5	25
<b>30</b>	75	90	-15	15	225
<b><math>\sum N=30</math></b>	<b><math>\bar{X}=2000</math></b>	<b><math>\bar{X}=2445</math></b>	<b><math>\sum d=445</math></b>		<b><math>\sum d^2=10,675</math></b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>66,66</b>	<b>81,5</b>	<b>14,9</b>		<b>355,9</b>

$$\bar{D} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{445}{30}$$

$$= 14,9$$

**Langkah 4. Menghitung tes rata-rata**

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{s^2}{\sqrt{N(N-2)}}}$$

$$t = \frac{14,9}{\frac{10,675}{\sqrt{30(30-2)}}}$$

$$t = \frac{14,9}{\frac{10,675}{\sqrt{30(30-2)}}}$$

$$t = \frac{14,9}{\frac{10,675}{\sqrt{790}}}$$

$$t = \frac{14,9}{\sqrt{4,9}}$$

$$= \frac{14,9}{7,0}$$



=2,122

Diperoleh  $t_{hitung}=2,212$

**Langkah 5. Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$**

Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$

$t_{hitung} (2,212) > t_{tabel} (1,671)$

**Langkah 6. Kesimpulan**

Ha: Media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

DITERIMA

Ho :Media pembelajaran *flash card* tidak dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Bahrul Ulum pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*

DITOLAK

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Flash card* Bahasa Arab materi *Fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Selanjutnya dari rerata diketahui  $X_2$  lebih besar dari  $X_1$  ( $81,5 > 66,66$ ) juga menunjukkan bahwa *post-test* lebih baik dari pada *pre-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Analisis Hasil Pengembangan Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *flash card* bahasa Arab sebagai acuan pembelajaran siswa dan guru kelas V materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* MI Bahrul Ulum Kota Batu dalam meningkatkan hasil belajar siswa .

##### 1. Analisis Hasil Pengembangan Media *Flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu

Wujud ahir dari produk media pembelajaran adalah media *flash card* bahasa Arab pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* kelas V. Kehadiran produk desain media pembelajaran *flash card* bahasa Arab ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada pembelajaran MI sesuai dengan kurikulum 2013 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Design media pembelajaran *flash card* bahasa Arab di dasarkan pada fakta lapangan bahwa belum tersedianya sebuah media kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran terutama dengan media *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* kelas V. Dengan demikian hasil design media ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran di MI untuk memotivasi siswa dalm belajar

Prosedur design media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

- a. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum
- b. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan media pembelajaran
- c. Tahap uji coba produk dengan melakukan validasi para ahli dan guru mata pelajaran
- d. Tahap revisi produk untuk penyempurnaan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk di implementasikan.

Setelah memenuhi prosedur design media pembelajaran tersebut, dihasilkan media *flash card* bahasa Arab pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* kelas V yang valid atau layak untuk digunakan. Materi Bahasa Arab yang disajikan seluruh materi yang berkaitan dengan benda-benda yang terdapat di ruang belajar, sesuai dengan tema dan indikator yang telah ditentukan.

Peneliti memilih menggunakan media *flash card* supaya siswa mampu belajar dan menemukan pengalaman belajarnya sendiri, setelah menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri tidak semua siswa mampu memahami dengan baik materi yang diberikan, sehingga peneliti melengkapi media *flash card* bahasa Arab dengan kamus bergambar *materi fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang juga dilengkapi dengan 3 bahasa (Arab, Inggris, Indonesia).



Dengan menambahkan kamus ini dimaksudkan supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat pada *flash card* tersebut, sehingga siswa mendapatkan hasil yang baik dan benar.

Selain kamus yang berisi materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*, pengembang juga memberikan soal-soal evaluasi, yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Setelah siswa diberikan soal-soal evaluasi, pengembang memberikan refleksi yang diberikan pada akhir materi. Soal-soal yang diberikan berupa tugas individu yang dikerjakan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan dan digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah menerima pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran *flash card* ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. selain itu siswa juga dapat menggunakan media ini dengan mudah meskipun dengan atau tanpa bantuan guru karena pada media ini sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, sehingga siswa tidak salah dalam memahami materi yang ada. Hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

## **2. Analisis Validitas Produk**

Dalam pengemabangan media pembelajaran ini melalui validasi dari 3 ahli, yaitu: ahli isi/materi, ahli desain, dan guru pembelajaran.

Validasi dilakukan untuk meniali produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun analisis dari validasi beberapa ahli adalah sebagai berikut:

**a). Analisis Hasil Validasi Ahli Isi**

Media pembelajaran *flash card* pada tema *fi Ghurfah al Mudzakaroh* menurut ahli isi/materi sudah sangat valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan indikator dengan materi yang ada. Begitu juga dengan komponen isi pada media , sistemati uraian isi pembelajaran, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman materi dengan baik.

Menurut validator ahli isi materi yang diberikan cukup sederhana, menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta nantinya akan memberikan hasil yang baik kepada siswa. Gambar-gambar yang digunakan pada media *flash card* nya dan menariksehingga siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media *flash card* pada pembelajaran bahasa Arab karena dengan flash card siswa lebih mudah menghafal mufrodat benda-benda yang berkaitan dengan *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adalah bahasa yang sederhana, dimana bahasa dalam media tersebut mudah dipahami oleh sisiwa, selain itu, model huruf yang digunakan juga menarik ukuran *font* yang sesuai akan memudahkan siswa dalam membaca *flash card* tersebut.

Sedangkan evaluasi yang digunakan menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

#### **b). Analisis Validasi Ahli Desain Media**

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase 96% prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak digunakan. Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, yang pertama adalah penilaian *layout* sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan menarik, desain cover sudah sesuai dengan materi, penggunaan jenis huruf dan ukurannya dinilai sudah tepat sehingga media terlihat menarik. ukuran gambar yang digunakan juga sudah tepat tata letak tulisan sesuai dan warna yang digunakan menarik sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

Media *flash card* yang dikembangkan dilengkapi dengan kamus yang sesuai dengan materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang berisi tentang benda-benda yang terdapat di ruang belajar, serta gambar yang digunakan sesuai dengan materi, menarik dan nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

#### **c). Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**



Hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas V MI Bahrul Ulum Batu diperoleh hasil prosentase 96% prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak untuk digunakan.

Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *flash card* dikatakan layak karena materi sudah sesuai dengan kurikulum 2013, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada, selain seluruh komponen isi pada media, ruang lingkup materi yang disajikan, sistematik uraian isi, kesesuaian ukuran dan jenis huruf, kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dinilai sudah memadai untuk digunakan dalam pembelajaran dan peran media yang sangat menarik bagi siswa MI kelas V.

Sedangkan pemilihan materi Bahasa Arab dinilai sudah sesuai dengan karakter siswa, karena materi materi yang sederhana akan memudahkan siswa untuk bisa menemukan pengalaman belajarnya *flash card* dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi, selain itu dilengkapi dengan buku kamus materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* yang memudahkan siswa dalam proses belajarnya, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan kata kunci pada setiap *flash card* tersebut sehingga memudahkan siswa dalam penggunaan *flash card* tersebut. Begitu juga dengan evaluasi yang ada, menurut ahli pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak akan kesulitan memahami maksud dari soal-soal evaluasi tersebut.



### 3. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran

Penilaian angket uji coba lapangan diperoleh prosentase 91% prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik. Tampilan media *flash card* pembelajaran bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* diperoleh penilai dengan prosentase 91%, hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran sangat menarik siswa dalam belajar. Kemenarikan tampilan media pembelajaran dapat dilihat dari pendapat beberapa siswa bahwa media pembelajaran tersebut bagus dan menarik semangat siswa dalam belajar.

Kesesuaian materi pelajaran dengan media *flash card* bahasa Arab diperoleh penilaian dengan prosentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diuraikan dalam media *flash card* sangat sesuai dengan materi yang dipelajari siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media *flash card* bahasa Arab mudah untuk dipahami diperoleh penilaian dengan prosentase 90%, hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan mandiri menggunakan media pembelajaran tersebut karena pada media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan kamus bantu materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*.

Tulisan yang digunakan pada media *flash card* dapat terbaca dengan mudah, diperoleh dengan presentase 96%, hal ini menunjukkan bahwa penulisan pada media dapat terbaca dengan mudah dan jelas, disamping itu penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak menyulitkan siswa dalam belajar, sehingga materi pada media ini dapat terbaca dengan mudah.

Dengan media *flash card* bahasa arab membuat pelajaran semakin menyenangkan, diperoleh penilaian dengan prosentase 86 %, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajarn menari semangat siswa untuk belajar disamping itu siswa akan lebih mudah menghafal karena pembelajaran dilaksanakan media yang tidak membuat siswa jenuh dalam belajar dan menghafal mufrodad materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Media *flash card* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran diperoleh penilaian dengan prosentase 91%, hal ini menunjukkan siswa lebih termotivasi dan menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dengan adanya media tersebut karena siswa dapat belajar dengan bermain media *flash card*.

Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran diperoleh dengan prosentase 92%, hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran *flash card* tersebut dapat memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut baik digunakan secara mandiri, atau berkelompok sehingga siswa dapat menemukan pengalaman belajarnya.

**B. Analisis Pengaruh Media *Flash Card* Materi *Fi Ghurfah al Mudzakaroh* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Bahrul Ulum Kota Batu**

Efektifitas media pembelajaran *flash card* materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* dapat dinyatakan dengan beberapa kriteria media pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku
2. Sesuai dengan KI KD dan indikator yang ingin dicapai
3. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya konsep, hafalan,
4. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama, apapun media yang digunakan guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar
5. Pengelompokan sasaran media yang efektif , untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.



Berdasarkan pada data tabel 4.13 yakni hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* 66,66 dan *post-test* 81,5 sekaligus diperkuat dengan analisis t-test yang menunjukkan  $t_{hitung} = 2,212$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 1,671$  kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* mampu secara efektif dan menarik meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu.

Media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* juga dapat meningkatkan hasil hafalan siswa di MI Bahrul Ulum Kota Batu, karena media ini mudah digunakan oleh siswa, bahasa yang digunakan sederhana materi yang disajikan sesuai dengan KI KD dan indikator yang dikembangkan, gambar disajikan pada media tersebut juga nyata dekat dengan lingkungan siswa sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut, disamping itu media *flash card* juga dilengkapi dengan kamus bantu 3 bahasa materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* hal ini, untuk lebih memudahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media *flash card* media pembelajaran *flash card* materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu dapat merubah pengetahuan siswa, memudahkan dalam menghafal mufradat, dan meningkatkan hasil belajar.



Hal ini berdasarkan hasil perbedaan hafalan siswa sebelum penggunaan media *flash card* dan sesudah penggunaan media *flash card*. Sebelum penggunaan media *flash card* diterapkan hanya terdapat beberapa siswa yang mampu menghafal sebagian dari seluruh mufrodat materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh*, rata-rata kurang lebih yang hafal mampu menghafal antara 0 sampai 6 mufrodat dari keseluruhan mufrodat yang ada, setelah penggunaan media *flash card* diterapkan seluruh siswa mampu menghafal beberapa mufrodat materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* menjadi lebih banyak dari hafalan sebelumnya yakni jumlah hafalan bertambah antara 4 sampai dengan 15 mufrodat dari keseluruhan 30 mufrodat yang ada. Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel 4.12 perbedaan jumlah hafalan mufrodat siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card*.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *flash card* kelas V MI Bahrul Ulum dapat dipaparkan sebagai berikut

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa *flash card* bahasa Arab materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* kelas V . hasil pengembangan ini dapat mengisi ketersediaan media pembelajaran bahasa Arab khususnya media visual yang dijadikan rujukan guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Hal ini terbukti dengan prosentase rata-rata perolehan hasil validasi oleh ahli isi/materi menunjukkan 88% menyatakan sangat valid, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan 96% menyatakan sangat valid dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan 96% sangat valid, hasil kemenarikan juga menunjukkan 90% menyatakan sangat valid. Pengembangan media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan dapat menambah semangat siswa dalam belajar sehingga menjadi siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

2. Media *flash card* digunakan dalam pembelajaran nilai hasil analisis yang diperoleh nilai hasil belajar siswa dengan nilai *pre-test* 66,66 setelah menggunakan media pembelajaran ini para siswa menunjukkan peningkatan nilai *post-test* dengan rata-rata 81,5 dan hasil jumlah hafalan mufrodat siswa dari 0 sampai 6 mufrodat

menjadi 4 sampai 15 mufrodat dari keseluruhan 30 mufrodat yang ada. Maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *flash card* secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pengembangan media pembelajaran *flash card* lebih baik dari hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *flash card*.

Dengan demikian pengembangan pembelajaran *flash card* pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu dikatakan memiliki kualitas baik. hal ini dikarenakan penggunaan pengembangan media pembelajaran *flash card* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang pendidikan SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

## 1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* pada materi *fi Ghurfah al Mudzakaroh* pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media *flash card* ini telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi praktisi pembelajaran media pembelajaran *flash card* ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan materi.

## 2. Saran Pengembangan produk lebih lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada *materi fi Ghurfah al Mudzakaroh*, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berupa *flash card* ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa



## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar arsyad. ***Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya***. Jakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Arsyad Azhar. ***Media Pembelajaran***. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.2011.
- Arifin, Zainal *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Bahri Syaiful Djamarah. ***Psikologi Belajar***. Jakarta: Rineka Cipta.2008.
- Baharuddin. ***Pendidikan dan Psikologi Perkembangan***. Jogjakarta: AR RUZZ MEDIA.2012.
- Bahri Syaiful Djamarah dan Aswan Zain. ***Strategi Belajar Mengajar***. Jakarta: PT. Rineka Cipta.2006.
- Buku Paket Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah  
Departemen Agama. ***Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan***. Jakarta:Ditbinperta. 1997.
- Fathul Mujib & Nailur Rahmawati. ***Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab***. Jogjakarta: DIVA Press. 2011.
- Hamalik Oemar. ***Proses Belajar Mengajar***. Jakarta: Bumi Aksara.2011.
- Hariyanto dan Suyono. ***Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar***. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2011.
- Kunandar. ***Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*** . Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2007.
- Majid Abdul. ***Perencanaan Pembelajaran***. Bandung: Rosda Karya. 2011.
- M. Basyiruddin Asnawir Usman. ***Media Pembelajaran***. Jakarta: Ciputat Pers 2002.
- Moleong. J Lexy. ***Metedologi Penelitian Kualitatif***. Bandung: Rosda Karya. 2012.
- Munadi Yudhi. ***Media Pembelajaran***. Jakarta: Gaung Persada Press. 2012.
- Mustafa Syaiful. ***Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif***. Malang: UIN MALIKI PRESS. 2011.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2011.

Nuha Ulin. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Divapress. 2016.

Oemar Hamalik. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011.

Permenag No 2 Tahun 2008. BAB I. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyyah.

Sabri. Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Jaya. 2007.

Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2012.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana. 2011.

Setyosari. Punaji. *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Persada Media. 2015.

Silberman Melvin L.. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: NUSAMEDIA. 2011.

Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, Bandung, Pustaka setia. 2005.

Sugeng Kurniawan dan Cholil. *Psikologi Pendidikan telaah Teori dan Praktik*. Surabaya: SA press 2011.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta 2014.

Surya Sumandi Brata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2008.

Susanto Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana 2013.

Susilana Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. 2007.

Syah Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos. 1999.

Syaodih Nana Sukmadinata. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2017.

Syaodih Nana Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2007.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. 2010.

Trianto. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007.

Wahab Abdul Rasyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press 2009.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia 1996





## LAMPIRAN I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 15/Un.03.1/TL.00.1/07/2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

02 Juli 2018

Kepada  
Yth. Kepala MI Bahrul Ulum Batu  
di  
Batu

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Laela Vitrotin Maulida  
NIM : 14140133  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu

Lama Penelitian : Juli 2018 sampai dengan September 2018  
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan,  
  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



## LAMPIRAN II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Laela Vitrotin Maulida  
NIM : 14140133  
Judul : Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu.  
Dosen Pembimbing : Dr. Mamluatul Hasanah M.Pd.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	24 April 2018	Konsultasi Bab I - III	
2.	21 Mei 2018	Revisi Bab I - III	
3.	13 Juni 2018	Konsultasi Produk	
4.	19 Juni 2018	Bisa di lanjutkan ke tahap	
5.	16 Agustus 2018	Bab IV	
6.	21 Agustus 2018	Bab V	
7.	6 September 2018	Bab VI	
8.	13 September 2018	Revisi Bab IV - VI	
9.	27 September 2018	ACC	
10.			
11.			
12.			

Malang, 04 Oktober 2018..

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 197608032006041001

### LAMPIRAN III



BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA BATU  
**MADRASAH IBTIDA'İYAH 01 BAHRUL ULUM**

(Bahrul Ulum Private Elementary School)

**STATUS : TERAKREDITASI "A"**

NSM : 111235790006, NPSN : 60721020

Jl. Masjid 46 Banaran Kec. Bumiaji Kota Batu, 65331. Telp. (0341) 594612,  
Email: [mibahrululum2017@gmail.com](mailto:mibahrululum2017@gmail.com), [mibahrulu@yahoo.com](mailto:mibahrulu@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 62/MI-BU/PP.00.38.2/2018

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Kota Batu menerangkan bahwa:

Nama : **LAELA VITROTIN MAULIDA**  
NIM : 14140133  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)  
Fakultas/PT : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian (Observasi) pada sekolah yang kami pimpin pada bulan Juli- September 2018, guna menyelesaikan tugas Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 30 Agustus 2018  
Kepala MI Bahrul Ulum



**ARMAD CHOTIB, S. Ag**

## LAMPIRAN IV

## FORMAT PENILAIAN AHLI ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Media Pembelajaran : *Flash Card*  
 Penyusun : Laela Vitrocin Maulida

## A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas V berbasis *flash card* Materi *Fi al Ghurfah al Mudzakkarah*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *flash card* serta sebagai pengukuran media pembelajaran sehingga layak untuk dipergunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Ahmed Marki Hasni  
 Instansi : UIN Malang  
 Pendidikan : S3  
 Alamat : Singajene - Kab. Malang

## B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah dengan cermat item yang ada.
- 2) Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
- 3) Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut.

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

## C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Pernyataan	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Keruntutan penyajian pembelajaran media <i>flash card</i>				✓	
3.	Kemenarikan pengemasan materi dalam media pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar					✓
5.	Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i>				✓	
6.	Kejelasan paparan materi				✓	
7.	Ketepatan isi materi untuk memotivasi siswa				✓	
8.	Kesesuaian anatara isi <i>flash card</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
9.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
10.	Ketepatan penggunaan <i>flash card</i>				✓	
JUMLAH						

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi  
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil  
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar  
☐ Belum dapat digunakan





**D. Saran Perbaikan**

---

---

---

---

---

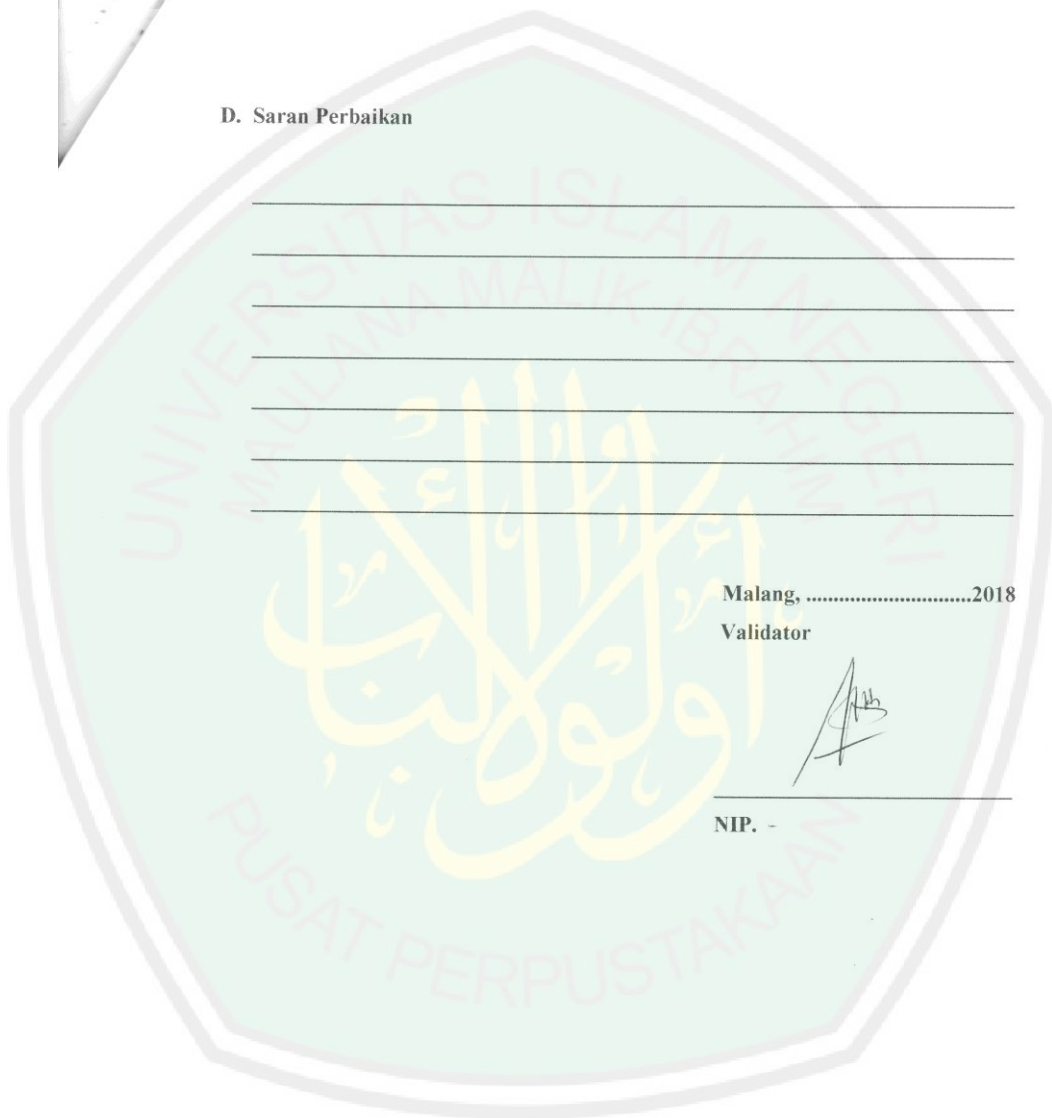
---

---

Malang, .....2018

Validator

NIP. -



## LAMPIRAN V

### FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Media Pembelajaran : *Flash Card*  
Penyusun : Laela Vitrocin Maulida

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas V berbasis *flash card* Materi *Fi al Ghurfah al Mudzakkarah*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *flash card* serta sebagai pengukuran media pembelajaran, sehingga layak untuk dipergunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Maryam Faizah  
Instansi : UIN Malang  
Pendidikan : S2 PGMI  
Alamat : Jl Gajayana no.50 Malang

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah dengan cermat item yang ada.
- 2) Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
- 3) Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut.

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

## C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Pernyataan	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi					✓
2.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas V					✓
3.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan Mi kelas V					✓
4.	Gambar sesuai dengan materi					✓
5.	Gambar yang digunakan menarik siswa dan nyata				✓	
6.	Tata letak gambar menarik					✓
7.	Tata letak tulisan sesuai					✓
8.	Ukuran gambar pada <i>flash card</i> tepat				✓	
9.	Warna pada media <i>flash card</i> menarik siswa untuk belajar					✓
10.	<i>Lay out</i> pada media <i>flash card</i> menarik					✓
JUMLAH						

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi  
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil  
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar  
☐ Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

o) Bagian belakang media, ditambahkan "petunjuk penggunaan".

Malang, 02 Juli 2018

Validator



Maryam Faizah

NIP.



## LAMPIRAN VI

### FORMAT PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Media Pembelajaran : *Flash Card*  
Penyusun : Laela Vitrotin Maulida

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas V berbasis media *flash card* Materi *Fi Ghurfah al Mudzakkarah*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *flash card* serta sebagai pengukuran media sehingga layak untuk dipergunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : UMI SHOLIHAH, S.Ag  
Instansi : MI. BAHRUL ULUM  
Pendidikan : S1  
Alamat : JL. KOPRAL KASDI. 30 BUMIAJI - BATU

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah dengan cermat item yang ada.
- 2) Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
- 3) Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut.

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Pernyataan	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum				✓	
2.	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa arab pada materi <i>Fi Ghurfah Al-Mudzakkarah</i>					✓
3.	Membantu guru dalam menyampaikan materi					✓
4.	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan bermain kartu pintar				✓	
5.	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD					✓
6.	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi					✓
8.	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					✓
9.	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab					✓
10.	Peran media dalam pembelajaran bahasa Arab					✓
JUMLAH						

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

---

---

---

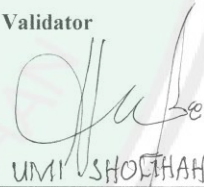
---

---

---

Malang, 4 Sept 2018

Validator



UMI SHOLAH

NIP.

## LAMPIRAN VII

Nama : AKBAR

Sekolah : MTs. Bahrul Wala

Perintah: Berilah tanda (X) pada huruf a. b. c. atau d yang kamu anggap paling tepat!

١. هُنَا كِتَابٌ ؟ .....

- أ. أَيْنَ كِتَابٌ  
ب. مَاذَا كِتَابٌ  
ج. مَنْ هُنَا  
د. هَلْ هُنَا كِتَابٌ

٢. نَعَمْ، هُنَاكَ حِرَازَةٌ ؟ .....

- أ. أَيْنَ حِرَازَةٌ  
ب. مَاذَا حِرَازَةٌ  
ج. مَنْ هُنَا  
د. هَلْ هُنَا حِرَازَةٌ

٣. لَا، هُنَاكَ كُرْسِيٌّ ؟ .....

- أ. أَيْنَ كُرْسِيٌّ  
ب. مَاذَا كُرْسِيٌّ  
ج. هَلْ هُنَا كِتَابٌ  
د. مَنْ هُنَا كُرْسِيٌّ

٤. الْمِصْبَاحُ : ..... وَ الْمِسْطَرَّةُ : .....

- أ. ذَلِكَ - هُنَا  
ب. ذَلِكَ - هُنَاكَ  
ج. هُنَا - ذَلِكَ  
د. هُنَاكَ - هُنَا

٥. ..... قَلَمٌ، وَ تِلْكَ : .....

- أ. ذَلِكَ - يَلَاطُ  
ب. هَذَا - بَابُ  
ج. تِلْكَ - حِرَازَةٌ  
د. ذَلِكَ - حِرَازَةٌ



٦. .... ؟ نَعَمْ، فِي الْفَصْلِ سُورَةُ

أ. مَاذَا فِي الْفَصْلِ سُورَةُ

ب. أَيْنَ فِي الْفَصْلِ سُورَةُ

ج. مَنْ فِي الْفَصْلِ سُورَةُ

د. هَلْ فِي الْفَصْلِ سُورَةُ

٧. أَيْنَ الصُّورَةُ ؟ ....

أ. صُورَةُ هُنَاكَ

ب. هُنَا صُورَةُ

ج. صُورَةُ هُنَا

د. الصُّورَةُ هُنَاكَ

٨. هَلْ هُنَاكَ جِدَارٌ ؟ ....

أ. نَعَمْ، هُنَاكَ جِدَارٌ

ب. لَا، هُنَا جِدَارٌ

ج. لَا، جِدَارٌ هُنَا

د. هُنَاكَ جِدَارٌ

٩. مَاذَا هُنَا ؟ ....

أ. هُنَا أَسْتَاذٌ وَكُرْسِيٌّ

ب. هُنَا تَلْمِيزٌ

ج. هُنَا أَسْتَاذَةٌ

د. هُنَا مَكْتَبٌ وَكُرْسِيٌّ

١٠. .... وَ ..... هُنَاكَ

أ. فَضْلٌ - مَدْرَسَةٌ

ب. الْفَصْلُ - مَدْرَسَةٌ

ج. الْمَدْرَسَةُ - الْمِيدَانُ

د. أَسْتَاذٌ - تَلْمِيزٌ

٦. .... ؟ نَعَمْ، هُنَاكَ حِرَانَةٌ

- أ. أَيْنَ حِرَانَةٌ  
ب. مَاذَا حِرَانَةٌ  
ج. مَنِ هُنَا  
د. هَلْ هُنَا حِرَانَةٌ

٧. .... ؟ لَا، هُنَاكَ كُرْسِيٌّ

- أ. أَيْنَ كُرْسِيٌّ  
ب. مَاذَا كُرْسِيٌّ  
ج. هَلْ هُنَا كِتَابٌ  
د. مَنِ هُنَا كُرْسِيٌّ

٨. الْمَصْبَاحُ ..... وَ الْمِسْطَرَّةُ .....

- أ. ذَلِكَ - هُنَا  
ب. ذَلِكَ - هُنَاكَ  
ج. هُنَا - ذَلِكَ  
د. هُنَاكَ - هُنَا

٩. .... قَلَمٌ، وَ تِلْكَ .....

- أ. ذَلِكَ - بِلاطٍ  
ب. هَذَا - بَابٌ  
ج. تِلْكَ - حِرَانَةٌ  
د. ذَلِكَ - حِرَانَةٌ

١٠. .... ؟ نَعَمْ، فِي الْفَصْلِ سُبُورَةٌ

- أ. مَاذَا فِي الْفَصْلِ سُبُورَةٌ  
ب. أَيْنَ فِي الْفَصْلِ سُبُورَةٌ  
ج. مَنِ فِي الْفَصْلِ سُبُورَةٌ  
د. هَلْ فِي الْفَصْلِ سُبُورَةٌ

## LAMPIRAN VIII



### ANGKET PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : A. M. M. fatani

Kelas : 5 (lima)

Skala Penilaian:

(4) = Sangat baik

(3) = Baik

(2) = Kurang baik

(1) = Sangat tidak baik

Berikan tanda ( ✓ ) pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

No	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Tampilan media flash card bahasa arab	✓			
2.	Kesesuaian materi pelajaran dengan media flash card bahasa arab	✓			
3.	Media flash card bahasa arab mudah untuk dipahami		✓		
4.	Tulisan yang digunakan pada flash card bahasa arab dapat terbaca dengan mudah dan jelas	✓			
5.	Dengan media flash card bahasa arab membuat pelajaran semakin menyenangkan	✓			
6.	Dengan media flashcard bahasa arab ini membuat siswa termotivasi untuk giat belajar		✓		
7.	Media flash card ini membuat saya menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran		✓		

Berilah komentar kesan dan pesan setelah belajar menggunakan media flash card bahasa arab!

saya buka dng permainan flash card bahasa arab  
karna saya dapat belajar menghafal & bermain  
kartu menyenangkan bagus & warna warni



## **LAMPIRAN IX**

### **Nama-Nama Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu**

1. Akbar
2. Amanda Putri Lestari
3. Amelia Nur Rahma Putri
4. Aina Balqis Ramadhani
5. Anif Fatkhul Fa`Izah
6. Aiza Maulina Fatma
7. Ayudya Cinta Mentari
8. Dhea Nadya Ananda
9. Hanida Rahma Aulia
10. Ishfa Nabila
11. Jihan Afla Assyhab
12. Jilsa Jawwadal Jannah
13. Lenny Aprilia
14. Karisma Revi Putri Widya Sari
15. Mukhammad Afis Maulana
16. Muhammad Deka Kiyan Auliya`
17. Muhammad Daffa Fazlur
18. Muhammad Nizam Abhinaya
19. Muhammad Azka Al Firdaus
20. Nabil Aqidatul Izza
21. Nailaassa`Adatul Abadiyyah
22. Nisrina Syifausyadza
23. Passaddhi Sambo.

24. Saskia Melvy Naya Vionita
25. Siti Aisyah
26. Muria Dimas Surya Wijaya
27. Tri Priyo Sapto Nugroho
28. Farel Bagus Prasetyo
29. Sekar Ningrum Arianti
30. Firly Oktio Nabilansyah



## LAMPIRAN X

### HAFALAN MUERODAT MATERI EL GHURFAH AL MUDZAKAROH

Isilah Kolom berikut sesuai dengan jumlah mufrodath yang dihafal!

KELOMPOK : 3

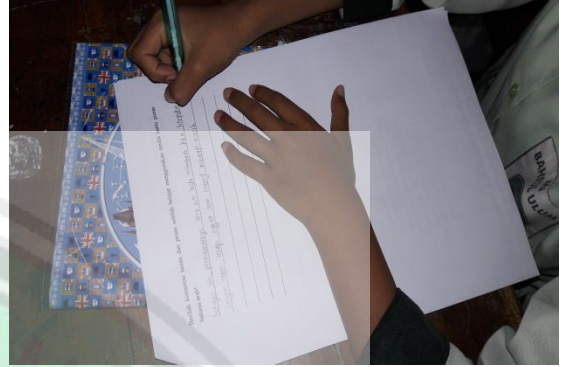
NO	NAMA SISWA	Jumlah Hafalan 1	Jumlah Hafalan 2
1	ISHFANA BILA	3	8
2	LENNY APRILIA	5	11
3	MUHATNIZAM ABHINAYA	3	9
4	NABILAQIDATULIZZA	2	7
5	TRI PRIYO SAPTONUGROHO	5	9
6	FAREL BAGUS PRASETYO	3	7



## LAMPIRAN XI



Siswa Mengerjakan Soal *Post-test*



Siswa Mengisi Angket



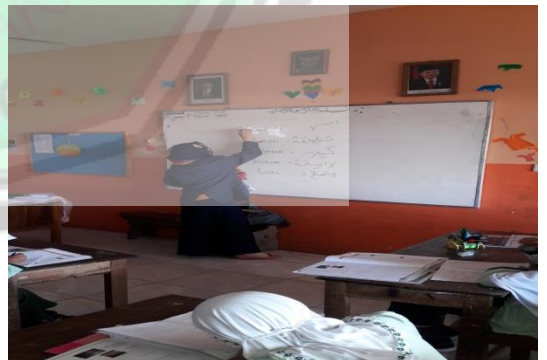
Evaluasi hasil belajar kelompok  
dengan media *flash card*



Hafalan mufrodat dengan media  
*flash card*



Siswa belajar berkelompok dengan  
media *flash card*



Suasana pembelajaran  
Bahasa Arab di kelas V



## LAMPIRAN XII

### BIODATA MAHASISWA



**Nama** : Laela Vitrotin Maulida  
**Tempat Tanggal Lahir** : Malang 12 September 1994  
**Fak/Jurusan** : Fitk/Pgmi  
**Agama** : Islam  
**Alamat** : Jalan Mbah Joyo RT3 RW4 Bumiaji Batu  
**NO. HP.** : 08155551291  
**Email** : [lailafm12@gmail.com](mailto:lailafm12@gmail.com)

#### Jenjang Pendidikan

- a. Pendidikan Formal
  - RA 03 al-Khoiriyah (1998-2000)
  - Madrasah Ibtidaiyyah Bahrul Ulum (2000-2006)
  - Madrasah Ibtidaiyyah Program Khusus Lil Mu'allimin Mu'allimat (2006-2008)
  - Mts Mu'allimin Mu'allimat Bahrul Ulum Tambakberas Jombang (2008-2011)
  - MA. Mu'allimin Mu'allimat Bahrul Ulum Tambakberas Jombang(2011-2014)
  - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2014-2018)
- b. Pendidikan Nonformal
  - TPQ Nurul Mutlaq
  - Madrasah Diniyyah al Fathimiyyah
  - PPP.al-Fathimiyyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang
  - PPP. Al Furqon Darul Falah V Cukir Jombang
  - Ma'had Sunan ampel al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang