

## Media Pembelajaran Berbasis Kartu Untuk Penguasaan Isim Istifhām Siswa Kelas III MIS NU 2 Pontianak 2023/2024

Firmansyah<sup>1\*</sup>, M. Syukri<sup>2</sup>

<sup>12</sup>IAIN Pontianak

[firmanhabaschannel@gmail.com](mailto:firmanhabaschannel@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to determine: 1) The design making of Arabic learning media based on third grade; 2) The results of expert validation of Arabic learning media based on question and answer cards for third grade; and 3) The effectiveness of Arabic learning media based on question and answer cards to master the question word for third grade students. This research is a research and development which refers to Plomp's development model (Preliminary Investigation; Design; Construction; Test, Evaluation, and Revision; and Implementation). Data collection instruments in this research and development used observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this research and development show that 1) in the design making process, the results obtained are the product design of question and answer cards with a size of 10 cm wide and 15 cm high, as well as the selection of letters, letter size, image and writing position, and background selection have been adjusted using the Canva application; 2) the results of the questionnaire assessment by media experts obtained an average score of 4.9 classification of “very good” criteria, the questionnaire assessment by material experts obtained an average score of 5 classification of “very good” criteria, and the questionnaire assessment by Arabic language learning experts obtained an average score of 4 classification of “good” criteria; 3) the results of the effectiveness of the question and answer card media obtained from the student response questionnaire assessment with an average score of 4. classification of “good” criteria.

**Keywords:** *Learning Media, Question and Answer Cards, Arabic Language*

**ملخص:** أهداف هذا البحث لمعرفة: (1) عملية تصميم تطوير الوسائل التعليمية بطاقة الأسئلة والأجوبة في تدريس اللغة العربية في الصف الثالث؛ (2) نتائج التحقيق من صحة الخبراء تطوير الوسائل التعليمية بطاقة الأسئلة والأجوبة في تدريس اللغة العربية في الصف الثالث؛ و (3) فعالية الوسائل التعليمية في تدريس اللغة العربية بطاقة الأسئلة والأجوبة عن الأسماء الإستفهامية لدى تلاميذ الصف الثالث. هذا البحث هو بحث تطوري يشير إلى نموذج بلومب للتطوير. و هذا البحث من خمس مراحل، وهي مرحلة التقييم الأولي؛ ومرحلة التصميم؛ ومرحلة البناء؛ ومرحلة الاختبار والتقييم والمراجعة؛ ومرحلة التنفيذ.

و أدوات جمع البيانات في هذا البحث الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. ونتائج هذا البحث هي: 1. النتائج التي تم الحصول من بطاقة الأسئلة والإجابة بمقاس 10 سنتيمترات عرضاً وارتفاعاً 15 سنتيمتراً، وتم تعديل شكل البطاقة باستخدام تطبيق *canva* ؛ 2. نتائج تقييم الاستبيان من قبل خبراء الوسائل بمتوسط درجة 4.9 في فئة ”جيد جداً“، وتقييم الاستبيان من قبل خبراء المواد بمتوسط درجة 5 في فئة ”جيد جداً“، وتقييم الاستبيان من قبل خبراء اللغة العربية بمتوسط درجة 4 في فئة ”جيد“؛ 3. نتائج فعالية وسائل بطاقة الأسئلة والأجوبة بمتوسط درجة 4.1071428571 في فئة ”جيد“.

*الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، بطاقة الأسئلة والأجوبة، اللغة العربية*

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab mempunyai peranan penting bagi umat Islam di seluruh dunia. Hal ini disebabkan karena bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an dan sudah sepantasnya sebagai umat muslim menguasainya. Dengan bahasa Arab, akan memudahkan seseorang untuk mempelajari ajaran-ajaran Islam<sup>1</sup> Bahasa Arab juga merupakan bahasa ilmu pengetahuan, terutama ilmu pengetahuan yang terkait dengan keIslaman<sup>1</sup>. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran wajib di Madrasah Ibtidaiyah dan telah diajarkan di tingkat bawah sampai tingkat atas. Sebagian asumsi siswa bahwa mempelajari bahasa Arab sangatlah sulit karena berbeda dengan bahasa asing lainnya.<sup>2</sup>

Pada dasarnya belajar bahasa Arab sama dengan mempelajari bahasa-bahasa lainnya, hanya saja dalam bahasa Arab terdapat struktur yang lebih kompleks sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mempelajarinya. Dengan demikian, maka

<sup>1</sup> Nurhayati, Dkk. Esensi Dan Sebab Kesulitan Berbahasa Arab Serta Penanganannya Dalam Dunia Pendidikan. Vol 1. *Ta'limuna : Jurnal Pendidikan*. 2022 No 88.

<sup>2</sup> Latifah, N. Penggunaan Media Kartu Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MIN 15 Hulu Sungai Selatan. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2022, No. 2175.

perlu adanya formulasi yang sesuai yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat cepat memahami dan mengerti pelajaran bahasa Arab yang disampaikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar mereka termotivasi dan dapat memahami materi pelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran merupakan alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau penyampaian materi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar yang ideal dapat terealisasi.

Berdasarkan hasil wawancara pada Kamis, 16 Februari 2023 dengan mewawancarai guru bahasa Arab bernama Fatimah Nur Wasilah, S.Pd di MIS NU 2 Pontianak. Pada wawancara tersebut, beliau mengatakan bahwa masih banyak siswa terutama di kelas III yang memiliki kesulitan dalam memahami bahasa Arab dikarenakan mereka belum dapat membaca tulisan bahasa Arab secara perkata maupun perkalimat dan masih sulit membedakan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan harakat yang berbeda-beda, namun jika huruf hijaiyah tersebut terpisah, masih dapat mereka pahami.

Hal ini disebabkan oleh salah satu faktor yaitu siswa hanya belajar bahasa Arab di sekolah, dan ketika mereka di rumah, mereka tidak belajar kembali bahasa Arab tersebut dan juga sebagian dari mereka tidak belajar mengaji di tempat mereka masing-masing, karena hal inilah mereka sulit belajar bahasa Arab jika hanya mengandalkan belajar bahasa Arab di sekolah.

Selain itu, pada materi pelajaran bahasa Arab, terdapat materi tentang kata tanya. Pada materi tersebut, guru telah mengajarkannya kepada siswa, namun saat pertemuan berikutnya di hari yang berbeda, siswa telah lupa terhadap materi tersebut dan karena hal itu pula perlu diajarkan secara berulang-ulang tentang kata tanya agar siswa dapat paham sepenuhnya.

Berdasarkan problematika di atas, maka peneliti ingin mengambil langkah

dengan mencoba mengembangkan media berupa kartu tanya jawab untuk meningkatkan penguasaan kata tanya bagi siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa Arab pada materi *asmaul hayawani* meliputi Bagaimana proses pembuatan desain, hasil validasi ahli, serta efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab kelas III MIS NU 2 Pontianak 2023/2024.

## MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”<sup>3</sup>. Media pembelajaran adalah alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampai pesan atau materi dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar pembelajaran yang ideal dapat terjadi.<sup>4</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian penerima (siswa) sedemikian rupa sebagai tanda terjadinya proses pembelajaran.<sup>5</sup>

### 2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Terdapat delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, diantaranya<sup>6</sup>

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

<sup>3</sup> Latifah, N. \_\_\_\_\_ No. 2179

<sup>4</sup> Nafisah, dkk. 2021 Pengembangan Kartu Permainan *Talk Or Dare* Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V. Vol 6. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*. No.764.

<sup>5</sup> Latifah, N. 2022, No. 2179.

<sup>6</sup> Wahid, A. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar 2018. Vol 5. No. 6-7.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

### 3. Media Pembelajaran Kartu Tanya Jawab

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang. Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis, dan lain-lain.<sup>7</sup> Definisi lain menyebutkan bahwa kartu tanya jawab dalam bahasa Arab disebut *bithaaqati al-asilati wal ajwabata*<sup>8</sup>. Kartu tanya jawab secara fisik terdiri dari beberapa kartu yang berisi konten materi (*qawaid*) bahasa Arab tertentu, yang tersusun dengan sistem tanya jawab, dalam satu kartu terdapat pertanyaan beserta jawaban.<sup>9</sup> Setiap pertanyaan dan jawaban dalam kartu berisi terjemahan (Indonesia), agar memudahkan siswa mempelajari dan memahami isi konten kartu, dengan harapan isi kartu dapat digunakan lebih mudah dan tidak menimbulkan pertanyaan dalam penggunaannya terhadap isi konten kartu tersebut. Adapun Visualiasi Desain Media Kartu Tanya Jawab meliputi:

- a. Warna. Warna merupakan alat komunikasi yang bisa merebut perhatian dan

<sup>7</sup> Nengrum. Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Vol 9. *Lentera: A Jamiy Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*. 2020. No 154.

<sup>8</sup> Arifin, A. Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah. Vol. 4. *Jurnal Al Mi'yar*. 2021. No. 1-15.

<sup>9</sup> Al Hanif, A. S. Penggunaan Media Kartu Tanya Jawab Pada Materi Kaidah (Qawaid) Bahasa Arab Kelas X Agama Man 1 Malang. No. 2 *Prosiding Semnasbama IV, 2020*. No. 466.

membuat sesuatu menjadi lebih mencolok dan menarik. Penggunaan warna secara bijak bisa menaikkan kualitas desain dan dengan menerapkan tekanan pada bagian yang ingin disorot dapat menghasilkan komunikasi yang lebih efektif.<sup>10</sup>

- b. Tipografi. Tipografi merupakan seni atau teknik merancang aksara untuk publikasi visual, baik untuk keperluan cetak ataupun non-cetak atau secara singkat tipografi dapat diartikan sebagai seni menyusun huruf atau aksara.<sup>11</sup>
- c. *Layout*. *layout* adalah susunan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan *space* di mana mereka diletakkan dan disesuaikan dengan skema estetika secara keseluruhan. Dengan tujuan utama untuk menampilkan elemen-elemen visual dan verbal yang akan diinformasikan kepada *audience* setelah diolah sedemikian rupa agar *audience* dapat menerima informasi tersebut dengan upaya minimum. Adapun prinsip dasar *layout* yaitu:<sup>12</sup>

- 1) *Sequence* (Urutan)
- 2) *Emphasis Sequence* (Urutan penekanan)
- 3) *Balance* (Keseimbangan)

Sedangkan Spesifikasi Desain Media Kartu Tanya Jawab yaitu:

- a. Media ini berbentuk kartu tanya jawab.
- b. Media kartu didesain menggunakan aplikasi *Canva*.
- c. Media ini menggunakan kertas *art paper/art cartoon* A3.
- d. Ukuran kartu tanya jawab adalah panjang 15 cm dan lebar 10 cm

<sup>10</sup> Aliyasari, M., & Martadi. Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. Vol 2. *Jurnal Barik*, 2021. No. 86.

<sup>11</sup> \_\_\_\_\_ No. 86-87

<sup>12</sup> Kusuma Wardhana, A. *Perancangan Image Design Dan Layout Pada Harian Disway Surabaya*. Universitas Dinamika. 2021. No.21-22

- e. Kartu tanya jawab masing-masing berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi *asmaul hayawanati*.
- f. Media kartu tanya jawab dilengkapi dengan gambar-gambar menarik dan berwarna agar siswa termotivasi untuk belajar.
- g. Media kartu tanya jawab dikembangkan untuk menambah pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap kata tanya.

Langkah-langkah Desain Media Kartu Tanya Jawab meliputi:<sup>13</sup>

- a. Menggunakan aplikasi *Canva*.
- b. Menentukan ukuran kartu, warna, huruf, ukuran huruf, posisi gambar, posisi tulisan sesuai dengan warna, tipografi, dan *layout*.
- c. Mendesain *background* dengan menarik dan jelas.
- d. Mendesain tulisan Arab dan Indonesia dengan *font size* yang cukup besar dan *font* yang dapat dibaca siswa agar mudah dibaca dan jelas.
- e. Memilih gambar yang menarik, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan sesuai dengan materi bahasa Arab yaitu *asmaul hayawanati*.
- f. Menyimpan file dalam bentuk cetak PDF.

Adapun langkah-langkah penggunaan kartu tanya jawab sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kartu tanya jawab sesuai dengan keadaan jumlah siswa di dalam kelas.
- b. Masing-masing dari permukaan kartu ditulis dengan berbagai ungkapan, sedangkan di belakangnya dituliskan jawaban untuk pertanyaan kartu lain.
- c. Kemudian membagikan kartu tanya jawab kepada semua siswa secara acak.
- d. Setelah itu, meminta satu persatu dari siswa untuk membacakan soal yang sudah tertulis di kartu, dan siswa yang lain berusaha untuk mencari jawabannya.
- e. Kemudian siswa yang telah menemukan jawabannya, maka siswa tersebut

<sup>13</sup> Arifin, A. \_\_\_\_\_ 2021. No. 165

berhak membacakan soal yang dimiliki, dan begitu seterusnya.

## **METODE**

### **1. Jenis Penelitian dan model Pengembangan**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut<sup>14</sup>. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp. Model pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase, diantaranya: fase pengkaji awal; desain; realisasi/konstruksi; tes, evaluasi, dan revisi; dan implementasi.<sup>15</sup>

### **2. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan Plomp, prosedur pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Fase Pengkaji Awal (*Preliminary Investigation*).
- 2) Desain (*Design*).
- 3) Realisasi/Konstruksi (*Realization/Construction*).
- 4) Tes, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*).
- 5) Implementasi (*Implementation*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Desain (*Design*) Media Pembelajaran**

Langkah-langkah mendesain kartu tanya jawab dideskripsikan di bawah ini

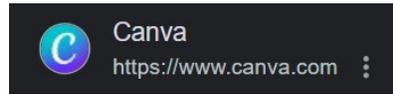
<sup>14</sup> Munawaroh, S. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi. 2021, No 42.

<sup>15</sup> Zahara, dkk. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Materi Kubus Dan Balok*. Vol 1. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2020. No. 6.

sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama mendesain menggunakan aplikasi *Canva*.

**Gambar 1. Aplikasi Canva**



- 2) Langkah kedua adalah menentukan ukuran kartu, warna, huruf, ukuran huruf, posisi gambar dan posisi tulisan:

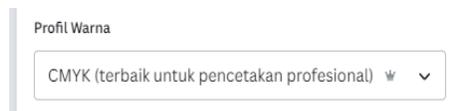
- a. Ukuran kartu. Ukuran kartu lebar 10 cm tinggi 15 cm.

**Gambar 2. Ukuran Kartu**



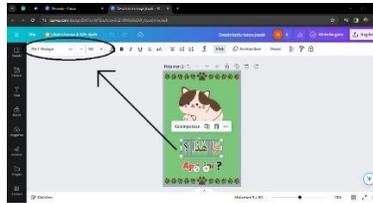
- b. Warna kartu. Peneliti menggunakan pewarnaan *Cyan, Magenta, Yellow, Black* (CMYK).

**Gambar 3. Warna Kartu**

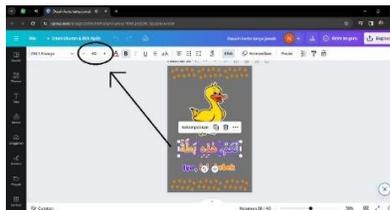


- c. Huruf dan ukuran huruf. Huruf untuk tulisan bahasa Arab yang digunakan pada desain kartu tanya jawab adalah 29LT Riwaya dan ukuran hurufnya yaitu 50 untuk kalimat yang pendek serta 40 untuk kalimat yang panjang.

**Gambar 4. Huruf untuk Tulisan Bahasa Arab**

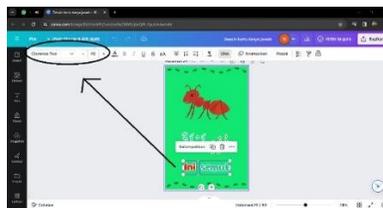


**Gambar 5. Ukuran Huruf untuk Tulisan Bahasa Arab**

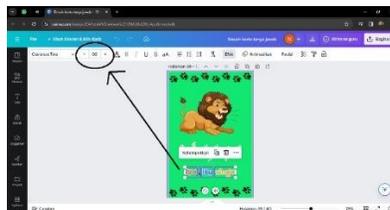


Huruf untuk tulisan bahasa Indonesia adalah Clarence Two dan ukurannya yaitu 40 untuk kalimat yang pendek serta 30 untuk kalimat yang panjang.

**Gambar 6. Huruf untuk Tulisan Bahasa Indonesia**

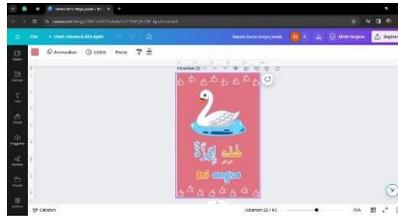


**Gambar 7. Ukuran Huruf untuk Tulisan Bahasa Indonesia**



d. Posisi gambar dan tulisan. Posisi gambar dan posisi tulisan diletakkan di tengah agar terlihat seimbang antara kartu satu dengan yang lainnya.

**Gambar 8. Posisi Gambar dan Tulisan Berada di Tengah**



3) Langkah ketiga adalah mendesain *background* dengan menarik dan jelas.

**Gambar 9. Desain *Background***



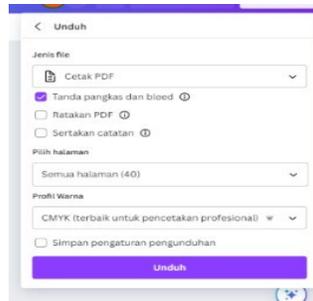
4) Langkah keempat memilih gambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

**Gambar 10. Gambar yang Menarik pada Kartu**



5) Langkah kelima adalah menyimpan desain yang telah dibuat dengan jenis file PDF.

**Gambar 11. Menyimpan Desain Kartu ke Dokumen**



6) Berikutnya tampilan akhir desain yang siap dicetak dalam bentuk *hard copy*.

**Gambar 12. Tampilan Desain pada File PDF**



## 2. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli media

**Tabel 1. Hasil Penilaian Angket Media Kartu Tanya Jawab oleh Ahli Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Nilai</b>
Mahrani, M. Pd	1	5
	2	5
	3	5
	4	4
	5	5
	6	5
	7	5
	8	5
	9	5
	10	5
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>49</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,9</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Olahan peneliti.

Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

- a. Kemenarikan media kartu tanya jawab
- b. Kesesuaian ukuran media kartu tanya jawab
- c. Ketepatan pemilihan warna dalam media kartu tanya jawab
- d. Ketepatan pemilihan bahan kertas untuk media kartu tanya jawab
- e. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan
- f. Kesesuaian gambar yang digunakan pada media kartu tanya jawab
- g. Kejelasan petunjuk penggunaan media kartu tanya jawab
- h. Kemudahan penggunaan produk media kartu tanya jawab
- i. Produk dikemas dengan menarik
- j. Dapat digunakan dalam berbagai situasi dan tidak berbahaya saat digunakan.

Dari data yang telah dipaparkan di atas, hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Rata-Rata } (X) = \frac{\text{Jumlah Skor } (\sum x)}{\text{Jumlah Butir } (n)}$$

Maka, hasil dari data yang disajikan adalah:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = \frac{5+5+5+4+5+5+5+5+5}{10}$$

$$X = \frac{49}{10}$$

$$X = 4,9$$

Berdasarkan data hasil validasi dari angket yang telah diisi oleh ahli media, media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab ini dengan klasifikasi kriteria “sangat baik” yang artinya dapat dijadikan contoh bagi pengembangan selanjutnya.

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi berupa pernyataan sebagai berikut:

**Tabel 2. Saran Ahli Media**

Nama Validator	Saran
Mahrani, M. Pd	Layak dilanjutkan ke penelitian tanpa revisi

Sumber: Data Olahan Peneliti,

## Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi ahli Materi

Nama Validator	Aspek yang Dinilai	Nilai
Media Aprilyanti, S. Ag., M.S.I	1	5
	2	5
	3	5
	4	5
	5	5
	6	5
	7	5
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>35</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>5</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Olahan peneliti.

Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi pada media kartu dengan kurikulum yang berlaku di MIS NU 2 Pontianak
- b. Kesesuaian materi pada media kartu dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Tujuan Pembelajaran (TP)
- c. Kesesuaian isi materi pada media kartu dengan materi *asmaul hayawanati* pada buku bahasa Arab yang digunakan di MIN NU 2 Pontianak
- d. Kelengkapan isi materi pada media kartu dengan materi *asmaul hayawanati* pada buku bahasa Arab yang digunakan di MIN NU 2 Pontianak
- e. Kejelasan tulisan yang digunakan pada media kartu sehingga mudah dibaca
- f. Ketepatan tata bahasa yang digunakan pada media kartu dengan materi *asmaul hayawanati* pada buku bahasa Arab yang digunakan di MIS NU 2 Pontianak
- g. Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media kartu dengan materi *asmaul hayawanati* pada buku bahasa Arab yang digunakan di MIS NU 2 Pontianak

Dari data yang telah dipaparkan di atas, hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Rata-Rata } (X) = \frac{\text{Jumlah Skor } (\sum x)}{\text{Jumlah Butir } (n)}$$

Maka, hasil dari data yang disajikan adalah:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7}$$

$$X = \frac{35}{7}$$

$$X = 5$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi memperoleh klasifikasi kriteria “sangat baik”. Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi berupa pernyataan sebagai berikut:

**Tabel 4. Saran Ahli Materi**

Nama Validator	Saran
Media Aprilyanti, S. Ag., M.S.I	Layak digunakan sebagai media pembelajaran

Sumber: Data Olahan peneliti

## Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Arab

**Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Arab**

<b>Nama Validator</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Nilai</b>
Fatimah Nur Wasilah, S. Pd	1	4
	2	3
	3	4
	4	4
	5	5
	6	4
	7	3
	8	5
	9	3
	10	4
	11	5
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>44</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>

Sumber: Data Olahan Peneliti

Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

- a) Siswa memahami arti kosa kata dan frasa pada media kartu tanya jawab
- b) Kemampuan siswa mengidentifikasi bunyi huruf pada kartu tanya jawab
- c) Siswa memahami kalimat tanya pada kartu tanya jawab
- d) Siswa memberikan respon atau tanggapan terhadap media kartu tanya jawab
- e) Keterjalinan komunikasi interaktif antara guru dan siswa
- f) Kelancaran siswa melafalkan kalimat tanya dan jawaban yang terdapat pada kartu tanya jawab
- g) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa dengan membaca kalimat tanya dan jawaban yang terdapat pada kartu tanya jawab
- h) Kemampuan siswa mendeskripsikan objek atau gambar yang tertera pada kartu tanya jawab

- i) Media yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar
- j) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
- k) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Dari data yang telah dipaparkan di atas, hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Rata-Rata } (\bar{X}) = \frac{\text{Jumlah Skor } (\sum x)}{\text{Jumlah Butir } (n)}$$

Maka, hasil dari data yang disajikan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{4+3+4+4+5+4+3+5+3+4+5}{11}$$

$$\bar{X} = \frac{44}{11}$$

$$\bar{X} = 4$$

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli pembelajaran bahasa Arab memperoleh klasifikasi kriteria “baik” yang artinya dapat digunakan tanpa perbaikan. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab layak dan sesuai untuk kelas III tingkatan SD/MI.

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi berupa pernyataan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Saran Ahli Pembelajaran Bahasa Arab

Nama Validator	Saran
Fatimah Nur Wasilah, S. Pd	(tidak ada saran)

Sumber: Data Olahan Peneliti.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses pembuatan desain media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab, peneliti membuat desain tersebut melalui aplikasi *Canva*. Hasil yang diperoleh melalui aplikasi ini diantaranya: ukuran kartu, huruf, huruf bahasa Indonesia, posisi gambar dan tulisan, *background* dan gambar.
2. Hasil validasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab untuk meningkatkan penguasaan isim istifham siswa kelas III MIS NU 2 Pontianak 2023/2024 dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,9 dengan klasifikasi kriteria “sangat baik”, dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 5 dengan klasifikasi kriteria “sangat baik”, dan ahli pembelajaran bahasa Arab memperoleh nilai rata-rata 4 dengan klasifikasi kriteria “baik”.
3. Hasil efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab terhadap penguasaan isim istifham siswa kelas III didapatkan dari penilaian angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas III MIS NU 2 Pontianak memperoleh nilai rata-rata 4,1071428571 dengan klasifikasi kriteria “baik”.

Adapun pembahasan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses mendesain media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab

Pembuatan desain media kartu tanya jawab ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Pertama-tama, ukuran kartu perlu ditentukan terlebih dahulu. Ukuran kartu ditentukan dengan lebar 10 cm dan tinggi 15 cm agar hasil cetakannya cukup besar. Kemudian, warna kartu ditentukan sesuai dengan gambar, karena gambar yang digunakan menarik, maka pemilihan warna juga harus menarik dan jelas.

Selanjutnya, huruf dan ukuran huruf yang ditentukan untuk bahasa Arab yaitu

29LT Riwaya dengan ukuran huruf 50 untuk kalimat yang pendek dan 40 untuk kalimat yang panjang. Huruf dan ukuran huruf yang ditentukan untuk bahasa Indonesia yaitu Clarence Two dengan ukuran huruf 40 untuk kalimat yang pendek dan 30 untuk kalimat yang panjang. Selanjutnya, posisi gambar dan tulisan diposisikan berada di tengah agar terlihat seimbang antara kartu satu dengan yang lainnya.

Selanjutnya yaitu mendesain *background* dengan menarik dan jelas. *Background* yang digunakan cukup sederhana, hanya menggunakan warna yang polos dengan tambahan bingkai atas dan bawah yang seimbang. Kemudian, untuk pemilihan gambar harus yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa *madrasah ibtidaiyah* (MI) dan gambar yang digunakan yaitu gambar kartun yang lucu. Terakhir, desain yang telah selesai dibuat, maka disimpan dengan jenis file *Portable Document Format* (PDF) dan siap untuk dicetak dalam bentuk *hard copy* atau dalam bentuk kertas khusus untuk media kartu ini.

## 2. Hasil validasi Ahli Media, Materi, dan Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran bahasa Arab berbasis kartu tanya jawab sebelum diterapkan kepada siswa, media kartu ini telah melewati tahap validasi oleh para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran bahasa Arab. Berikut adalah pembahasan hasil validasi para ahli:

### a. Pembahasan hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh hasil jumlah nilai dari keseluruhan aspek yang berjumlah 10 pernyataan adalah 49 dan hasil nilai rata-rata yang didapatkan dari perhitungan yang menggunakan rumus skor rata-rata dan yang dihitung adalah jumlah nilai dibagi dengan jumlah nilai. Dan dari perhitungan tersebut, maka hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 4,9. Dengan demikian, media yang peneliti kembangkan tergolong dalam kualifikasi kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu tanya jawab yang dikembangkan ini menarik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran

bahasa Arab dan kartu tanya jawab ini tidak perlu adanya perbaikan lagi sehingga dapat dijadikan sebagai contoh oleh pengembangan selanjutnya.

b. Pembahasan hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh hasil jumlah nilai dari keseluruhan aspek yang berjumlah 7 pernyataan adalah 35 dan hasil nilai rata-rata yang didapatkan dari perhitungan yang menggunakan rumus skor rata-rata dan yang dihitung adalah jumlah nilai dibagi dengan jumlah nilai. Dan dari perhitungan tersebut, maka hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 5. Dengan demikian, media yang peneliti kembangkan tergolong dalam kualifikasi kriteria “Sangat Baik”.

Selain itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu tanya jawab yang dikembangkan ini menarik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan kartu tanya jawab ini tidak perlu adanya perbaikan lagi sehingga dapat dijadikan sebagai contoh oleh pengembangan selanjutnya.

c. Pembahasan hasil validasi ahli pembelajaran bahasa Arab

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran bahasa Arab diperoleh hasil jumlah nilai dari keseluruhan aspek yang berjumlah 11 pernyataan adalah 44 dan hasil nilai rata-rata yang didapatkan dari perhitungan yang menggunakan rumus skor rata-rata dan yang dihitung adalah jumlah nilai dibagi dengan jumlah nilai. Dan dari perhitungan tersebut, maka hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 4. Dengan demikian, media yang peneliti kembangkan tergolong dalam kualifikasi kriteria “Baik”. Selain itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu tanya jawab yang dikembangkan ini menarik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan kartu tanya jawab ini tidak perlu adanya perbaikan lagi sehingga dapat

digunakan oleh pengembangan selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin A. Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah. *Al Mi'yar J Ilm Pembelajaran Bhs Arab dan Kebahasaaraban*. 2021;4(2):157. doi:10.35931/am.v4i2.562
- Al Hanif AS. Penggunaan Media Kartu Tanya Jawab Pada Materi Kaidah (Qawaid) Bahasa Arab Kelas X Agama Man 1 Malang. In: *Prosiding Semnasbama IV*. Vol 2. ; 2020:466.
- Aliyasari M. Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *J Barik*. 2021;2(2):82-95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Kusuma Wardhana A. Perancangan Image Design Dan Layout Pada Harian Disway Surabaya. Universitas Dinamika. 2021;2(4):1147-1152.
- Latifah N. Penggunaan Media Kartu Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Min 15 Hulu Sungai Selatan. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. *J Penelit Ilm Multidisiplin*. 2022;8(9):2174–2189. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpim/article/view/4603>
- Munawaroh S. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi. Published online 2021.
- Nurhayati, Suib M, Fatoni. Esensi Dan Sebab Kesulitan Berbahasa Arab Serta Penanganannya Dalam Dunia Pendidikan. *Ta'Limuna J Pendidik*. 2022;1(1):84-91.
- Nafisah AN, Ainin M, Tohe A. Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V. *JoLLA J Lang Lit Arts*. 2021;1(6):763-774. doi:10.17977/um064v1i62021p763-774
- Nengrum. Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *'A Jamiy J Bhs dan Sastra Arab*. 2020;9(1):1-15.
- Wahid A. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Child Islam Educ J*. 2022;3(01):73-85. doi:10.58176/eciejournal.v3i01.679
- Zahara S, Fitriati, Salmira M. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Materi Kubus Dan Balok. *J Ilm Mhs Pendidik*. 2020;1(1):1-12. <https://www.jim.bbg.ac.id>