Pedagogical Education and Review of Linguistics
Vol. 3 No. 1 September 2025
https://ssed.or.id/journal/pearl

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kuartet Arab dalam Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V

[1]Aditiya Deswara, [2]Muhaemin, [3]Naidin Syamsuddin
[1,2,3] Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Indonesia
E-mail: aditiyadeswara@gmail.com

Abstract

This study aims to identify the students' needs regarding Arabic language learning media, design and develop the media, and assess the effectiveness of the Arabic Quartet Card Game in enhancing Arabic vocabulary among fifth-grade students at Dunia Anak Islam School in Palopo. The study uses the 4D model, which includes the following stages: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, and 4) Disseminate. The research was conducted at an elementary school with 9 fifth-grade students as subjects. Data was collected through questionnaires validated by experts in media, content, teachers, and student responses, and analyzed using both qualitative and quantitative methods. The developed product is a Quartet Card media for Arabic language teaching material at elementary schools. Validation results were as follows: media expert validation (91%), content expert validation (90%), teacher validation (95%), and student responses (94%), all categorized as "highly valid." The effectiveness test showed a significant improvement in students' vocabulary, with a post-test score of 95 and a pre-test score of 70 (t-hitung = 6.862 > t-table = 1.895), indicating that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (H0) is rejected. The Arabic Quartet Card media was proven to be effective and suitable for use in teaching Arabic in elementary schools.
Keywords: Quartet Card Media, Arabic Language Learning, and Media Effectiveness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab, merancang pengembangan media, dan mengukur efektivitas media permainan Kartu Kuartet Arab dalam meningkatkan kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas V SD Dunia Anak Islam Palopo. Penelitian ini menggunakan metode 4D, yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian dilakukan di SD dengan subjek 9 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli media, materi, guru, dan respon peserta didik, yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan produk berupa media kartu kuartet untuk materi ajar bahasa Arab di SD, dengan validasi ahli media (91%), ahli materi (90%), guru (95%), dan respon peserta didik (94%) yang semuanya dinilai “sangat valid.” Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada kosa kata siswa, dengan nilai post-test 95 dan pre-test 70 (t-hitung = 6,862 > t-tabel = 1,895), yang berarti Ha diterima dan H0 ditolak. Media kartu kuartet Arab terbukti efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar.
Kata Kunci : Media Kartu Kuartet, Pembelajaran Bahasa Arab, dan Efektifitas Media.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah umum adalah upaya untuk mengenalkan siswa pada bahasa Arab sebagai bahasa asing. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa Arab dasar, baik lisan maupun tulisan. Siswa dilatih untuk memahami, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab.(Mohammad 2023) Maka dari itu pembelajaran bahasa arab di sekolah umum

merupakan langkah yang tepat untuk memperluas wawasan dan kemampuan siswa, serta membuka peluang untuk memahami budaya dan peradaban islam lebih dalam.

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyempaikan sesuatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri mereka.(Pamessangi 2023) Media dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memperbagus kualitas hasil belajar peserta didik.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang duketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya. (Umi Hanifah, 2016). permaian kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu bergambar tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Sukamelang dalam Medisty 2013). Media kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan membantu peserta didik mengingat materi pelajaran. Pemilihan media ini didasari oleh kemudahan akses gambar visual dan ketidakbergantungannya pada listrik, serta tidak memerlukan alat pendukung lainnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode R&D (Research and Development) untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Peneliti memilih model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk. pada 1974 karena lebih rinci dan sistematis. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis data untuk kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan kartu kuartet. Validitas diukur berdasarkan penilaian validator, sementara efektivitas produk diuji dengan rumus tertentu sebelum diuji coba dengan rumus :

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x\ 100\%}$$

Keterangan:

p = persentase yang dicari
$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item
$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item
100 = bilangan konstan (Suharsini Arikunto)

Sedangkan dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian sebagai berikut (Muchlisin Riadi 2017):

Tabel 1. Kriteria validitas

Tingkat Pencapaian	Kategori Pencapaian
0%-40%	Tidak sesuai, tidak menarik, tidak tepat
41%-60%	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat
61%-80%	Sesuai, menarik, tepat
81%-100%	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab mengimplementasikan model 4D (Analisis, Perencanaan, Pengembangan, dan Penyebaran). Tahap pertama adalah analisis untuk mengidentifikasi masalah di sekolah. Tahap kedua, perancangan, meliputi desain media kartu kuartet Arab. Tahap ketiga, pengembangan, dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva dan bahan seperti kertas linen, art paper, stiker, dan kardus Mailer Box, serta uji coba oleh ahli media, materi, guru, dan peserta didik. Tahap terakhir adalah penyebaran dan penilaian oleh validator, diikuti uji coba produk di kelas V SD Dunia Anak Islam Palopo dengan materi المدرسة.

Akhir uji coba, peneliti memberikan angket siswa untuk menilai kepraktisan media kartu kuartet. Hasil penilaian dari validator ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran menunjukkan efektivitas media yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Validator media	91 %
Validarot materi	90%
Guru mata pelajaran	94%

Kepraktisan media *kartu kuartet* diperoleh dari angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket respon siswa berisi daftar pernyataan untuk mengetahui pendapat siswa terkait media *kartu kuartet* yang dikembangkan. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

NO	Peserta didik	skor		Presentase
		X	X_1	
1	Fatin	34	36	**94%**
2	Aufar Adiyasta	33	36	**91%**
3	Khanza safira	35	36	**97%**
4	Aqsha	33	36	**91%**
5	Athala	35	36	**97%**
6	Alfarisi	34	36	**94%**
7	Ghaisan	34	36	**94%**
8	Althaf	34	36	**94%**
Jumlah				**752**
Rata-rata				**94%**

p = presentase yang dicari
$\sum X$ = total jawaban responden
$\sum X_1$ = jumlah seluruh nilai
100 = bilangan konstan
Sehinggah, diperoleh :

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x\ 100\%}$$

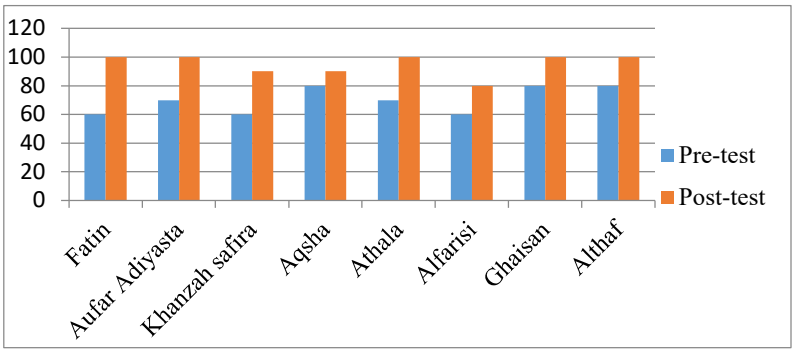
$$\boldsymbol{P = \frac{752}{800} x\ 100\%}$$

$$\boldsymbol{p = 94\ \%}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh Hasil respon peserta didik dilapangan keseluruhan mencapai 94% skor berdasarkan kriteria kelayakan hasil respon ini termasuk kategori sangat valid.

Adapun efektivitas dari produk dapat dilihat dari proses perbandingan antara pre-test dan post-test terhadap peningkatan kosa kata peserta didik. Berikut grafik keseluruan efektivitas dari pre-test dan post-test :

Gambar 1. Efektivitas Pre-Test dan Post-Test



Berdasarkan Gambar1. Diperoleh uji efektivitas produk kartu kuartet menunjukkan hasil yang signifikan dengan thitung (6,862) > ttabel (1,895), sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Hal ini menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai post-test (X2 = 95) lebih tinggi dari nilai pre-test (X1 = 70), sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab.

Simpulan

Dari penelitian pengembangan media kartu kuartet yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan bahan ajar Kuartet Arab di Sekolah Dunia Anak Islam Palopo menggunakan model 4D, yaitu define, design, development, dan disseminate.
2. Kelayakan bahan ajar berdasarkan penilaian ahli media mencapai 91% (Sangat Valid), ahli materi 90% (Sangat Valid), guru 95% (Sangat Valid), dan respon peserta didik 94% (Sangat Valid).

3. Uji efektivitas kartu kuartet Arab menunjukkan peningkatan kosakata peserta didik yang signifikan, dengan perbedaan antara nilai post-test (95) dan pre-test (70), serta thitung (6,862) > ttabel (1,895), sehingga Ha diterima dan H0 ditolak.

Daftar Pustaka

عمر الفارق، "*أهمية استخدام الوسيلة التعليم في التعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها*". مجلة لسان ألضحى، 01، 02، أغسطوس 2014

Ana Achoita, Ana Achoita, and Anisyah, (2023) *'Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Atas Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vii-a Mts Miftahul Huda Tuban)', Tanfidziya: Journal of Arabic Education, 2.03.*

Asis, D. N. A., dkk (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Guided Note Taking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat, 15(2), 106–115. https://doi.org/10.36915/jitu.v15i2.454.

Darvia, I., dkk (2024). *PENGARUH PENERAPAN STRATEGI DIRECTED READING THINKING ACTIVITY (DRTA) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD*. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 4(2), 129–138. https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4305.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. *(2023). 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', Journal of Student Research (JSR), 1.2.*

Nirwana, N., dkk (2024). *Belajar Abjad Indonesia: Pengabdian Kepada Masyarakat di Bantannyong School Pattani Thailand*. Madaniya, 5(4), 1642-1648. https://doi.org/10.53696/27214834.969

Mohammad, Makinuddin. *(2023). 'Membangun Mutu Pemblajaran Bahasa Arab', 19.*

Muchlisin Riadi *"Pengertian, Jenis, Dan Cara Menghitung Validitas*",1 April 2017.

Pamessangi, Andi Arif, *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab, Cetakan Pe (Gowa, Sulawesi Selatan: Aksara Timur).*

Sugiono. (2003). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,* (Cet. 19; Bandung: Alfabeta.

Suharsini Arikunto. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Cet. 2; Jakarta: Bima Aksara.

Sukmawaty & Aswar, Nurul. (2025). *Evaluasi Pembelajaran*. Gowa: Penerbit Aksara Timur

Sulastri, Hemas Maya, Yopa Taufik Saleh, and Sunanih Sunanih, (2020), *'Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia', Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4.3.

Umi Hanifah. (2016). *Penerapan Model Painkem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid*" Vol.5.