

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teoritis

1. Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab sudah menjadi mata pelajaran yang tidak asing lagi bagi umat Islam, termasuk di Indonesia. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di lembaga pendidikan mulai dari jenjang dasar/ibtidaiyah (tingkat IV) hingga perguruan tinggi. Fauzan dan Muradi menyatakan bahwa ada tiga kemampuan yang dapat dicapai dalam penguasaan bahasa Arab. Pertama, kompetensi linguistik mengacu pada penguasaan sistem bunyi bahasa Arab, termasuk kemampuan untuk membedakan dan mengucapkan bunyi-bunyinya yang khas. Ini juga mencakup pemahaman yang mendalam tentang struktur bahasa, tata bahasa, elemen teoritis, dan penggunaan fungsional, serta pengetahuan kosakata yang komprehensif. Kedua, kompetensi komunikasi mengacu pada kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan mudah dalam bahasa Arab, mengekspresikan ide dan pengalaman mereka secara akurat, dan dengan cepat memahami konsep-konsep baru. Ketiga, kompetensi budaya mengacu pada kemampuan untuk memahami konteks budaya bahasa Arab, termasuk kemampuan untuk mengartikulasikan pikiran dan nilai-nilai pembicara, serta mengetahui konvensi, moral, dan seni.

Selaras dengan Hermawan ¹⁰ memaparkan pendidikan bahasa Arab di Indonesia diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga lembaga pendidikan tinggi. Berbagai gambaran pelaksanaan pengajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam menunjukkan adanya upaya khusus untuk meningkatkan struktur dan mutu penguasaan bahasa Arab.

Guru dan penonton bahasa Arab harus mematuhi kriteria tertentu untuk memastikan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab dianggap mudah dan menyenangkan. Abdurochman ¹¹ memaparkan prinsip pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

a. Prinsip Prioritas

Mengajarkan urutan kalimat sebelum kata-kata individual. Pendekatan pedagogis memprioritaskan pengajaran keterampilan mendengarkan dan berbicara daripada membaca dan menulis. Menggunakan pertukaran bahasa sederhana dalam tugas sehari-hari dan selama pengajaran bahasa yang dirancang khusus untuk penutur bahasa Arab untuk memberikan interpretasi makna yang netral.

b. Prinsip Korektisitas

Prinsip ini digunakan saat mengajarkan materi fonetik. Studi tentang morfologi, sintaksis, dan semantik. Tujuan dari prinsip ini adalah agar pengajar bahasa Arab tidak mengharapkan siswa untuk

¹⁰Hermawan dkk, *Gambar Sebagai Media Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, EL WAHDAH*, 3.01 (2022), hal. 13-25.

¹¹ Abdurochman, *Strategi Pembelajaran Kosakata, An-Nabighoh*, 19.1 (2017), hal. 76-77.

akurat, tetapi memiliki kemampuan untuk memberikan koreksi dan menumbuhkan pola pikir kritis pada siswa. Ini termasuk menekankan keakuratan dalam pengajaran, khususnya dalam fonetik. Kedua, keakuratan pengajaran sintaksis dan ketiga, keakuratan pengajaran semantik.

c. Prinsip Berjenjang

Bahasa Arab mencakup dua tingkatan: pertama, transisi dari yang nyata ke yang konseptual, dari yang umum ke yang khusus, dan dari yang familier ke yang tidak familier. Lebih jauh, ada hubungan yang lancar antara materi yang telah disajikan sebelumnya dan konten yang akan dibahas di masa mendatang. Lebih jauh, ada peningkatan yang nyata dalam signifikansi instruksi sebelumnya dalam kaitannya dengan pelajaran berikutnya, yang mencakup durasi waktu pengajaran dan materi pelajaran yang dibahas.

d. Prinsip Kerinduan

Mengekspresikan keinginan untuk melanjutkan belajar bahasa Arab dengan menggunakan berbagai taktik, metode, strategi, dan teknik untuk membuat proses belajar menyenangkan dan mencegah siswa menjadi tidak tertarik, sehingga memotivasi mereka untuk memperluas kosa kata. Sifat dasar bahasa terletak pada tindakan dan rutinitas mendengarkan, mengartikulasikan, memahami teks tertulis, dan menyusun konten tertulis secara aktif.

Bahasa Arab diajarkan dan diperkenalkan di Indonesia mulai dari taman kanak-kanak (TK) hingga perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Bahasa Arab telah menjadi bahasa yang diakui secara global, kedua setelah bahasa Spanyol, dan memainkan peran penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Dalam mempelajari bahasa Arab, ada beberapa karakteristik khusus yang harus diperhatikan oleh guru dan peserta didik.

Menurut Effendy¹² terdapat tiga unsur dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu:

1. Pelafalan

Aspek ini mencakup isi semantik dari semua ujaran lisan, khususnya ujaran dalam bahasa Arab. Memang benar bahwa setiap bahasa memperlihatkan persamaan dan perbedaan dalam setiap ungkapan lisan.

2. Kosakata

Penguasaan kosakata sangat penting bagi siswa bahasa karena memegang peranan penting dalam menyampaikan maksud mereka secara efektif. Melalui komponen linguistik ini, individu mampu terlibat dalam komunikasi yang bermakna dengan pengguna bahasa lainnya. Akan tetapi, ketidakmampuan untuk memiliki pengetahuan tentang kosakata dan maknanya dapat

¹² Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012).

menghambat kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif. Dalam konteks bahasa Arab, siswa didorong untuk menggunakan strategi pembelajaran yang efisien agar dapat menguasai kosakata yang umum digunakan secara efektif. Aspek ini juga cukup bermanfaat untuk penerjemahan kalimat.

3. Struktur Kalimat

Untuk meningkatkan dan mensistematisasikan komunikasi, penting untuk memperoleh pengetahuan tentang kosakata, termasuk pelafalan, dan mengembangkan kesadaran akan struktur kalimat. Pembelajar bahasa harus memiliki pengetahuan tentang tempat dan struktur kata untuk menyusun kalimat yang mudah dipahami oleh pembelajar bahasa lainnya. Aspek ini umumnya terkait dengan bidang nahwu dan sharf.

2. Kosakata

Kosa kata merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa sesuai dengan definisi kosa kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas dan memiliki makna. *Vocabulary is the total of words in a language, and uses in speaking and writing* dikutip dari buku *The World Book* dalam Susanti¹³

¹³ *Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris, Jurnal Pendidikan Penabur*, 1.1 (2002), hal. 87-93.

Kemudian pengertian ini menurut Nugrawiyati ¹⁴ dalam kosa kata bahasa Arab membedakan antara kata dengan morfem.

Morfem adalah satuan bahasa paling dasar yang tidak dapat direduksi lagi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dengan makna yang konsisten. Sebuah kata tersusun dari morfem-morfem, seperti kata Arab "mu'allim" (guru) yang terdiri dari satu morfem. Istilah almu'allim (المعلم) terdiri dari dua morfem, ال dan المعلم. Istilah yang memiliki tiga morfem dibangun dengan menggabungkan morfem-morfem, yang masing-masing memiliki makna yang berbeda. Sebagai ilustrasi, istilah almu'allimun (المعلمون) tersusun dari tiga morfem, yaitu معلم, ال, dan ون.

a. Tujuan pembelajaran kosakata

Tujuan dari penguasaan kosakata adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan kata-kata yang tidak dikenal kepada siswa, baik dengan menggunakan sumber bacaan maupun fahm al-masmu'.
- 2) Mendidik anak-anak untuk mengartikulasikan terminologi yang tidak dikenal dengan baik dan benar, karena pengucapan yang baik dan benar akan menumbuhkan kemampuan berbicara dan membaca yang baik dan benar.
- 3) Memahami makna bahasa, baik dalam arti harfiah maupun arti tersendiri (denotatif) maupun ketika digunakan dalam frasa tertentu (makna konotatif dan gramatikal).

¹⁴Jepri, Nugrawiyati, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*, 2017, hal. 1-27.

- 4) Menunjukkan kemahiran dalam menggunakan kosakata dengan tepat baik dalam komunikasi lisan maupun tertulis, dengan mempertimbangkan situasi tertentu.

Pada dasarnya, pembelajaran kosa kata bahasa Arab di sekolah kelas IV MI bertujuan untuk memberi pemahaman dan meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari kosakata bahasa Arab. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil salah satu materi kelas IV semester dua (Profesi) المهنة. berikut adalah tabel KI dan KD yang digunakan peneliti sebagai pedoman pembuatan produk media pembelajaran.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti

KI-1 (SIKAP SPIRITUAL)	KI-2 (SIKAP SOSIAL)	KI-3 (PENGETAHUAN)	KI-4 (KETERAMPILAN)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Meyakini bahwa bahasa Arab merupakan bahasa Arab merupakan Bahasa pengantar memahami ajaran Islam.	2.1 Menjalankan sikap santun dalam berkomunikasi dengan dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah.	3.1 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: المهنة yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi sangat sederhana terkait profesi.	4.1 Menyajikan hasil analisis bunyi, kata dan makna sederhana terkait tema: المهنة secara lisan dan tulisan.
1.2 Menghargai bahwa bahasa Arab adalah yang digunakan oleh ulama terdahulu.	2.2 Menjalankan sikap disiplin dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: المهنة dengan memperhatikan struktur اسم الإشارة - الضمير المنفصل	4.2 Mendemonstrasikan tindak tutur mengungkapkan harapan secara lisan.

Selanjutnya, indikator yang dirancang untuk menunjang pencapaian kompetensi sebagaimana tertulis dalam KI dan KD tersebut diantaranya:

1. Melakukan percakapan sehari-hari tentang profesi dalam bahasa Arab.

2. Melafalkan mufradāt tentang profesi bahasa Arab dengan intonasi yang benar.
3. Menjawab pertanyaan seputar profesi dalam bahasa Arab
4. Memahami tata bahasa/kaidah bahasa Arab tentang *ism Isyārah-Dhomir Munfashil*.
5. Melakukan dialog sederhana dengan tata bahasa/kaidah bahasa Arab yang baik dan benar.

Berdasarkan KI, KD, dan indikator diatas, peneliti akan membuat media pembelajaran berupa Kartu Interaktif dengan berpedoman KI, KD, dan indikator tersebut. Sehingga akan didapatkan media yang sesuai dengan pembelajaran siswa kelas IV MI.

b. Teknik Pembelajaran Kosa kata

Dalam karyanya, Effendy memberikan penjelasan komprehensif tentang berbagai tahapan dan prosedur yang terlibat dalam pemerolehan kosakata, serta pengalaman siswa dalam mengenali dan memahami makna kata.:

- 1) Terlibat dalam persepsi auditori terhadap bahasa lisan.

Metode utama yang digunakan adalah memberi siswa kesempatan untuk mendengar kata-kata yang diucapkan oleh guru atau media lain, baik secara terpisah maupun di dalam kalimat. Jika siswa telah menguasai komponen fonetik kata tersebut, mereka akan mampu memahami

informasi auditori secara akurat. 2) Mengucapkan kata-kata. Selama tahap ini, guru memberi siswa kesempatan untuk mengartikulasikan istilah-istilah yang telah mereka temui. Mengucapkan kosakata baru membantu siswa mengingat kata-kata untuk jangka waktu yang lama.

2) Mendapatkan makna kata. Pada tahap ini guru hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada siswa, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh siswa. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan oleh guru untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, definisi sederhana, pemakaian gambar/foto, sinonim (murâdif), antonim (dlid), memperlihatkan benda asli atau tiruannya, peragaan gerakan tubuh, dan terjemahan sebagai alternatif terakhir bila suatu kata memang benar-benar sukar untuk dipahami oleh siswa.

3) Membaca kata. Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata (kosakata) baru, guru menuliskannya di papan tulis. Kemudian siswa

diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.

- 4) Menulis kata. Penguasaan kosakata siswa akan sangat terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kata-kata yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan siswa.
- 5) Menyusun kalimat. Babak terakhir dari latihan pemerolehan kosakata ini melibatkan penggunaan kata-kata yang baru diperoleh dalam kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tertulis.
- 6) Guru harus menunjukkan kecerdikan dalam menyajikan berbagai contoh kalimat, yang kemudian diharapkan dapat ditiru oleh siswa. Metode atau langkah-langkah yang disebutkan di atas untuk memperoleh kosakata dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi pengajar bahasa asing, khususnya mereka yang mengajar bahasa Arab.

Namun, tidak wajib untuk memperkenalkan semua kata baru menggunakan prosedur dan langkah-langkah ini. Penting untuk mempertimbangkan elemen alokasi waktu dalam skenario ini. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih frasa tertentu yang dianggap menantang atau kata-kata yang dapat dipahami

sepenuhnya hanya jika dikaitkan dan disesuaikan dengan konteks percakapan.

3. Media Pembelajaran

Nama "media" berasal dari kata Latin "medium," yang merupakan bentuk jamak dari kata tersebut dan merujuk pada perantara. Frasa bahasa Arab untuk medium atau perantara adalah "وسائل" yang merupakan bentuk jamak dari "وسيلة".¹⁵ Media dalam konteks pembelajaran mengacu pada berbagai bentuk alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, memproses, mengatur, dan mengkomunikasikan pengetahuan dalam bentuk visual atau lisan. Menurut Arsyad, Media berfungsi sebagai alat pengajaran yang digunakan untuk menyampaikan konten pendidikan. Media dapat mencakup elemen visual, seperti kartu yang memuat gambar. Selain itu, ada bentuk media audio-visual yang tersedia, termasuk video pendidikan, film, dan konten serupa. Lebih jauh, media dapat mencakup bentuk audio, seperti siaran radio, kaset, dan media serupa.

Menurut Usman, Media memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi bahan ajar sekaligus dapat memotivasi peserta didik. Alat peraga

¹⁵ Nurul Isnaini And Nurul Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII Mtsn 10 Sleman, Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2020), hal. 1
<<https://doi.org/10.35931/Am.V3i1.156>>. Diakses 14 Maret 2024

pembelajaran kosakata bahasa Arab sangat tepat untuk mengarahkan pembelajaran. Keberhasilan dan efisiensi proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan adanya media pendukung yang memadai. Media dan pendekatan pendidikan yang dinamis, kondusif, dan dialogis sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Potensi peserta didik dapat lebih terstimulasi secara efektif apabila didukung dengan berbagai media, sarana, dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran interaktif.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam enam kategori berbeda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan media dalam proses pendidikan bukan sekadar peran pembantu, tetapi lebih berfungsi sebagai alat khusus untuk menyediakan lingkungan belajar mengajar yang efisien.
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran merupakan komponen mendasar dari skenario pendidikan yang lengkap. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan keterampilan mereka dalam mengajarkan media.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan informasi pelajaran secara efektif. Fungsi ini menekankan perlunya mempertimbangkan tujuan dan materi pelajaran saat menggunakan media.

4) Pemanfaatan media dalam pendidikan tidak hanya untuk tujuan hiburan, tetapi lebih sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menarik perhatian lebih banyak siswa.

5) Pemanfaatan media dalam pendidikan diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh guru.

6) Pemanfaatan media dalam pendidikan diutamakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Sederhananya, penggunaan media dalam pendidikan memastikan bahwa siswa mengingat hasil pembelajaran dalam jangka waktu lama, sehingga meningkatkan nilai pelajaran.

Media pembelajaran juga dapat membangkitkan dan membenamkan peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan memuaskan, yang mendorong keterlibatan emosional dan kognitif. Tidak diragukan lagi, hal ini memengaruhi tingkat minat mereka terhadap pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang konten instruksional oleh peserta didik. Tujuan utama pemanfaatan media adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran, dari pada berfokus pada memfasilitasi instruksi. Gagne berpendapat bahwa media berfungsi sebagai elemen penting dari sumber belajar, yang mampu merangsang

keterlibatan siswa dan perolehan pengetahuan. Setiap bentuk media memiliki atribut berbeda yang dapat dianalisis dari berbagai sudut pandang, seperti sudut pandang ekonomi, jangkauan audiens yang dapat dijangkau, dan tingkat kontrol pengguna. Selain itu, media dapat dievaluasi berdasarkan kemampuannya untuk melibatkan semua indera dan memberikan instruksi untuk meningkatkan kondisi pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan salah satu bentuk media yang terutama mengandalkan indera penglihatan siswa. Pengalaman belajar siswa sangat bergantung pada ketajaman penglihatan mereka saat menggunakan media ini. Contoh media visual meliputi beberapa bentuk, seperti media cetak, media dan prototipe, serta media yang menggambarkan lingkungan alam.

2) Media Audio

Media audio merupakan salah satu bentuk media yang secara eksklusif melibatkan indera pendengaran siswa selama proses pembelajaran. Pengalaman belajar akan diperoleh melalui

pemanfaatan persepsi pendengaran. Contoh media audio meliputi tape recorder, radio, dan pemutar CD.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual mengacu pada bentuk media yang menggabungkan unsur-unsur pendengaran dan penglihatan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Media tersebut dapat menyampaikan komunikasi verbal dan nonverbal yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran. Contoh media audio-visual antara lain film, video, dan program televisi.

4) Multimedia

Multimedia mengacu pada bentuk media yang menggabungkan berbagai jenis media dan peralatan ke dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia mencakup pemanfaatan rangsangan visual dan auditori, termasuk teks, gambar statis, video dinamis, dan audio, serta media interaktif yang mengandalkan komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contoh multimedia meliputi konferensi video dan kamera video, yang mencakup media audio-visual serta aplikasi komputer interaktif dan non-interaktif.

Jika dilihat dari cara manusia menggunakan inderanya untuk memperoleh ilmu, media dapat dibagi menjadi tiga jenis:

a) Media Bashariyah (media audiovisual)

Media visual meliputi berbagai jenis alat peraga pembelajaran, termasuk objek alamiah, manusia, dan peristiwa, serta tiruan dan representasi dari unsur-unsur tersebut.

Bentuk media visual lainnya meliputi beberapa jenis kartu, seperti: 1) kartu yang berisi huruf, 2) kartu yang berisi kata, 3) kartu yang berisi kalimat, dan 4) kartu yang berisi gambar.

b) Media Sam'iyah (audio)

Sumber audio yang cocok untuk pengajaran bahasa meliputi radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa.

c) Media Sam'iyyah-Bashariyah (media audiovisual)

Media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran bahasa yang paling lengkap karena adanya interaksi sinergis antara indera pendengaran dan penglihatan. Media tersebut meliputi televisi, VCD, komputer, dan laboratorium.

d. Karakteristik dan Fitur Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran sering kali memiliki tiga sifat atau fitur, yaitu:

1) Kualitas fiksatif mengacu pada karakteristik media yang memungkinkannya untuk secara akurat menangkap, mempertahankan, melindungi, dan membuat representasi suatu peristiwa atau objek.

2) Fitur manipulatif mengacu pada kapasitas media untuk mengubah atau memodifikasi suatu item, peristiwa, atau proses untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan ruang dan waktu.

3) Kualitas distributif mengacu pada kapasitas media untuk menyampaikan objek atau peristiwa melintasi ruang sambil secara bersamaan menyajikan peristiwa tersebut kepada sejumlah besar siswa di lokasi yang berbeda, memberi mereka pengalaman stimulasi yang sama terhadap peristiwa tersebut.

4. Kartu Interaktif

Kartu Interaktif adalah bentuk media kartu bergambar yang menampilkan beberapa gambar yang berpusat pada satu tema umum. Kartu ini mirip dengan Flashcard tetapi telah disempurnakan dan dimodernisasi. Flashcard adalah kartu visual yang berisi kata-kata, yang awalnya diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah saraf dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada media Flashcard ini dikategorikan menjadi: seri hewan, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk, angka, pekerjaan, dan lain-lain.

Titik perbedaan Kartu Interaktif dan *Flashcard* ini, berada pada tambahan inovasi berupa QR kode pada Kartu Interaktif yang berisi gambar dan audio contoh kalimat sederhana. Sehingga, Kartu Interaktif akan mempermudah guru untuk memperkenalkan

kosakata yang baru kepada peserta didik. Kartu Interaktif dibuat menggunakan jenis kertas *art paper* tujuannya untuk lebih awet dan menambah nilai estetik pada media.

Di dalam media Kartu Interaktif ini berisi kartu yang di desain khusus oleh peneliti dan dicantumkan QR kode yang akan mengarahkan kepada suatu tautan yang berisikan gambar visual dari kartu tersebut beserta audionya. Kartu Interaktif berisi materi satu tema pembelajaran serta terdapat audio yang memberikan contoh kalimat singkat dari kosakata tersebut.

Media pembelajaran Kartu Interaktif mempunyai dua bagian yaitu:

1) Materi Pembelajaran

Isi materi pada media Kartu Interaktif merupakan salah satu tema pembelajaran yaitu *المهنة* yang diambil dari buku bahasa Arab MI kelas IV.

2) Evaluasi Pembelajaran

Media Kartu Interaktif juga terdapat evaluasi berupa soal tebak gambar dan kalimat rumpang yang harus dikerjakan oleh siswa, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap ketercapaian materi.

B. Penelitian yang relevan

Studi ekstensif telah dilakukan pada topik pembelajaran kosakata bahasa Arab, termasuk studi tentang pembuatan materi pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam kosakata bahasa Arab. Beberapa

peneliti sebelumnya juga telah mengeksplorasi bidang ini. Para peneliti tertarik untuk mempelajari pengembangan media Kartu Interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab, karena merupakan landasan penting bagi siswa. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Peneliti telah melakukan beberapa penyelidikan sebelumnya yang relevan dengan masalah mereka.:

Nur Rahmah ¹⁶dalam skripsinya menjelaskan, dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pokok Bahasan Virus Kelas X SMA Negeri 11 Makasar* dengan didasari adanya masalah keterbatasan media dan rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran maka berdasarkan hasil uji coba penilaian ahli untuk media, materi dan psikologi mendapat kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif tentang Virus yang dibuat telah terbukti bermanfaat untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan efektif untuk memperlancar proses pembelajaran. Baik penelitian Nur Rahmah maupun penelitian peneliti memiliki kesamaan, yaitu membuat media pembelajaran interaktif dan menggunakan teknik penelitian Research and Development (R&D). Nur Rahmah memiliki spesialisasi dalam membuat media interaktif dengan menggunakan Assure, sedangkan peneliti berfokus pada pembuatan media yang disebut "Kartu Interaktif". Perbedaan selanjutnya terletak pada partisipan penelitian. Penelitian Nur Rahmah

¹⁶ Nur Rahmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pokok Bahasan Virus Kelas X SMA Negeri 11 Makasar*. Makasar. 2016

berfokus pada siswa kelas X SMA di Makasar, sedangkan penelitian peneliti menargetkan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Klopogodo.

Hevi Loris¹⁷ dalam skripsinya menjelaskan, melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Mandarin SMA Kelas X* dengan bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, serta untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil uji coba, ditetapkan bahwa uji ahli materi pokok bahasa Mandarin memiliki kualifikasi sebesar 88,82%. Uji ahli desain pembelajaran memiliki kualifikasi sebesar 95,57%. Uji ahli rekayasa perangkat lunak memiliki kualifikasi sebesar 90,70%. Uji coba perorangan memiliki kualifikasi sebesar 90,00%. Uji coba kelompok kecil memiliki kualifikasi sebesar 95,50%. Uji coba lapangan memiliki kualifikasi sebesar 96,21%. Media ini layak untuk dimanfaatkan.

Persamaan antara penelitian oleh Hevi Loris dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membuat media pembelajaran interaktif. Akan tetapi, terdapat perbedaan antara fokus penelitian Hevi yang berfokus pada penguasaan bahasa Mandarin, dengan fokus peneliti yang berfokus pada penguasaan bahasa Arab. Perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitian. Penelitian Hevi berfokus pada anak kelas X, sedangkan

¹⁷ Hevi Lovis, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Mandarin SMA Kelas X*. Jakarta. 2016

penelitian peneliti menargetkan anak kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo.

Arif Maulana Malik¹⁸ dalam skripsinya menjelaskan, melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Demak" untuk mengkaji proses pembuatan media interaktif berbasis flash dan mengevaluasi efisiensinya dalam memfasilitasi pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa, khususnya pada mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup. Media pembelajaran alternatif ini terbukti sangat efektif dalam memaksimalkan hasil belajar siswa, sehingga menjadi alat yang berharga untuk digunakan dalam pendidikan.

Penelitian Arif dan penelitian peneliti memiliki kesamaan dalam mengembangkan materi pembelajaran interaktif. Arif mengkhususkan diri pada pengembangan media interaktif berbasis flash, sedangkan peneliti berfokus pada pembuatan media interaktif berbasis kartu. Perbedaan selanjutnya terletak pada pokok bahasan penelitian, di mana penelitian Arif berfokus pada pendidikan sains, sedangkan penelitian peneliti berkaitan dengan penguasaan bahasa Arab. Lebih lanjut, penelitian Arif berfokus pada siswa SMP kelas VII di Demak, sedangkan penelitian peneliti menargetkan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Klopogodo.

¹⁸ Arif dkk, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Demak. Demak. 2017

Fitri Qaddiyah¹⁹ melakukan penelitian pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Kartu Berbentuk Lingkaran Bahasa Arab untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Arab bagi Kelas V MI Kota Semarang." Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu berbentuk lingkaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI, khususnya dalam konteks pengenalan bahasa Arab. Media ini layak untuk dimanfaatkan.

Penelitian Fitri dan penelitian peneliti memiliki kesamaan, yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan metodologi penelitian Research and Development (R&D). Fitri berkonsentrasi pada pembuatan materi pembelajaran bahasa Arab berupa kartu bundar berbahasa Arab, sedangkan peneliti sedang mengerjakan pembuatan media "Kartu Interaktif". Perbedaan selanjutnya terletak pada partisipan penelitian. Penelitian Fitri difokuskan pada siswa kelas V MI Kota Semarang, sedangkan penelitian peneliti difokuskan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Klopogodo.

Amat Hidayat²⁰ dalam skripsinya menjelaskan, melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini". Tujuan penelitian ini

¹⁹ Fitri Qaddiyah, Pengembangan Media Kartu Berbentuk Lingkaran Bahasa Arab untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Arab bagi Kelas V MI Kota Semarang. Jakarta. 2021.

²⁰ Amat Hidayat, Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini, Jakarta. 2020.

adalah menghasilkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini, khususnya untuk peningkatan kosakata bahasa Indonesia. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli konten pembelajaran menghasilkan skor 92,8%, sedangkan ahli desain pembelajaran memperoleh skor 82% dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 87,3%, yang semuanya dinilai sangat baik. Uji coba perorangan juga memperoleh skor 91,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk mengenalkan bahasa Indonesia kepada anak usia dini sangat dianjurkan. Baik penelitian Amat maupun penelitian peneliti memiliki kesamaan dalam hal pembuatan media Kartu Interaktif dan pemanfaatan teknik penelitian Penelitian dan Pengembangan (R&D). Penelitian Amat berfokus pada pemerolehan bahasa Indonesia, sedangkan penelitian peneliti berpusat pada pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitian. Penelitian Amat berfokus pada Anak Usia Dini, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada siswa kelas IV MI di Muhammadiyah Klopogodo.

C. Kerangka teori

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu-isu yang akan dibahas dalam penelitian. Penekanan penelitian memudahkan peneliti dalam menganalisis hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan program di MI Muhammadiyah Klopogodo, dengan tujuan pengembangan media kartu interaktif.

Gambar 2.1 Kerangka Teori

