

**KOMPARASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID DAN KARTU
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOSAKATA BAHASA
ARAB DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh :

Fakhrirozin Khalid

NIM: 19104020039

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2024

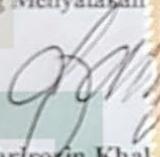
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fakhrirozin Khalid
NIM : 19104020039
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya

Yogyakarta, 3 Maret 2024
Yang Menyatakan


Fakhrirozin Khalid
NIM. 19104020039



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahasa Skripsi Saudara:

Nama : Fakhrirozin Khalid

NIM : 19104020039

Judul Skripsi : Komparasi Media Pembelajaran Aplikasi Android dan Kartu Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Maret 2024

Pembimbing Skripsi,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Drs. Dudung Hamdun, M. Si

NIP/196603051994031003



PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : FAKHRIROZIN KHALID
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020039
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M. Si
Judul Tugas Akhir : KOMPARASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID
DAN KARTU DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
KOSAKATA BAHASA ARAB DI TINGKAT SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1	Metode penelitian	-	Kriteria artikel yang menjadi sumber data lebih diperjelas.
2	Pembahasan	-	Pembahasan data dibuat lebih mendalam
3	Kesimpulan & saran	-	Kesimpulan & saran dibuat singkat & jelas

Yogyakarta, 27 Maret 2024
Yang menyerahkan

Drs. Dudung Hamdun, M. Si
19660305 199403 1 003



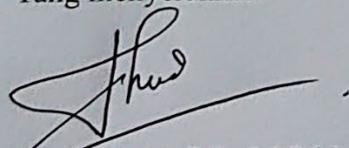
PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : FAKHRIROZIN KHALID
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020039
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M. Si
Judul Tugas Akhir : KOMPARASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID DAN KARTU DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOSAKATA BAHASA ARAB DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1.	Layout & Penulisan	-	Penulisan sampul & judul, justify, Spasi
	Pembahasan & Kesimpulan	BAB III - IV	Pembahasan difokuskan prestasi kosakata
	Rumusan & Tujuan Penelitian	hlm. 5	Diternakikan dengan fokus penelitian
	Gambaran Umum	hlm. 37	Diternakikan dengan pembahasan dabi.

Yogyakarta, 27 Maret 2024
Yang menyerahkan


Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.
19821026 201503 1 004



PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : FAKHRIROZIN KHALID
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020039
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M. Si
Judul Tugas Akhir : KOMPARASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID DAN KARTU DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOSAKATA BAHASA ARAB DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1.	Layout & Perubahan	.	Justify footnote & Typo
2.	Latar belakang	hlm. 3	Menambahkan alasan memilih prestasi belajar kosakata & media & TL
3.	Abstrak	IX	gunakan translate yg baik
			Sesuai dg struktur kalimat Arab

Yogyakarta, 27 Maret 2024

Yang menyerahkan

Mahmudah, Lc., M.S.I
19780922 000000 2 101



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1042/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : KOMPARASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID DAN KARTU
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOSAKATA BAHASA
ARAB DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAKHRIROZIN KHALID
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020039
Telah diujikan pada : Rabu, 27 Maret 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 664af38548233



Penguji I
Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 664aebff4af23



Penguji II
Mahmudah, Lc., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6645cbdb5c5a8



Yogyakarta, 27 Maret 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 664af5c338df2

HALAMAN MOTTO

What one man has done, another may do.¹

We worked our finger to the bone. Now it's your turn.²



¹ Jules Verne, *A Journey into the Center of the Earth*, (London: Ward, Lock, & Co., Ltd), hlm. 454.

² Miya Kazuki, *Ascendance of a Bookworm*, Part 5, Vol. 7, (Tokyo: TO Books, 2021), hlm. 92.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta,

Prodi Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Fakhirozin Khalid. Komparasi Media Pembelajaran Aplikasi Android dan Kartu Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kosakata. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil komparasi media aplikasi android dengan media kartu dalam meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini merupakan studi tinjauan literatur dengan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian adalah artikel-artikel tentang pengaruh media aplikasi android dan media kartu dalam meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam *database* Google Cendekia pada rentang waktu 2018 hingga 2023.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meski media aplikasi android dapat memuat konten yang lebih beragam, media kartu dapat mencapai hasil yang sama ditambah meningkatkan daya ingat siswa. Media kartu juga dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat gawai seperti media pembelajaran aplikasi android. Serta media kartu tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan media, namun juga interaksi siswa dengan guru dan teman-temannya. Sehingga disimpulkan media pembelajaran kartu lebih unggul dibandingkan media pembelajaran aplikasi android dalam meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Kartu, Prestasi Belajar, Bahasa Arab

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ملخص

فخر الرزین خالد. مقارنة بين وسائط وبطاقات تعلم تطبيقات الأندرويد في تحسين التحصيل الدراسي للمفردات. البحث. كلية العلوم و التربية تأهيل المعلمين بجامعة سونان كالجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، ٢٠٢٤

تهدف هذه الدراسة إلى وصف النتائج المقارنة لوسائط تطبيقات الأندرويد مع وسائط البطاقات في تحسين التحصيل التعليمي لمفردات اللغة العربية في المرحلة الإعدادية. هذا البحث عبارة عن دراسة مراجعة للأدبيات بمنهج نوعي. مصادر البيانات عبارة عن مقالات حول تأثير وسائط تطبيقات الأندرويد ووسائط البطاقات في تحسين التحصيل الدراسي لمفردات اللغة العربية الموجودة على موقع الباحث العلمي من جوجل من ٢٠١٨ إلى ٢٠٢٣

أظهرت النتائج أنه على الرغم من أن وسائط تطبيق الأندرويد يمكن أن تحتوي على محتوى أكثر تنوعًا، إلا أن وسائط البطاقات يمكن أن تحقق نفس النتائج وتحسن أيضًا من التذكر. يمكن أيضًا استخدام وسائط البطاقات دون الحاجة إلى أجهزة إضافية مثل وسائط التعلم عبر تطبيق الأندرويد. لا تزيد وسائط البطاقات من تفاعل الطلاب مع الوسائط فحسب، بل تزيد أيضًا من تفاعل الطلاب مع المعلمين والأصدقاء. لذا، يُستنتج أن وسائط التعلم بالبطاقات تتفوق على وسائط التعلم بتطبيقات الأندرويد في تحسين التحصيل التعليمي لمفردات اللغة العربية في المرحلة الثانوية

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم، تطبيق الأندرويد، البطاقات، التحصيل التعليمي اللغة العربية

PEDOMAN TRANSLITERASI

KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan keduanya sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي...	Fathah dan ya	ai	a dan u
اُو...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba

- فَعَلَ fa`ala

- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...آ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...آ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...ؤ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Terdapat dua transliterasi untuk ta' marbutah, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul

طَلْحَةَ talhah

E. *Syaddah* (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala

- البرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn wa
innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا

Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ālamīn, Segala puji bagi Allah Swt. yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan utama bagi seluruh muslim.

Penyusunan skripsi yang berjudul “Komparasi Media Pembelajaran Aplikasi Android dan Kartu dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kosakata Bahasa Arab di Tingkat Sekolah Menengah Pertama” bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab (S. Pd). Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, A. Ag., M. A. Selaku Rektor dari Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sumarni, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Nurhadi, M. A. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Muhajir, S. Pd. I, M. Si selaku Dosen Penasihat Akademik yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi selama perkuliahan.

5. Drs. Dudung Hamdun, M. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan Pikiran sehingga penulis dapat merampungkan penyusunan skripsi ini.
6. Terkhusus kepada kedua orang tua yang telah senantiasa hadir untuk memberikan dukungan kepada penulis selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
7. Teman-teman angkatan An-Nawaty yang memberikan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan.

Semoga seluruhnya selalu berada dalam lindungan dan rahmat Allah Swt. *Āmīn*.

Yogyakarta, 14 Maret 2024

Fakhirozin Khalid

NIM: 19104020039

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ملخص	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah Penelitian.....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
E. Telaah Pustaka.....	7
F. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II	14

LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran Aplikasi Android.....	19
3. Media Pembelajaran Kartu	22
4. Prestasi Belajar	25
B. Metode Penelitian	31
C. Teknik Analisis Data.....	36
BAB III	37
GAMBARAN UMUM DATA PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Google Cendekia	37
B. Kelebihan dan Kekurangan Google Cendekia.....	38
C. Gambaran Umum Data Penelitian.....	38
BAB IV	42
HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	42
A. Ekstraksi Data Penelitian.....	42
1. Media Pembelajaran Aplikasi Android.....	42
2. Media Pembelajaran Kartu.....	46
B. Pembahasan	49
1. Media Pembelajaran Aplikasi Android.....	49
2. Media Pembelajaran Kartu	53
3. Komparasi Media Pembelajaran Aplikasi Android dan Kartu Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kosakata Bahasa Arab di Tingkat Sekolah Menengah Pertama	57

BAB V	63
PENUTUP	63
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kriteria Artikel Data Penelitian	33
Tabel 2: Proses Pengumpulan Artikel Untuk Data Penelitian	35
Tabel 3: Informasi Umum Artikel Data Penelitian	40
Tabel 4: Proses Penerapan Media Aplikasi Android	52
Tabel 5: Proses Penerapan Media Kartu	55
Tabel 6: Perbandingan Hasil Penerapan Media Pembelajaran	58
Tabel 7: Perbandingan Kelebihan Media Pembelajaran	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Bukti Seminar Proposal	68
Lampiran II: Berita Acara Seminar Proposal	69
Lampiran III: Kartu Bimbingan Skripsi	70
Lampiran IV: Artikel Tersortir Screening Full Text	71
Lampiran V: Artikel Tersortir Screening Judul dan Abstrak	87
Lampiran V: Sertifikat PLP-KKN Integratif	96
Lampiran VI: Sertifikat IKLA	97
Lampiran VII: Sertifikat TOEC	98
Lampiran VIII: Sertifikat SOSPEM	99
Lampiran IX: Sertifikat ICT	100



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi tidak menyurutkan semangat para pendidik untuk beradaptasi, berimprovisasi, dan berinovasi. Para pendidik yang inovatif memberi banyak kemudahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Inovasi dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai suatu usaha mencari kaidah atau pembaruan melalui daya cipta kreatif dalam proses meningkatkan sistem pendidikan.³ Inovasi dalam pendidikan menjadi kebutuhan karena dinamika lembaga pendidikan dan peserta didik terus berkembang.

Salah satu dari kompetensi yang diharapkan dari seorang guru adalah kemampuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pada proses inovasi pendidikan tentu termasuk inovasi pembelajaran yang ditujukan untuk memudahkan guru dalam menarik perhatian siswa, misalkan dengan bantuan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi semakin menarik, mudah, dan menyenangkan.⁴ Peserta didik lebih senang untuk menyimak pembelajaran dan materi pembelajaran tersampaikan lebih baik dengan media pembelajaran yang tepat.

³ Jasni, et.al. *Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Negeri Sembilan: Journal of Fatwa Management and Research, 2019), hlm. 359.

⁴ Thufeyl V. & Danial H., *Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Ketrampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Tarbiyatuna, 2020), hlm. 218.

Potensi akan teknologi digital untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Arab sangat luas, dan telah banyak penelitian yang menguji implementasi teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Potensi yang besar tidak menghapuskan problematika yang mencul dalam penerapannya, sehingga masih ada kebutuhan untuk pengkajian tentang pengembangan pendidikan bahasa Arab berlangsung di era digital.⁵ Sekolah-sekolah di Indonesia tidak bisa disamaratakan kompetensi sumber daya, kemampuan peserta didik, dan keadaan keuangannya. Sehingga pengembangan pembelajaran yang memerlukan biaya tinggi misalkan tidak tepat digunakan pada sekolah dengan keadaan keuangan yang masih berkembang.

Pembaruan proses pembelajaran tetap diperlukan bagaimanapun keadaan sekolah, karena lulusan pendidikan diharapkan dapat menghadapi situasi masa depan. Penting bagi lembaga pendidikan dan pendidik untuk mencari *equilibrium* atau titik tengah dalam pengembangan pembelajaran yang mengikuti teknologi digital dan sumber daya yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan dari peserta didik harus dipertimbangkan, pengelolaan kelas yang baik disesuaikan dengan kecerdasan siswa, dan guru perlu memperhatikan variasi belajar siswa dengan baik.⁶ Guru dapat memanfaatkan dahulu secara maksimal alat pembelajaran yang dimiliki bila belum dapat *upgrade* peralatan yang

⁵ Aunur S. M. A. & Dina W. S., *Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital: Systematic Literature Review*, (Malang: Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa, 2023), hlm. 302.

⁶ Ihwan Mahmudi, et.al. *Literatur Review: Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital*, (Medan: Jurnal Multidisiplin Madani, 2022), hlm. 613.

dibutuhkan, namun tetap berkreasi untuk membuat pembelajaran tidak stagnan dan membosankan bagi peserta didik.

Media pembelajaran digital memiliki prasyarat untuk dapat dimanfaatkan dengan maksimal, sama adanya dengan media pembelajaran konvensional. Sebagian besar aplikasi pembelajaran yang dimanfaatkan untuk kelas tidak dapat diakses tanpa koneksi internet, media pembelajaran kartu tidak dapat bertahan lama bila tidak dicetak dengan kertas yang bagus. Tentu tidak efektif dan merupakan penghamburan dana bila media pembelajaran terus berganti-ganti tanpa dimaksimalkan. Perlu diperhatikan bahwa tujuan kegiatan pembelajaran yang menentukan media, bukan sebaliknya. Baik itu satu media maupun sebagai kombinasi berbagai media.⁷ Pada akhirnya media pembelajaran hanyalah alat untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran, dan guru yang memegang kunci untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran yang dimiliki.

Guru harus jeli dalam memilih media pembelajaran yang hendak digunakan, tidak memilih media pembelajaran berdasarkan satu kasus penerapannya, karena belum tentu keadaan sekolah dan peserta didiknya tidak sama. Seorang pendidik butuh ketelitian dalam memilih media mana yang cocok dan mendukung dalam penyampaian materi pembelajaran.⁸ Perlu untuk melihat hasil implementasi suatu media dari beberapa penelitian berbeda. Harapannya dengan upaya tersebut dapat tersisir antara faktor umum dan kasuistik yang mempengaruhi

⁷ Ibid.

⁸ Jepri N., *Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Madiun: El-Wasathiya, 2018), hlm. 97.

keberhasilan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut penting karena prestasi belajar adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk skor nilai dari hasil tes materi pelajaran.⁹

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti memutuskan untuk menyusun satu kajian tinjauan literatur yang mencari penelitian-penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan berbasis kartu untuk mengumpulkan data dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mengambil kesimpulan dari perspektif yang lebih luas. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dipilih karena dapat dimainkan diwaktu kapan saja dan cocok untuk siswa-siswa yang kini gemar bermain *game*.¹⁰ Sedangkan media pembelajaran berbasis kartu dipilih karena media ini ekonomis, mudah dibuat, dan mudah penggunaannya.¹¹ Judul penelitian ini adalah **"Komparasi Media Pembelajaran Aplikasi Android dan Kartu Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kosakata Bahasa Arab di Tingkat Sekolah Menengah Pertama"**. Harapannya hasil penelitian ini dapat membantu para guru bahasa Arab dalam menentukan media pembelajaran yang hendak digunakan atau untuk

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 19.

¹⁰Wijayanti et. al., "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b. Arab Berbasis Android", *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, hlm. 155.

¹¹ Hasnidar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo", Vol. 10, No. 3(2021). hlm. 202.

memaksimalkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah sebelum meng-*upgrade* ke jenis yang lebih memerlukan biaya dan perawatan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media aplikasi android terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana pengaruh media kartu terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana perbandingan pengaruh antara media pembelajaran aplikasi android dengan media pembelajaran kartu terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama?

C. Pembatasan Masalah Penelitian

1. Artikel yang hendak diteliti dibatasi pada artikel-artikel yang terindeks ke dalam database Google Cendekia pada rentang tahun 2018 hingga 2023.
2. Review literatur ini tidak membahas penelitian berbentuk kualitatif, tetapi fokus pada penelitian kuantitatif dengan hasil tes siswa sebagai salah satu sumber data primer.
3. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran berbentuk kartu dan aplikasi android dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengetahui pengaruh media aplikasi android terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama.

- b. Mengetahui pengaruh media kartu terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama.
- c. Mengetahui perbandingan pengaruh antara media pembelajaran aplikasi android dengan media pembelajaran kartu terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi dalam upaya bersama untuk membangun dunia pendidikan menjadi lebih baik. Metode *literature review* dipilih dalam penelitian ini sebagai upaya untuk pemetaan penelitian tentang media yang telah dilaksanakan dan peluang tema penelitian yang masih perlu dikembangkan. Penelitian diharapkan memberikan sumbangsih data ilmiah pada bidang pendidikan program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta.

b. Manfaat Praktis

Setiap lembaga pendidikan tentu memiliki kapasitas sumber daya, peserta didik, dan kondisi keuangan yang beragam. Penelitian ini berupaya mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran aplikasi android dan kartu dalam meningkatkan prestasi penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa tingkat sekolah menengah pertama. Harapannya hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan lembaga pendidikan dalam memilih

media pembelajaran bahasa Arab yang efektif sesuai dengan situasi dan kondisi lembaga itu sendiri.

Guru bahasa Arab mempunyai banyak pilihan akan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa. Tetapi perlu pertimbangan tambahan untuk media pembelajaran yang memerlukan biaya atau alat dukungan seperti gawai. Hasil penelitian tentang kelebihan dan problematika penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi android dan kartu harapannya dapat menjadi bahan pertimbangan pendidik dalam memilih media pembelajaran.

E. Telaah Pustaka

Penelitian tinjauan literatur dengan tema ini bukanlah yang pertama dan satu-satunya, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang telah mengkaji media pembelajaran bahasa Arab. Namun penelitian ini akan lebih fokus pada media pembelajaran berbasis aplikasi android dan berbasis kartu, serta hal-hal yang mempengaruhi penerapannya di lapangan. Hasil pencarian di laman Google Cendekia dengan kata kunci "*literature review*, media pembelajaran, bahasa Arab" menunjukkan satu penelitian dari Vandayo & Hilmi. Sedangkan untuk pencarian dengan kata kunci "*literature review*, pembelajaran bahasa Arab" mengeluarkan lebih banyak hasil, namun yang paling mendekati dengan penelitian ini adalah artikel dari Mahmudi dkk., Mustaufy dkk., Jasni dkk., dan Amadi & Sholikha. Pembahasan media pembelajaran bahasa Arab ada di penelitian Vandayo & Hilmi

yang berfokus pada media pembelajaran untuk keterampilan berbicara, Jasni dkk. yang memfokuskan media pembelajaran *game*, dan Amadi & Sholikha yang menjadikan media pembelajaran digital sebagai fokus penelitiannya.

Adapun pada penelitian Mahmudi dkk. dan penelitian Mustafy dkk. mengambil perspektif yang lebih luas akan pembelajaran bahasa Arab di masa kini. Penelitian pertama kemudian berfokus pada pendekatan/strategi pembelajaran yang sesuai di era digital, implikasinya metode dan media pembelajaran juga berganti menyesuaikan strategi pembelajaran yang cocok. Penelitian ke-dua mengerucut ke pada paradigma pembelajaran bahasa Arab di masa kini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pergeseran paradigma pembelajaran bahasa Arab di berbagai aspek, termasuk di dalamnya model pembelajaran, karakter belajar, dan sarana penunjang pembelajaran.

Pertama adalah artikel dari Mahmudi, dkk¹². yang diterbitkan pada tahun 2022 dengan judul “*Literature Review: Arabic Language Education in The Digital Age*”. Jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian *literature review*. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui model pendekatan pembelajaran apa yang cocok pada era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga pendekatan yang cocok untuk pembelajaran bahasa Arab di era digital; pendekatan kontekstual, pendekatan konstruktivis, dan pendekatan behavioris. Artikel berkaitan karena model pendekatan yang dipilih sesuai untuk

¹² Mahmudi, et.al., *Literature Review: Arabic Language Education in The Digital Age*, (Medan: Jurnal Multidisiplin Madani, 2022), hlm. 611-624.

era digital mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk di antaranya media belajar digital dalam bentuk aplikasi android yang berkembang pesat. Sedangkan skripsi ini hendak lebih spesifik mengkomparasikan performa media pembelajaran aplikasi android dan kartu pada prestasi belajar bahasa Arab.

Penelitian kedua adalah artikel dari Vandayo & Hilmi¹³, terbit pada tahun 2020, berjudul "*Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab*". Penelitian ini bertujuan untuk media visual yang tepat untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan metode *literature review*. Hasil dari penelitiannya adalah media belajar jam dinding, papan buletin, papan flanel, poster dan gambar, adalah media visual yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Konsep dan prinsip penggunaan media visual perlu diperhatikan, agar proses penggunaan media visual dalam pembelajaran menjadi efektif dan optimal. Bila dipandang dari jenisnya, media pembelajaran aplikasi android dan kartu dapat dikategorikan dalam media visual. Tetapi jika dipandang berdasarkan bahan pembuatan, media aplikasi android memerlukan sumberdaya yang lebih dan memerlukan pelatihan untuk penggunaannya sedangkan media kartu lebih mudah untuk dibuat dan digunakan.

¹³ Thuveyl Vandayo & Danial Hilmi, *Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Tarbiyatuna Jurnal Pendidikan Ilmiah, 2020), hlm. 217-236

Ketiga adalah penelitian dari Mustaufiy, dkk¹⁴. yang terbit pada tahun 2022 dengan judul “*Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0.*” Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode *literature review*. Fokus penelitian adalah mencari realitas paradigma pembelajaran bahasa Arab di masa kini. Hasil penelitian menunjukkan terjadi pergeseran yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab di berbagai aspeknya dimulai dari orientasi pembelajarannya, tuntutan kualifikasi pendidik dan model pembelajarannya, tuntutan kompetensi peserta didik dan karakter belajarnya, hingga kebutuhan sarana dan fasilitas penunjangnya. Hal ini mengimplementasikan kebutuhan untuk sarana dan media belajar yang lebih mengikuti perkembangan zaman seperti aplikasi android untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Penelitian keempat adalah dari Jasni, dkk¹⁵., terbit pada tahun 2018, dengan judul “*Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana potensi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini dinyatakan bahwa Konsep gamifikasi banyak dilaksanakan dalam pembelajaran bertujuan meningkatkan pengalaman pembelajaran dalam kalangan pelajar. Pendapat lain menunjukkan gamifikasi dapat memupuk sikap positif melanjutkan aktifitas permainan yang bersifat pendidikan. Bentuk dari pendekatan gamifikasi selain dengan bentuk permainan, adalah dengan bentuk *game* di gawai (smartphone).

¹⁴ Ahmad Syagif Hannany Mustaufiy, *Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0*, (Bima: FiTUA Jurnal Studi Islam, 2022), hlm. 134-144.

¹⁵ Jasni, et.al. *Pendekatan Gamifikasi...* hlm. 358-367.

Terakhir adalah penelitian dari Amadi & Sholikha¹⁶ yang diterbitkan pada tahun 2023 dengan judul “*Perkembangan Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital: Systematic Literature Review*”. Penelitian ini berbentuk kualitatif dengan metode *literature review*. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan proses pendidikan bahasa Arab di era digital. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran digital memperkaya pengalaman siswa melalui konten menarik dan fleksibel. Aplikasi dan platform pendidikan bahasa Arab mendukung pembelajaran meskipun perlu perhatian pada konten yang tepat. Pengajaran bahasa Arab digital menawarkan akses global dan interaktif, meskipun tantangan teknis masih ada. Media pembelajaran digital seperti aplikasi android tidak dibahas pengaruhnya secara khusus terhadap prestasi belajar bahasa Arab pada penelitian ini.

Posisi dari penelitian ini berfokus pada konseptual pendekatan pembelajaran bahasa Arab di masa kini, lebih menaruh perhatian pada penggunaan media pembelajaran pada penelitian-penelitian yang dilakukan selama lima tahun terakhir. Karena informasi tersebut lebih dibutuhkan oleh guru yang mengajar langsung di kelas, sedangkan penelitian tentang pendekatan atau strategi lebih dibutuhkan untuk menjadi pertimbangan lembaga pendidikan secara keseluruhan dalam menentukan kurikulum. Adapun penelitian media pembelajaran pada media visual meski indikator dependennya mengerucut pada kompetensi berbicara, media visual yang masuk pada pembahasan beragam pada jenis dan

¹⁶ Aunur S. M. A. & Dina W. S., *Pengembangan Pendidikan...* hlm. 301-309

bentuknya sehingga belum diketahui media apa yang paling signifikan. Pada penelitian media digital dan gamifikasi lebih memaparkan pengaruh media tersebut pada motivasi, pengalaman, dan peluangnya untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab. Pengaruh dari media-media tersebut terhadap prestasi belajar memerlukan penelitian lebih lanjut. Sehingga pada penelitian ini dibatasi media yang diteliti pada media pembelajaran kartu dan aplikasi android, dan dampak dari media tersebut dibatasi pada prestasi belajar yang merupakan nilai tes yang dapat dikalkulasikan.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan menjadi empat bab utama. Pada setiap bab terdiri dari beberapa sub bab untuk merincikan gagasan pada bab tersebut dan dituliskan secara sistematis dengan tujuan yang tidak lain kecuali untuk berusaha menjelaskan kandungan dan hasil penelitian dengan sebaik-baiknya.

Bab pertama mencakup pendahuluan, dilanjutkan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Bab kedua berisi uraian tentang kajian pustaka dan landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan, metode yang digunakan, sumber data, kriteria pengumpulan data, strategi pengumpulan data, dan analisis data.

Bab tiga adalah uraian metode penelitian, sumber data, kriteria pengumpulan data, metode dan instrumen pengumpulan data, analisis data, dan sistematika pembahasan. Bab empat menyajikan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi media pembelajaran berbasis android dan kartu terhadap prestasi

belajar peserta didik, mencakup deskripsi data penelitian, penyajian data yang didapatkan dalam penelitian.

Bab lima menyajikan kesimpulan dari pembahasan penelitian, saran, dan peluang penelitian. Bagian akhir adalah daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penelitian, dan riwayat hidup penulis skripsi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan kajian terhadap artikel-artikel tentang media pembelajaran aplikasi android dan media pembelajaran kartu untuk membandingkan pengaruhnya terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Arab siswa di tingkat sekolah menengah pertama, diambil beberapa kesimpulan:

1. Media pembelajaran aplikasi android pada penerapannya mendapatkan respon baik dari siswa, mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Kelebihan dari media pembelajaran aplikasi android adalah praktis penggunaannya, memerlukan biaya yang sedikit, dapat memuat materi visual dan audio, dapat memuat apersepsi dan soal latihan, serta meningkatkan interaksi siswa dengan media.
2. Media pembelajaran kartu pada penerapannya mendapatkan respon baik dari siswa, mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih baik, efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab siswa di tingkat sekolah menengah pertama, dapat mengembangkan daya ingat siswa. Kelebihan dari media pembelajaran kartu adalah praktis penggunaannya, memerlukan biaya yang sedikit, dapat digunakan langsung tanpa perlu media tambahan, dapat

memuat materi visual dan kosakata, meningkatkan interaksi siswa dengan media, serta meningkatkan interaksi siswa dengan guru dan temannya.

3. Meskipun media pembelajaran aplikasi android dapat memuat variasi konten yang lebih beragam, media pembelajaran kartu dapat mencapai hasil yang sama ditambah dengan meningkatkan daya ingat siswa. Media pembelajaran kartu juga dapat langsung digunakan tanpa memerlukan perangkat gawai seperti media pembelajaran aplikasi android. Serta media pembelajaran kartu tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan media, namun juga interaksi siswa dengan guru dan teman-temannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu lebih unggul dibandingkan media pembelajaran aplikasi android dalam meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Arab siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

B. Saran

1. Saran bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk mampu memanfaatkan beragam media yang telah ada. Pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menurunkan minat belajar siswa, yang akhirnya menurunkan prestasi belajarnya.

2. Saran bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta disarankan untuk menyediakan media pembelajaran berdasarkan pertimbangan yang matang akan kebermanfaatan dan kesesuaian media pembelajaran tersebut dengan kondisi siswa di sekolah

3. Saran bagi Peneliti

Peneliti disarankan untuk menjalankan penelitian empiris di lembaga pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran aplikasi android. Karena peluang pengembangan media ini masih sangat luas seiring dengan perkembangan teknologi. Bagi peneliti yang hendak menjalankan penelitian dengan tema serupa diharapkan dapat memperdalam ataupun memperbarui hasil penelitian pada tema ini.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M., S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadhillah, P. S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 10 Sleman Yogyakarta. *Universitas Islam Indonesia*.
- Hidayat, P. E. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal IKA*.
- Hilmi, T. V. (2020). Implementasi Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna*, 217-236.
- Iwan Ady Prabowo, e. a. (2020). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Semarang: LPPM Udinus.
- Jill K Jesson, e. a. (2011). *Doing Your Literature Review: Traditional and Systematic Techniques*. London: SAGE Publications.
- KBBI Daring*. (2023, 11 8). Retrieved from KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Khalilullah, M. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mahmudi, I. (2022). Literature Review: Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital. *Multidisiplin Madani*, 611-624.
- McCrae, E. P. (2020). *How to Perform a Systematic Literature Review*. Cham: Springer.
- Muannif Ridwan, e. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*.

- Mudjiyono, D. &. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Jurnal Al-Ta'dib*.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiya*, 97-111.
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Pelajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rosyidi, U. M. (2008). *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Seifert, K. (2007). *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: Ircisod.
- Sholikha, A. S. (2023). Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital: Systematic Literature Review. *Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 301-309.
- Siti Rohani binti Jasni, S. b. (2019). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *JFatwa*, 358-367.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.