

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL BERBASIS APLIKASI
DALAM MATA KULIAH BAHASA ARAB MI PADA MAHASISWA PGMI UIN
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN AKADEMIK 2024/2025**



TESIS

Ditujukan Kepada Program Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Disusun Oleh:

Nama : Budi Pratama

NIM : 23204022039

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

TAHUN 2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Budi Pratama
Nim : 23204022039
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025” secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang sudah dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 1 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Budi Pratama, S.Pd.

NIM. 23204022039

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Budi Pratama
Nim : 23204022039
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025” secara keseluruhan hasil penelitian ini benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 1 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Budi Pratama, S.Pd.

NIM. 23204022039

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3276/Un.02/DT/PP.00.9/11/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL BERBASIS APLIKASI
DALAM MATA KULIAH BAHASA ARAB MI PADA MAHASISWA PGMI UIN
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BUDI PRATAMA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022039
Telah diujikan pada : Jumat, 31 Oktober 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6912d7b475037

Ketua Sidang

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED



Valid ID: 69165ecbb544

Penguji I

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED



Valid ID: 6914002286102

Penguji II

Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED



Valid ID: 6916a767e0ddr


Yogyakarta, 31 Oktober 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL
BERBASIS APLIKASI DALAM MATA KULIAH BAHASA ARAB MI PADA
MAHASISWA PGMI UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN
AJARAN 2024/2025**

Nama : Budi Pratama
NIM : 23204022039
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. ()

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI. ()

Penguji II : Dr. Agung Setiawan, M.Pd.I. ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 31 Oktober 2025

Waktu : 08.00-09.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 95/A
IPK : 3.88
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Dakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Tempat.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah saya melakukan bimbingan, arahan dan koreksi dalam penelitian tesis saya yang berjudul:
“Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025”

yang ditulis oleh:

Nama : Budi Pratama

Nim : 23204022039

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan

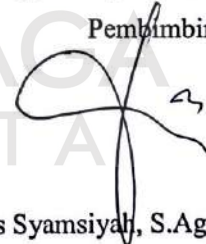
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 1 Oktober 2025

Pembimbing Tesis,



Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19750510 200501 2 001

HALAMAN MOTTO

“Transformasi Bermula dari Layar, Sedang Kesuksesan Dimulai dari Belajar”

“Satu Perangkat Digital, Sejuta Peluang Belajar”¹



¹ UNESCO. *Digital Transformation in Education*. Paris: UNESCO Publishing, 2023.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta,

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada buku Pedoman Transliterasi Arab-Latin cetakan kelima yang disusun oleh Tim Puslitbang Lektur Keagamaan tahun 2003 dengan landasan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/u/1987 tanggal 10 September 1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	<i>Bā</i>	B	Be
ت	<i>Ṭā</i>	T	Te
ث	<i>Sā</i>	Ṣ	Es (Dengan Titik Di Atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ḥā</i>	Ḥ	Ha (Dengan Titik Di Bawah)
خ	<i>Khā</i>	Kh	Ka Dan Ha
د	<i>Dāl</i>	D	De
ذ	<i>Zāl</i>	Ẓ	Zet (Dengan Titik Di Atas)
ر	<i>Rā</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es Dan Ye
ص	<i>Syin</i>	Sy	Es Dan Ye

ض	<i>Ḍād</i>	Ḍ	De (Dengan Titik di Bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ	Te (Dengan Titik di Bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	Ẓ	Zet (Dengan Titik di Bawah)
ع	<i>Ain</i>	‘	Koma Terbalik di Atas
غ	<i>Gain</i>	G	-
ف	<i>Fā</i>	F	-
ق	<i>Qāf</i>	Q	-
ك	<i>Kāf</i>	K	-
ل	<i>Lām</i>	L	-
م	<i>Mīm</i>	M	-
ن	<i>Nūn</i>	N	-
و	<i>Wāwu</i>	W	-
هـ	<i>Hā</i>	H	-
ء	<i>Hamzah</i>	’	Apostrof
ي	<i>Yā</i>	Y	-

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin
َ	<i>Fathah</i>	A

◌َ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

2. Vokal Rangkap

Tanda Dan Huruf	Nama	Penulisan
◌َ◌ِ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai
◌ُ◌ِ	<i>Fathah dan Waw</i>	Au

C. Maddah

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
◌َ◌ِ ◌َ◌ِ	<i>Fathah dan alif atau alif maqsurah</i>	Ā	a dan garis di atas
◌َ◌ِ	<i>Kasrah dan ya sukun</i>	Ī	i dan garis di atas
◌ُ◌ِ	<i>Dammah dan waw sukun.</i>	Ū	u dan garis di atas

D. Ta Marbutah

Nama	Penulisan
<i>Ta Marbutah hidup</i>	T
<i>Ta Marbutah mati</i>	H

E. Syaddah (Tasydid)

Tasydid dilambangkan dengan huruf yang serupa dengan huruf yang bersyikal.

Contoh: بِالْحَقِّ ditulis dengan bilhaqqi

F. Kata Sandang

Kata Sandang Yang Diikuti Huruf Syamsiyyah			Kata Sandang Yang Diikuti Huruf Qomariyyah		
Contoh	Penulisan	Latin	Contoh	Penulisan	Latin
النَّار	an	<i>an-naru</i>	الْجَنَّة	Al	<i>al-jannatu</i>

G. Hamzah

Hamzah	Keterangan	Contoh	Penulisan
Hamzah di awal	Tidak dilambangkan	أَكَلَ	<i>Akala</i>
Hamzah di tengah	Apostrof	تَأْكُلُ	<i>Ta'kulu</i>
Hamzah di akhir	Apostrof	شَيْءٌ	<i>syai'un</i>

H. Penulisan Kata

Keterangan	Penulisan Dipisah	Penulisan tidak Dipisah
مِفْتَاحُ الْجَنَّةِ	<i>Miftah Al-jannah</i>	<i>Miftah Jannah</i>

I. Huruf Kapital

Aturan penulisan huruf kapital sama seperti EYD (awal kalimat, nama orang, dan lain-lain. Catatan: jika terdapat kata sandang pada nama diri maka yang ditulis kapital hanya huruf awal pada nama diri bukan pada kata sandangnya.

Contoh: شهر رمضان الذي أنزل فيه القرآن ditulis “*Syahru Ramaḍāna al-laẓī unẓila fīhi al-Qur'ānu*.”

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ وَكَفَى. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ الْمُصْطَفَى. وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat-Nya serta nikmat-Nya kepada peneliti dan shalawat serta salam peneliti haturkan kepada junjungan alam nabi besar baginda Rasulullah SAW karena dengan jasa-jasa beliau kita mampu berhijrah dari zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah, dengan sebab itu peneliti mampu menyelesaikan semua tahapan dalam penulisan tesis peneliti yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2024/2025”. Tesis ini peneliti susun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program magister pendidikan. penelitian yang peneliti kembangkan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif pada pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Melalui media *flashcard* digital berbasis aplikasi peneliti berharap dengan penggunaan media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam bidang bahasa Arab.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan support dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan segala rasa hormat, peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Hj. R. Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa membimbing, mengarahkan, serta memberi nasihat ataupun saran kepada peneliti selama proses perkuliahan.
5. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang selama ini dengan sabar membimbing dan mengajarkan peneliti selama proses perkuliahan.
7. Dr. Nur Hidayat, M.Ag. selaku dosen pengampu mata kuliah bahasa Arab MI di Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang selalu menemani peneliti dan mengarahkan peneliti selama proses penelitian.
8. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd., selaku validator ahli materi, terima kasih atas evaluasi mendalam dan saran-saran konstruktif terhadap isi dan kelayakan materi pada pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi yang peneliti susun, demi menjaga kualitas isi secara ilmiah dan pedagogis.
9. Dr. Adhi Setiawan, M.Pd., selaku tim validator ahli media desain, terima kasih atas kontribusinya dalam pengembangan tampilan visual dan struktur dari *flashcard* digital berbasis aplikasi ini sehingga lebih menarik.

10. Mahasiswa PGMI Semester II pada mata kuliah bahasa Arab MI yang selalu ceria dan bersedia menerima peneliti selama proses penelitian.
11. Abah, Mama dan adik tercinta, Abah Supardi, Mama Madriawati dan Adik Abi Maulana yang selalu memotivasi dan kebersamaan peneliti selama proses perkuliahan.
12. Haerani Kadar, yang selalu menemani dan menyemangati peneliti selama proses perkuliahan.
13. Teman-teman kelas MPBA B (HAYFA), yang selalu menemani dan kebersamaan peneliti selama proses perkuliahan.
14. Semua pihak yang terlibat selama penelitian dan penulisan tesis peneliti ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti berdoa semoga semua bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan dukungannya selama ini diterima dan dibalas sebagai amal baik oleh Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, 1 Oktober 2025

Peneliti



Budi Pratama, S.Pd.

Nim: 23204022039

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Budi Pratama. Pengembangan Media *Flashcard* Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2024/2025. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah bahasa Arab MI untuk mahasiswa PGMI hanya terbatas pada penggunaan buku paket, hal ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih praktis dan aplikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan mengevaluasi efektivitas dari media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI untuk mahasiswa PGMI.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pendekatan pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Validasi kelayakan materi dan desain *flashcard* digital dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari satu ahli materi pembelajaran dan satu ahli desain media pembelajaran. Sedangkan pengujian efektivitas media *flashcard* digital dilakukan melalui teknik kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest control group*. Populasi penelitian mahasiswa PGMI kelas A, B dan C Semester II. Sedangkan sampel penelitian ini mahasiswa PGMI kelas B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dan mahasiswa PGMI kelas A sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 3,65 dan 3,8 untuk kelayakan isi materi dan 3,75 dan 3,86 untuk kelayakan desain *flashcard* digital berbasis aplikasi yang masuk kategori sangat layak. Hasil uji *independent t-test* dengan hasil nilai *sign* 0,003 dan $0,007 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan dari hasil uji *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 59,3297 atau 59% masuk kategori cukup efektif, sementara untuk kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 17,2424 atau 17% masuk kategori tidak efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital berbasis aplikasi di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional di kelas kontrol.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flashcard* Digital, Aplikasi, Bahasa Arab

الملخص

بودي براتاما. تطوير وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق في مادة اللغة العربية للمدرسة الابتدائية لدى طلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية بجامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م. رسالة الماجستير. قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلم، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا، ٢٠٢٥.

إن استخدام الوسائل التعليمية في مادة اللغة العربية للمدرسة الابتدائية لطلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية يقتصر على استخدام الكتب المقررة فقط، وهذا يدفع إلى الحاجة إلى تطوير الوسائل التعليمية الأكثر عملية وتطبيقية. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق واختبار صلاحيتها وتقويم فعاليتها في مادة اللغة العربية للمدرسة الابتدائية لطلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية.

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بنموذج مدخل التطوير (ADDIE) الذي يشتمل على خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. أما أساليب جمع البيانات في هذا البحث فهي الملاحظة، والمقابلة، والوثائق، والاختبار، والاستبانة. وقد قام بالتحقق من صلاحية المادة وتصميم البطاقات التعليمية الرقمية محكمان اثنان، أحدهما خبير في مادة التعليم والآخر خبير في تصميم الوسائل التعليمية. أما اختبار فعالية وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية فقد أجري باستخدام أسلوب التجربة شبه التجريبية بتصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة. وكان مجتمع البحث طلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية في الفصول أ، ب، ج من الفصل الدراسي الثاني. أما عينة البحث فهي طلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية في الفصل ب كفصل تجريبي يستخدم وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق، وطلاب برنامج بكالوريوس في تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية في الفصل أ كفصل ضابط يستخدم الوسيلة التقليدية.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن تطوير وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق حصل على متوسط درجة الصلاحية ٣،٦٥ و ٣،٨٠ لصلاحية محتوى المادة، و ٣،٧٥ و ٣،٨٦ لصلاحية تصميم البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق التي تدخل في فئة "صالح جدا". وأظهرت نتائج اختبار (ت) المستقل بقيمة الدلالة ٠،٠٠٣ و ٠،٠٠٧ < ٠،٠٥ أن هناك فرقا في متوسط نتائج درجات الفصل التجريبي والفصل الضابط. أما نتائج اختبار معامل الكسب المعدل (N-Gain Score) للفصل التجريبي فحصلت على قيمة قدرها ٥٩،٣٢٩٧

أو ٥٩٪ وهي تدخل في فئة "فعال بدرجة كافية"، بينما حصل الفصل الضابط على قيمة قدرها ١٧،٢٤٢٤ أو ١٧٪ وهي تدخل في فئة "غير فعال". تشير هذه النتائج إلى أن استخدام وسيلة البطاقات التعليمية الرقمية القائمة على التطبيق في الفصل التجريبي أكثر فعالية من استخدام الوسيلة التقليدية في الفصل الضابط.

الكلمات المفتاحية: التطوير، البطاقات التعليمية الرقمية، التطبيق، اللغة العربية



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Kajian Pustaka	11
F. LANDASAN TEORI.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. Media Flashcard Digital.....	23
3. Aplikasi Pembelajaran	27
4. Pembelajaran Bahasa Arab	34
BAB II METODE PENELITIAN.....	38

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	38
B. Tahap-tahap Research and Development (R&D)	39
1. Analysis (Analisis).....	39
2. Desain (Perencanaan).....	39
3. Development (Pengembangan).....	40
4. Implementation (Implementasi).....	40
5. Evaluation (evaluasi/umpan balik)	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
D. Sumber Data Penelitian.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Wawancara.....	44
3. Angket.....	46
4. Dokumentasi	48
5. Tes.....	48
6. Validasi	49
F. Teknik Analisis Data.....	55
1. Data Kualitatif.....	56
2. Data Kuantitatif.....	56
G. Hipotesis Penelitian	63
H. Sistematika Penulisan	63
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI Pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	65
1. Analisis	65
2. Desain	76
3. Pengembangan	86
4. Implementasi.....	101
5. Evaluasi.....	108
B. Kelayakan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI Pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	115

1. Hasil Penilaian Ahli Materi	115
2. Hasil Penilaian Ahli Desain	121
C. Efektivitas Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Aplikasi Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI Pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	127
1. Hasil Pretest dan Posttest Mahasiswa	127
2. Respon Mahasiswa Terhadap Produk Flashcard Digital Berbasis Aplikasi	145
D. Pembahasan	152
BAB IV PENUTUP	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran	163
C. Keterbatasan Peneliti	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN	176
CURRICULUM VITAE	222

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Instrumen Observasi	44
Tabel 2. 2 Instrumen Wawancara	45
Tabel 2. 3 Instrumen Angket Kebutuhan Mahasiswa.....	46
Tabel 2. 4 Instrumen Angket Respon Mahasiswa	47
Tabel 2. 5 Instrumen Validasi Materi	50
Tabel 2. 6 Instrumen Validasi Desain.....	52
Tabel 2. 7 Penskoran Validasi.....	56
Tabel 2. 8 Rumus Menghitung Nilai Validasi	57
Tabel 2. 9 Kategori Validasi	57
Tabel 2. 10 Skor Ceklist Angket.....	58
Tabel 2. 11 Kategori Angket.....	58
Tabel 2. 12 Rumus N-Gain Score	62
Tabel 2. 13 Kategori N-Gain Score	62
Tabel 2. 14 Kategori N-Gain Persen.....	63
 Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran	 76
Tabel 3. 2 Materi Pembelajaran.....	80
Tabel 3. 3 Validasi Materi Pertama	116
Tabel 3. 4 Validasi Materi Kedua	119
Tabel 3. 5 Validasi Desain Pertama.....	122
Tabel 3. 6 Validasi Desain Kedua.....	124
Tabel 3. 7 Validasi Soal Pretest dan Posttest.....	128
Tabel 3. 8 Level Of Signifikance.....	130
Tabel 3. 9 Ketentuan Uji Validitas	130
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas	130
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabelitas	132
Tabel 3. 12 Hasil Rata-rata Uji Reliabelitas	133
Tabel 3. 13 Nilai Pretest Posttest Mahasiswa	133
Tabel 3. 14 Hasil Uji Deskriptif.....	134
Tabel 3. 15 Hasil Uji Normalitas	136

Tabel 3. 16 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	137
Tabel 3. 17 Hasil Nilai Uji Paired Sample T-Test.....	138
Tabel 3. 18 Hasil Uji Homogenitas.....	139
Tabel 3. 19 Hasil Uji Independent Sample T-Test	140
Tabel 3. 20 Hasil Uji Nilai Independent Sample T-Test	141
Tabel 3. 21 Rumus N-Gain Score	142
Tabel 3. 22 Kategori Persentasi N-Gain Score	142
Tabel 3. 23 Hasil Uji N-Gain Score.....	142
Tabel 3. 24 Penjabaran Hasil N-Gain Score	144
Tabel 3. 25 Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aspek Desain	146
Tabel 3. 26 Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aspek Materi.....	147
Tabel 3. 27 Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aspek Soal Evaluasi	148
Tabel 3. 28 Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aspek Keperaktisan	150



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Observasi Kelas.....	65	
Gambar 3. 2 Wawancara Dosen Pengampu Mata Kuliah.....	67	
Gambar 3. 3 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Media Selain Buku.....	68	
Gambar 3. 4 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Media yang Lebih Interaktif dan Menarik	69	
Gambar 3. 5 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Media yang Lebih Membantu Mahasiswa dalam Memahami Materi.....	69	
Gambar 3. 6 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Tutorial Penggunaan Flashcard yang Jelas	70	
Gambar 3. 7 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Tampilan Visual Flashcard Menarik.....	71	
Gambar 3. 8 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Kemudahan Akses Flashcard Kapan dan dimanapun.....	72	
Gambar 3. 9 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Flashcard Yang Bisa Menampilkan Teks, Gambar dan Audio	72	
Gambar 3. 10 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Materi yang lebih Mudah Difahami.....	73	
Gambar 3. 11 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Materi Yang Disertai Audio Penjelas	73	
Gambar 3. 12 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Materi dan Audio Penjelas Yang Singkat dan Jelas.....	74	
Gambar 3. 13 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Contoh Materi	75	
Gambar 3. 14 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Soal Latihan Sebagai Alat Ukur.....	75	
Gambar 3. 15 Peta Konsep Flashcard Digital Berbasis Aplikasi.....	86	
Gambar 3. 16 Cover Flashcard Sebelum dan Setelah Revisi.....	88	
Gambar 3. 17 Tampilan Menu Flashcard Sebelum dan Setelah Revisi.....	89	
Gambar 3. 18 Petunjuk Flashcard Sebelum Revisi.....	91	
Gambar 3. 19 Petunjuk Flashcard Setelah Revisi	Gambar 3. 20 Peta Konsep Flashcard	92
Gambar 3. 21 Tujuan Flashcard Sebelum dan Setelah Revisi	93	
Gambar 3. 22 Daftar Isi Materi Flashcard Sebelum dan Setelah Revisi	94	
Gambar 3. 23 Materi Flashcard Sebelum dan Setelah Revisi.....	95	
Gambar 3. 24 Soal Evaluasi Sebelum dan Sesudah Revisi	97	
Gambar 3. 25 Informasi Biografi Sebelum Revisi.....	98	
Gambar 3. 26 Referensi dan Bigorafi Setelah Revisi	99	
Gambar 3. 27 Pertemuan Pertama	101	
Gambar 3. 28 Pertemuan Kedua	102	
Gambar 3. 29 Pertemuan Ketiga.....	103	

Gambar 3. 30 Pertemuan Keempat	104
Gambar 3. 31 Pertemuan Kelima.....	105
Gambar 3. 32 Pertemuan Keenam	106
Gambar 3. 33 Pertemuan Ketujuh.....	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi Pertama.....	176
Lampiran 2 Validasi Ahli Materi Kedua	182
Lampiran 3 Validasi Ahli Desain Pertama	188
Lampiran 4 Validasi Ahli Desain Kedua	195
Lampiran 5 Soal Pretest dan Posttest.....	202
Lampiran 6 Validasi Ahli Instrument Soal	206
Lampiran 7 Nama Mahasiswa	208
Lampiran 8 Hasil Wawancara dengan Dosen.....	211
Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Mahasiswa	212
Lampiran 10 Angket Kebutuhan Siswa	215
Lampiran 11 Hasil Data Nilai Angket Kebutuhan.....	216
Lampiran 12 Angket Respon Siswa.....	219
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Tesis.....	220
Lampiran 14 Sertifikat Toafl / Toefl.....	221



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam berjalannya proses belajar mengajar termasuk proses pembelajaran di kampus yang memegang peran sangat vital untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di dalam kelas harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi dari mahasiswa². Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga mampu memberikan stimulus agar mahasiswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Penggunaan media harus seoptimal mungkin agar mampu mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri³. Media pembelajaran berfungsi sebagai wadah dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa⁴. Selain itu, media pembelajaran menjadi salah satu teknologi komunikasi antara dosen dan mahasiswa yang digunakan dalam proses pembelajaran, sebagaimana hal ini juga sesuai dengan upaya pemerintah untuk mewujudkan standar pendidikan yang berkualitas melalui Standar Pendidikan Nasional yang termuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 terdiri atas delapan standar di antaranya; standar sarana dan prasarana. Pada standar sarana dan prasarana mengatur tentang cara untuk membelajarkan materi serta penyediaan fasilitas

² Amelia Putri Wulandari Et Al., “*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*,” *Journal On Education* 05, No. 02 (2023): 3928–36.

³ Sri Wahyuni, “*Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku’*,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4 (2020): 9–16.

⁴ Khoirani Lutfiana Putri, Siti Istiyati, And Fadhil Purnama Adi, “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*,” 2020.

belajar yang bervariasi dan juga Pemerintah memberikan keleluasaan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran⁵.

Media berfungsi sebagai perantara materi, sebagai peristiwa yang membentuk situasi atau kondisi yang membantu mahasiswa untuk dapat memperoleh sikap, keterampilan, dan pengetahuan⁶. Media mempunyai peranan dan fungsi yang sangat krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif⁷. Terdapat 4 fungsi media, yaitu: 1) media pembelajaran mengubah model pembelajaran teoritis menjadi lebih praktis, 2) media pembelajaran menarik dan mendorong mahasiswa untuk belajar, 3) media pembelajaran membantu dalam memberikan penjelasan materi ajar, dan 4) media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu mahasiswa⁸.

Pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), memiliki tantangan tersendiri dalam penguasaan tata bahasa Arab (*nahwu*). *Nahwu* sebagai ilmu yang mempelajari kaidah-kaidah bahasa Arab memerlukan pemahaman yang mendalam dan aplikasi yang konteks⁹. Mahasiswa PGMI dituntut tidak hanya memahami kaidah *nahwu* secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, seorang dosen harus dapat mengajak mahasiswanya untuk ikut serta aktif dalam proses

⁵ Asyifah Luthfiyah Et Al., “Optimalisasi Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Proses Pembelajaran,” *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (December 7, 2024): 90–103, <https://doi.org/10.62383/Hardik.V2i1.1004>.

⁶ Maklonia Meling Et Al., “*Indonesian Journal Of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan*,” © 2019-Indonesian Journal Of Primary Education 3, No. 1 (2019): 20–28.

⁷ Anwar Ramli Et Al., “*Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*,” Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar 1, No. 7 (2018): 5–7.

⁸ Muh Haris Zubaidillah Et Al., “*Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*,” *Jurnal Al Mi'yar*, Vol. 2, 2019.

⁹ Muhammad Rizal, Maman Abdurrahman, And Asep Sopian, “*Sumber Landasan Dalam Merumuskan Kaidah-Kaidah Nahwu Dan Signifikansinya Untuk Pembelajaran Bahasa Arab*,” *Dayah: Journal Of Islamic Education* 4, No. 2 (August 27, 2021): 208, <https://doi.org/10.22373/Jie.V4i2.9443>.

pembelajaran, bukan hanya sekadar menerima informasi secara pasif¹⁰. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran *nahwu* memerlukan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan¹¹. Idealnya pembelajaran dimaksudkan agar tercipta kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri mahasiswa. Pembelajaran dapat dianggap berhasil jika terdapat perubahan tingkah laku pada mahasiswa yang merupakan dampak dari pengalaman belajar yang dialaminya¹². Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan media pembelajaran sebagai penunjang, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan mahasiswa agar menjadi individu yang mandiri dan berkembang secara menyeluruh¹³.

Seharusnya, media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan motivasi mahasiswa. Salah satu tujuan utama penggunaan media adalah memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran¹⁴. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya memotivasi, tetapi juga merangsang mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan respon dan umpan balik, serta menerapkan praktik pembelajaran dengan akurat¹⁵. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki beberapa peranan dalam proses pembelajaran untuk mahasiswa¹⁶: *pertama*, Sarana untuk mempermudah pemahaman materi pada saat dosen menjelaskan materi pembelajaran. *Kedua*, stimulus untuk mahasiswa dalam menimbulkan

¹⁰ Firda Aisyah Mokoginta, Zainuddin Soga, And Muhammad Husni Mubarak, “*Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Iain Manado*,” 2023.

¹¹ Zahrotul Cholidah And Faruq Abdul Muid, “*Inovasi Pembelajaran Nahwu Dalam Kurikulum Bahasa Arab Modern*,” Journal Of Practice Learning And Educational Development 4, No. 3 (August 31, 2024): 184–89, <https://doi.org/10.58737/Jpled.V4i3.352>.

¹² Alfian Erwinsyah Et Al., “*Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar*,” 2017.

¹³ Amalia Rahajeng Wulandari Et Al., “*Strategi Pengembangan Diri Mahasiswa Melalui Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Ftk Uin Mataram*,” 2023.

¹⁴ Hendi Farta Milala Et Al., “*Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*,” 2022.

¹⁵ Atin Nurhalimah, “*Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai Calon Guru Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar*,” Vol. 1, 2021.

¹⁶ Talizaro Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen And Stt Kadesi Yogyakarta, “*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*,” Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, No. 2 (2018).

pertanyaan dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, sumber belajar bagi mahasiswa yang artinya media pembelajaran berisi bahan-bahan yang harus dipelajari oleh mahasiswa.

Akan tetapi, kondisi pembelajaran yang peneliti temukan di Program Studi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berdasarkan hasil observasi menunjukkan beberapa permasalahan¹⁷ *Pertama*, Pembelajaran pada mata kuliah bahasa Arab MI hanya sebatas pembelajaran mudrofat dan hiwar atau qira'ah yang ada dalam buku paket. *Kedua*, media pembelajaran yang digunakan dosen dalam mata kuliah bahasa Arab MI masih terbatas pada buku teks dan presentasi konvensional sebagai sumber utama, tanpa adanya variasi media lain yang lebih interaktif dan menarik, hal ini dapat membatasi kreativitas dan interaksi mahasiswa. *Ketiga*, Mahasiswa kurang mampu memahami kaidah *nahwu* yang berdampak pada kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan kaidah *nahwu* dalam pembelajaran di mata kuliah bahasa Arab MI, baik dalam memahami teks Arab maupun dalam menyusun kalimat yang benar secara gramatikal.

Permasalahan di atas dipicu oleh beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa kurang memahami materi bahasa Arab, di antaranya: 1) Latar belakang pendidikan mahasiswa yang berbeda-beda, seperti berasal dari pesantren, madrasah, maupun sekolah umum, sehingga tingkat pemahaman bahasa Arab sangat bervariasi. 2) Kurangnya media pembelajaran digital yang interaktif dan konteks yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa PGMI dalam mata kuliah bahasa Arab MI. 3) Pembelajaran bahasa Arab yang masih bersifat teoritis dan kurang aplikatif dalam konteks pembelajaran bahasa Arab MI di kelas PGMI. 4) Pembelajaran di mata kuliah bahasa Arab MI di kelas PGMI hanya terbatas pada

¹⁷ Peneliti, "Hasil Observasi di Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Bahasa Arab MI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", 2-3 Juni 2025.

pembelajaran *mufradāt* dan khiwar atau qiro'ah tanpa adanya pembelajaran *qawā'id* (tata bahasa) tentang ilmu *naḥwu*¹⁸.

Salah satu masalah utama rendahnya kemampuan mahasiswa PGMI dalam penguasaan kaidah *naḥwu* karena kurangnya media yang mampu membantu mahasiswa PGMI dalam memahami dan mengaplikasikan kaidah-kaidah tersebut secara konteks¹⁹. Media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat dibutuhkan inovasi untuk mengatasi problematika dalam pembelajaran bahasa Arab MI²⁰. Selama ini mahasiswa PGMI cenderung menerima materi dalam mata kuliah bahasa Arab MI secara pasif dan abstrak, tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi penerapan materi *naḥwu* kedalam kehidupan nyata. Kurangnya media pembelajaran yang memotivasi mahasiswa untuk aktif berinteraksi dengan materi *naḥwu* semakin memperburuk situasi, di mana mereka minim kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan pemahaman kaidah *naḥwu* secara praktis.

Untuk itu dalam hal ini, pembelajaran di mata kuliah bahasa Arab MI memerlukan media yang bisa membantu mahasiswa dalam pembelajaran bahasa arab terkhusus *naḥwu*. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh mahasiswa²¹. Khususnya untuk pembelajaran *naḥwu* yang membutuhkan banyak contoh dan latihan, media digital dapat menyediakan

¹⁸ Peneliti, "Hasil Observasi di Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Bahasa Arab MI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", 2-3 Juni 2025.

¹⁹ Yuyun Khoeriyah, "Index Card Match Method: Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon," Jurnal Pendidikan Madrasah 7, No. 2 (2022).

²⁰ M Ardiansyah, "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif," 2021.

²¹ Bisyr Abdul Karim And Ansar Ansar, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," Education And Learning Journal 3, No. 1 (July 26, 2022): 19, <https://doi.org/10.33096/Eljour.V3i1.136>.

variasi yang lebih luas dan fleksibilitas dalam penggunaan²². Maka dalam hal ini peneliti memberikan solusi untuk permasalahan di atas yaitu berupa pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi untuk materi *nahwu* dalam pembelajaran di mata kuliah bahasa Arab MI. Pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap kaidah *nahwu* dalam pembelajaran mata kuliah bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI. *Flashcard* digital dapat dirancang dengan berbagai contoh kaidah *nahwu* yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran mata kuliah bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI. Dengan menggunakan *flashcard* digital berbasis aplikasi, mahasiswa diajak untuk memahami kaidah *nahwu* dalam situasi yang nyata dan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai mahasiswa. Pendekatan berbasis aplikasi dalam pembelajaran *nahwu* mendorong mahasiswa untuk tidak hanya menghafal kaidah, tetapi juga memahami aplikasinya dalam konteks yang bermakna²³.

Pengembangan media *flashcard nahwu* digital ini lahir dari kesadaran akan kebutuhan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan konteks untuk mahasiswa PGMI. Media *flashcard* ini diharapkan mampu mendorong mahasiswa untuk memahami dan mengaplikasikan kaidah *nahwu* dengan lebih baik²⁴. Selain itu, pendekatan berbasis aplikasi dalam pembelajaran *nahwu* mendorong mahasiswa untuk memahami relevansi kaidah *nahwu* dengan kebutuhan praktis mereka sebagai mahasiswa²⁵. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* digital berbasis aplikasi untuk *nahwu* yang tidak hanya informatif tetapi juga konteks, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat

²² Fara Suci And Moh. Syaifudin, "Inovasi Dalam Pengajaran Bahasa Arab: Menggunakan Aplikasi Dan Platform Online Untuk Pembelajaran Nahwu Yang Lebih Menarik," *Journal Of Practice Learning And Educational Development* 4, No. 4 (December 2, 2024), <https://doi.org/10.58737/Jpled.V4i4.319>.

²³ Olaul Hotimah Et Al., "A Comparative Study Of Students Graduated From State Schools And Islamic Boarding Schools At Uin Syarif Hidayatullah Jakarta," 2025, <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>.

²⁴ Romi Mesra Et Al., *Research & Development Dalam Pendidikan*, 2023.

²⁵ Yuni Amalia Et Al., "Pendekatan Kognitif Dalam Pembelajaran Kaidah Nahwu Untuk Penutur Non-Arab," *Jurnal Sathar* 3, No. 1 (April 30, 2025): 27–38, <https://doi.org/10.59548/Js.V3i1.364>.

mahasiswa dalam mempelajari *nahwu* terkhusus dalam mata kuliah bahasa Arab MI. Penelitian ini tidak sekadar menghasilkan produk media pembelajaran, melainkan juga diharapkan melalui media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini mahasiswa tidak hanya memahami kaidah *nahwu* secara teoretis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran pada mata kuliah bahasa Arab MI.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa. Penelitian Ana Achoita menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbahasa²⁶. Penelitian Ilmia juga membuktikan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa²⁷. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penelitian Dia Ayu Khairani menyimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* terbukti berpengaruh dan efektif terhadap pembelajaran bahasa Arab²⁸. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus materi (*nahwu*) sedangkan penelitian terdahulu pada materi *mufradāt*, target sasaran (mahasiswa PGMI) sedangkan penelitian terdahulu pada siswa, format media (digital) sedangkan penelitian terdahulu cetak, dan pendekatan (berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI) sedangkan penelitian terdahulu tidak ada pendekatan. *Flashcard* digital yang dikembangkan akan memiliki desain yang berbeda dengan *flashcard* konvensional, yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan kaidah *nahwu*

²⁶ Ana Achoita And Anisyah, "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, No. 03 (2023): 121–42, <https://doi.org/10.36420/Tanfidziya.V2i03.266>.

²⁷ Nur Ilmia, "Keefektifan Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berdialog Sederhana Siswa Kelas Xi Ibbu Sma Nu 1 Gresik," 2017.

²⁸ Dia Ayu Khairani And Sahkholid Nasution, "The Effect Of Flash Cards Media On Maharah Kalam Students Of Man 2 Model Medan Pengaruh Media Flash Cards Terhadap Maharah Kalam Siswa Man 2 Model Medan" 14, No. 1 (2023): 61–75, <https://doi.org/10.35891/Sa.V14.I1.3920>.

secara interaktif dan konteks, dilengkapi dengan contoh-contoh dalam konteks pembelajaran dalam mata kuliah bahasa Arab MI.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan topik "Pengembangan Media *Flashcard* Digital Berbasis Aplikasi dalam Mata Kuliah Bahasa Arab MI pada Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2024/2025". Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi dalam bentuk media pembelajaran yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran *naḥwu* dalam mata kuliah bahasa Arab MI, sehingga memudahkan mahasiswa dalam menguasai kaidah-kaidah *naḥwu* dan mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran dalam mata kuliah bahasa Arab MI. Implementasi media *flashcard naḥwu* digital berbasis aplikasi diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi mahasiswa PGMI.

B. Batasan Masalah

Karena peneliti menyadari memiliki keterbatasan dalam hal kemampuan dan waktu maka peneliti membatasi penelitian ini pada;

1. Produk yang dikembangkan adalah media *flashcard* digital berbasis aplikasi
2. Materi pembelajaran dalam media *flashcard* yang akan dikembangkan adalah materi *naḥwu* yang temanya sudah ditentukan
3. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa PGMI pada mata kuliah bahasa Arab MI.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?

2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh efektivitas pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta!
- b. Untuk Mengetahui kelayakan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta!
- c. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh efektivitas pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta!

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian dapat menambah *khazanah* pengetahuan tentang desain media pembelajaran berbasis aplikasi untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, dapat dijadikan sebagai referensi mengenai media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan pembelajaran *nahwu* dalam pembelajaran bahasa Arab.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital berbasis aplikasi yang diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak di antaranya:

2) Bagi Universitas

Adanya produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital berbasis aplikasi dapat memberikan kontribusi untuk universitas yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media pembelajaran baru yang dibutuhkan untuk mendukung tujuan pembelajaran bahasa Arab.

2) Bagi Dosen

Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital berbasis aplikasi dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mata pembelajaran bahasa Arab yang bisa memudahkan dosen dalam pembelajaran *naḥwu* dalam bahasa Arab.

2) Bagi Mahasiswa

Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital berbasis aplikasi dapat menumbuhkan motivasi belajar bahasa Arab mahasiswa yang kemudian memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran *naḥwu* dalam mata kuliah bahasa Arab.

2) Bagi Peneliti

Produk yang disusun sebagai bekal dan motivasi diri peneliti dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan perkembangan zaman.

E. Kajian Pustaka

Terdapat penelitian terdahulu yang dapat mendukung pengembangan produk model pembelajaran ini, peneliti melakukan kajian pustaka dari penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi. Kriteria penelitian yang digunakan sebagai kajian yaitu memiliki keterkaitan dengan penelitian pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini mengkaji topik pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta belum pernah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang telah mengangkat permasalahan serupa antara lain sebagai berikut: Rohmatullah (2020), Melani Indah Pertiwi (2024), Muallim Wijaya(2022), Laela Vitrotin Maulida (2018) dan Resti Annisa Putri (2019).

Pertama, penelitian Rohmatullah²⁹ berisi tentang tata bahasa sebagai salah satu komponen bahasa yang diajarkan kepada pembelajar. Salah satu faktor kesulitan yang mereka hadapi dalam mempelajari tata bahasa adalah kata benda yang dapat dihitung. Kata benda yang dapat dihitung maksudnya disini benda yang dapat kita hitung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses belajar mengajar, untuk mengetahui permasalahan guru, dan untuk mengetahui permasalahan siswa dalam pembelajaran tata bahasa pada benda berhitung dengan menggunakan *flashcards*. Subyek penelitian ini adalah

²⁹ Rohmatullah, "Teaching And Learning Countable Noun By Using Flash Cards At Mts Irsyadul Muta'alimin In First Semester Of Eight Grade In The Academic Year 2020/2021 (A Thesis) Submitted As A Partial Filfilment Of The Requirements For Seminar," 2020.

siswa kelas VIII MTs Irsyadul Muta'alimin. Berdasarkan hasil data, proses belajar mengajar di kelas berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswanya. Kelas yang padat membuat guru tidak dapat menangani kelas dengan baik. Selain itu, ukuran *flashcard* nya pun kecil. Sehingga membuat siswa tidak dapat melihat dengan jelas. Permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari grammar pada countable noun dengan menggunakan *flashcard* adalah latar belakang pengetahuan siswa dan motivasi yang rendah.

Relevansi penelitian yang dilakukan Rohmatullah dengan penelitian yang dikembangkan peneliti pada jenis penelitiannya yaitu keduanya menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan pengembangan yang digunakan yaitu media *flashcard*. Sedangkan, perbedaan yaitu; *pertama*, penelitian yang dilakukan Rohmatullah dalam pembelajaran bahasa Inggris sedangkan penelitian yang dikembangkan peneliti pada mata kuliah bahasa Arab MI. *Kedua*, pada subjek penelitian. *Flashcard* yang dikembangkan oleh Rohmatullah yang ditujukan untuk kelas VIII sedangkan penelitian yang dikembangkan peneliti berfokus pada pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kedua, Penelitiannya Melani Indah Pertiwi³⁰ hasil penelitiannya berisi bahwa keseluruhan nilai mulai dari pra siklus memperoleh nilai sebesar (64%), siklus I memperoleh nilai sebesar (76,37%) hasil nilai pada siklus I ini meningkat sebesar (12,37%). Lalu siklus II memperoleh nilai sebesar (92,12%) hasil nilai pada siklus II ini meningkat sebesar (15,75%) maka jika sesuai dengan perolehan nilai tersebut maka masuk kriteria

³⁰ Melani Indah Pertiwi, "Pengenalan Kosakata Dalam Bahasa Arab Menggunakan Media Talking *Flashcard*," 2023.

Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan keterangan penggunaan media *flashcard* untuk pengenalan kosakata bahasa arab untuk siswa berhasil mengalami peningkatan yang signifikan.

Relevansi penelitian Melani Indah Pertiwi dengan penelitian yang dikembangkan peneliti terletak pada pengembangan yang dipilih media *flashcard* dan penggunaanya dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, perbedaannya yaitu; *pertama*, penelitian yang dilakukan Melani Indah Pertiwi dengan penelitian yang dikembangkan peneliti terletak pada jenis penelitian Melani Indah Pertiwi adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan pada penelitian peneliti ini berbentuk R&D. *Kedua*, pada penggunaan *flashcard* yaitu pada penelitian Melani Indah Pertiwi adalah untuk pengenalan kosakata bahasa Arab sedangkan penelitian ini untuk mata kuliah bahasa Arab MI. *Ketiga*, pada subjek penelitiannya yaitu penelitian Melani Indah Pertiwi untuk PAUD sedangkan penelitian ini untuk mahasiswa PGMI.

Ketiga, Penelitian yang ditulis oleh Mualim Wijaya³¹ dari hasil penelitiannya berisi tentang dalam pembelajaran bahasa Arab di Min 1 Probolinggo masih monoton & tidak menarik minat siswa dalam belajar. Ini karena belajar bahasa Arab tidak didukung oleh media belajar yang memadai. Efektivitas proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru, maka dari itu seorang guru diharapkan dapat menggunakan media belajar yang sesuai dengan keadaan murid-muridnya. *Flashcard* Media adalah media yang sederhana dan easy to make yang dapat diimplementasikan guru dalam proses pembelajaran di kelas & meningkatkan menghafal kosa-kata Arab (*mufradāt*). Penelitian ini bertujuan menggambarkan proses bagaimana penggunaan media *flashcard* &

³¹ Mualim Wijaya Et Al., "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Kosa Kata Bahasa Arab" 4, No. 2 (2022).

mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan menghafal kosa kata Arab (*mufradāt*) di Min 1 Probolinggo. Berdasarkan hasil tes dari 15 siswa dari Min 1 probolinggo bahwa penggunaan media *flashcard* meningkatkan hasil menghafal kosa kata Arab siswa Min 1 probolinggo.

Relevansi penelitian Muallim Wijaya dengan penelitian yang dikembangkan peneliti pada pengembangan yang dipilih yaitu media *flashcard* dan penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, perbedaannya yaitu; *pertama*, pada subjek penelitian yaitu penelitian Muallim Wijaya pada MIN dan penelitian ini pada mahasiswa PGMI. *Kedua*, lalu pada metode penelitian yang dikembangkan pada penelitian Muallim Wijaya menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D. *Ketiga*, pada pengembangan *flashcard* nya pada penelitian Muallim Wijaya *flashcard* digunakan untuk meningkatkan hafalan kosakata bahasa Arab sedangkan pada penelitian ini *flashcard* digunakan pada mata kuliah bahasa Arab MI.

Keempat, Penelitian Laela Vitrocin Maulida³² hasil penelitian ini terlihat dari perbedaan hasil belajar siswa, nilai pada uji pre-test siswa sebesar 66,66 dan nilai uji post-test siswa sebesar 81,5 sedangkan untuk hasil jumlah hafalan *mufradāt* siswa yang semula 0 bertambah menjadi 6 *mufradāt* saja, kemudian naik menjadi 4 sampai 15 hafalan *mufradāt* siswa dari keseluruhan 30 *mufradāt* yang ada, sehingga dengan adanya penggunaan media *flashcard* dengan hasil bahwa adanya perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang signifikan.

³² Laela Vitrocin Maulida, "Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Kota Batu," 2018.

Relevansi penelitian Laela Vitrotin Maulida dengan penelitian yang dikembangkan peneliti pada jenis penelitian yaitu keduanya menggunakan metode R&D dan pada media yang digunakan yaitu media *flashcard*. Sedangkan, perbedaannya yaitu; *pertama*, pada subyek penelitiannya, penelitian Laela Vitrotin Maulida subyeknya MI kelas V sedangkan penelitian ini subyeknya mahasiswa PGMI. *Kedua*, lalu perbedaan selanjutnya pada pengembangannya di penelitian Laela Vitrotin Maulida *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini *flashcard* digital berbasis aplikasi pada mata kuliah bahasa Arab MI untuk mahasiswa PGMI.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Resti Annisa Putri³³ dari hasil penelitiannya didapatkan nilai uji-t sebesar $t_{hitung} = 2,77$ dan $t_{tabel} = 1,645$ yang artinya H_0 ditolak, maka dengan itu disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam penggunaannya dalam penguasaan mufradat bahasa Arab bagi peserta didik kelas III di MIN 2 Bandar Lampung adalah dinyatakan efektif.

Relevansi penelitian Resti Annisa Putri dengan penelitian yang dikembangkan peneliti pada medianya yaitu media *flashcard* dan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, perbedaan penelitian Resti Annisa Putri dengan penelitian yang dikembangkan peneliti; *pertama*, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian Resti Annisa Putri menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan R&D. *Kedua*, pada subyek penelitian, pada penelitian yang dilakukan oleh Resti Annisa Putri subyek penelitiannya yaitu MI kelas III sedangkan pada penelitian ini subyek penelitian ini yaitu mahasiswa PGMI. *Ketiga*, pada pengembangan *flashcard* pada penelitian Resti Annisa Putri

³³ Resti Annisa Putri, "Efektivitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iii Min 2 Bandar Lampung," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2, No. 5 (2019): 1–36, [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9032/1/Pusat.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9032/1/Pusat.Pdf).

flashcard digunakan untuk penguasaan *mufradāt* siswa sedangkan pada penelitian ini *flashcard* digital berbasis aplikasi untuk mata kuliah bahasa Arab MI.

Berdasarkan paparan tinjauan ilmiah yang sudah dikembangkan sebelumnya pada tinjauan literatur diatas, tentunya terdapat persamaan dan perbedaan antara studi-studi sebelumnya dengan penelitian yang akan dikembangkan peneliti dan peneliti berusaha menjelaskan posisi yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini bersifat melengkapi tinjauan literatur terdahulu dalam ranah media pembelajaran³⁴ dengan pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam mata kuliah bahasa Arab MI pada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sehingga penelitian ini dirasa layak dilakukan.

F. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dalam bahasa latin sebagai bentuk dari kata medium artinya perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan³⁵. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan AECT media pendidikan sebagai saluran yang dipakai dalam penyampaian informasi dan pesan³⁶. Media sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi pembelajaran teruntuk mahasiswa, yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar³⁷. Media

³⁴ Andi Adam Rahmanto, Dhea Clara Salshabella, And Diya Rofika Rahmawati, “Implementasi Artificial Intelligence Dalam Merdeka Belajar Pada Bidang Humaniora,” 2023.

³⁵ R Nurhayati And Aulia Nur Tanzila, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” Jiees : Journal Of Islamic Education At Elementary School Jiees, Vol. 1, 2020.

³⁶ M Ramli Ar, “Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran,” 2013.

³⁷ Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen And Kadesi Yogyakarta, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.”

pembelajaran mencakup alat yang digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran bisa berupa buku, foto atau gambar dan video. Media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas harus mampu merangsang minat dan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap mahasiswa³⁸. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman mereka³⁹.

Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli:

- 1) Ahmad Rohani, Media merupakan segala hal yang dapat ditangkap oleh panca indera dan berperan sebagai alat penghubung dalam kegiatan pembelajaran⁴⁰.
- 2) Santoso S. Hamijaya, sarana yang digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan gagasannya kepada penerima⁴¹.
- 3) Hamka, Media pembelajaran merupakan sarana bantu berbentuk fisik maupun non-fisik yang berfungsi sebagai penghubung antara dosen dan mahasiswa dalam menyampaikan materi perkuliahan secara lebih efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya media pembelajaran materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh mahasiswa secara utuh dan meningkatkan minat belajar mahasiswa untuk belajar lebih lanjut⁴².

³⁸ Supardi U.S, “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika,” 2015.

³⁹ Inung Diah Kurniawati And Dan Sekreningsih Nita, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa,” *Journal Of Computer And Information Technology E-Issn*, Vol. 1, 2018.

⁴⁰ Khamila Husna And Supriyadi Supriyadi, “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)* 4, No. 1 (December 3, 2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/Almikraj.V4i1.4273>.

⁴¹ Al Mahfuz, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Konvensional Dan Teknologi Informasi Oleh Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah,” *Tanjak: Journal Of Education And Teaching* 2, No. 1 (February 24, 2021): 55–62, <https://doi.org/10.35961/Tanjak.V2i1.148>.

⁴² Asni Furoidah Iai Al-Falah As-Sunniyyah Kencong Jember Et Al., “العربية لتنمية مهارة الكتابة في دار العربي,” *اللغة تعليم نظام 8102/7102م الدراسية للسنة جمبر كنتشونج السنبة بمعهد Nor Holis Bin Nafsah بها الناطقين لغبر العربية اللغة ملعلم توافرها الانظمة الكفاءة " فالش " لعبة باستخدام الطالب لدى القراءة مهارة تنمية Hakam Majid Abdillah انتشارها أسباب وفرضية اللغة نمو نظرية المنطقية والفلسفة التاريخية الدوغمانية خالل من,* *Arabic Language Education Journal* 2, No. 2 (2020): 63–77, <https://ejournal.inafas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358>.

- 4) Tafonao, Media pembelajaran adalah sarana yang dipakai untuk menyalurkan informasi guna meningkatkan daya pikir, emosi, fokus, dan antusiasme mahasiswa dalam kegiatan belajar. Fungsi media pembelajaran sangat krusial dalam bidang pendidikan⁴³.

Jadi, Media pembelajaran merupakan sarana yang difungsikan untuk memfasilitasi mahasiswa agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan maksimal. Pada zaman digital seperti sekarang, pengajar dapat dengan mudah memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipakai peneliti kembangkan adalah media berbentuk bahan materil berupa alat peraga yakni kartu *flashcard* digital berbasis aplikasi yang akan peneliti gunakan untuk membantu menjelaskan materi bahasa Arab. Setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *flashcard* digital ini, diharapkan mampu bermanfaat sesuai fungsinya dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Rani Setiawaty media pembelajaran terbagi menjadi beberapa bagian yaitu; Media Visual, Media Audio dan Media Video, sebagai berikut⁴⁴:

1) Media Visual

a) Media Visual Gambar atau Foto

⁴³ Furoidah Iai Al-Falah As-Sunniyyah Kencong Jember EtAl.

⁴⁴ Rani Setiawaty, "Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sd 2 Kesambi Kudus," Vol. 4, 2024, <https://Dmi-Journals.Org/Deiktis/Index>.

b) Media Visual Grafik

c) Media Visual Bagan

2) Media Audio

a) Media Audio Radio

b) Media Audio Podcast

c) Media Audio Lagu

3) Media Video

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media adalah salah satu instrumen yang dapat membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Fungsi media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi serta merangsang emosi dan motivasi mahasiswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri mahasiswa⁴⁵. Yang menjadi perhatian pada penggunaan media harus dikemas dengan kreatif oleh seorang dosen, hal itu bertujuan supaya proses belajar bagi mahasiswa lebih menyenangkan yang pastinya berdampak positif pada penguasaan materi yang lebih baik oleh mahasiswa⁴⁶.

Dosen dapat membawa dunia luar ke dalam kelas dengan menggunakan alat dan media pembelajaran. Dosen juga dapat membuat situasi kelas yang berbeda dan menentukan strategi pembelajaran yang akan berfungsi dalam situasi yang berbeda untuk mahasiswa. jika media pembelajaran difungsikan secara tepat dan

⁴⁵ Abdul Istiqbal Et Al., "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," 2018, <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>.

⁴⁶ Ngatmin Abbas Et Al., "Persepsi Siswa Terhadap Kemampuan Mengajar Mahasiswa Praktek Pengalaman Lapangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta," 2023.

professional oleh dosen maka proses pembelajaran di kelas akan berjalan efektif. Dalam pembelajaran di kelas media pembelajaran jelas diperlukan karena penggunaan media pembelajaran di dalam kelas memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Berikut ini beberapa tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu⁴⁷;

1. Kegunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas dapat memperjelas penyampaian materi dari dosen supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasifnya mahasiswa dan juga penggunaan media pembelajaran yang tepat besar kemungkinan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat berbagai pandangan mengenai pentingnya fungsi media pembelajaran, sebab penggunaan media tersebut menjadi faktor penentu keefektifan dalam mencapai tujuan dan hasil pembelajaran. Maimunah mengutip dalam buku nya Mckown berpendapat bahwa "Audio Visual Aids to Instruction" berpendapat bahwa ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu⁴⁸; *pertama*, penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran yang awalnya masih abstrak menjadi lebih konkrit. *Kedua*, menumbuhkan semangat motivasi belajar bagi mahasiswa, karena dengan adanya media dalam pembelajaran di kelas membuat lebih menarik dan menjadikan mahasiswa lebih berfokus pada

⁴⁷ M Sahib, Saleh Syahrudin, And Muh Syahrul Saleh, "Media Pembelajaran," 2023.

⁴⁸ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," 2016.

proses pembelajaran. *Ketiga*, memberikan kejelasan, maksudnya dengan adanya penggunaan media pembelajaran memberikan kejelasan terhadap materi yang disampaikan kepada mahasiswa. *Keempat*, yaitu penggunaan media memberikan rangsangan ke mahasiswa terutama rasa ingin tahu mahasiswa dalam memahami isi materi yang dijelaskan oleh dosen.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Abdul Istiqlal. mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut⁴⁹:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Melalui media pembelajaran, penafsiran tentang materi yang beragam dapat direduksi sehingga bisa dijelaskan dengan seragam.

2) Pembelajaran menjadi lebih menarik

Media pembelajaran mampu menyajikan materi melalui elemen audio dan visual sehingga deskripsi materi menjadi lebih jelas dan komprehensif.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Apabila diterapkan dengan tepat, media pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi dua arah yang aktif antara dosen dan mahasiswa.

4) Waktu pembelajaran lebih efisien

Memanfaatkan media pembelajaran dapat menggunakan waktu dengan lebih efisien.

5) Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan

⁴⁹ Istiqlal Et Al., “*Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi.*”

Penggunaan media membantu mahasiswa memahami materi secara lebih praktis.

- 6) Media pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Menurut Junaidi mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penerapan media pembelajaran di dalam kelas⁵⁰, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi mahasiswa dalam pembelajaran.
- 3) Penggunaan media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa media memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran bagi bagi dosen dan bagi mahasiswa dalam proses transfer pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di zaman digital saat ini, tersedia berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, mulai dari media berbasis audio, visual, maupun gabungan keduanya (audio visual). Oleh karena itu, seorang dosen perlu memiliki kompetensi dalam menguasai dan memilih media yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

f. Urgensi Media Pembelajaran

Menurut Rukiah Lubis; berpendapat bahwa terdapat hubungan yang selaras antara penggunaan media pembelajaran di kelas dengan peningkatan hasil belajar

⁵⁰ Junaidi, “*Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi)*,” 2019.

mahasiswa⁵¹. Dwi Putri Lestari menjelaskan alasan logis mengapa media pembelajaran penting untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas yakni⁵²:

- 1) Penggunaan media untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan rancangan media pembelajaran yang tepat akan mendorong optimalisasi pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas mahasiswa.
- 2) Sebagai kebutuhan dari paradigma baru. Menurut paradigma baru pendidikan, Dosen tidak hanya memberikan pengetahuan kepada mahasiswa, tetapi juga harus membantu, merancang pelajaran, mediator, dan bahkan mengatur ruang kelas. Diharapkan siswa tidak hanya menghafal, mengerti, dan memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan.

2. Media *Flashcard* Digital

a. Pengertian *Flashcard* Digital

Flashcard berasal dari bahasa Inggris, dari kata *flash* (cepat) dan *card* (kartu), jadi *flashcard* artinya kartu cepat⁵³. *Flashcard* adalah media kartu kecil yang berisi teks dan gambar yang menjelaskan mahasiswa ke sesuatu yang berhubungan dengan isi materi dalam kartu *flashcard*⁵⁴. A, Siskawani mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu pengingat yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik⁵⁵. Isi dari

⁵¹ Rukiah Lubis, Meti Herlina, And Jeni Rukmana, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Menggunakan Media Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains* 2, No. 2 (December 26, 2019): 160–78, <https://doi.org/10.31539/Bioedusains.V2i2.978>.

⁵² Dwi Putri Lestari Et Al., "Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul Di Era Digital," *Jma* 2, No. 11 (2024): 3031–5220, <https://doi.org/10.62281>.

⁵³ Sisca Wulansari Saputri, "Pengenalan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris" 2, No. 1 (2020): 56.

⁵⁴ Muh Rijalul Akbar, "Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian," 2022.

⁵⁵ A. Siskawani, "Pemanfaatan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Kelas I Di Upt 215 Pinrang," 2024.

flashcard itu sendiri berupa materi seperti tulisan teks, gambar dan lain sebagainya yang digunakan dalam melatih peserta didik untuk memperkaya pengetahuan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti berkesimpulan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu visual yang memuat gambar atau teks untuk memandu mahasiswa dalam memahami materi, sehingga penggunaannya dapat mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat mahasiswa terhadap materi pembelajaran.

Sehingga dalam penelitian ini *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti *flashcard* digital berbasis aplikasi yang berisikan materi-materi ilmu *nahwu* yang peneliti sajikan dalam bentuk tulisan dan dilengkapi dengan audio penjelasan.

b. Karakteristik *Flashcard* Digital

Media *flashcard* sebagai media grafis yang praktis dan aplikatif⁵⁶. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu media pembelajaran berbentuk kartu visual berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan mahasiswa kepada materi yang dipelajari sehingga dengan penggunaan media *flashcard* mempercepat pemahaman dan memperkuat ingatan mahasiswa terhadap materi, maka ciri-ciri dari media *flashcard* sebagai berikut⁵⁷:

- 1) Media *flashcard* berupa kartu yang berisi tulisan dan gambar singkat.
- 2) Media *flashcard* mempunyai dua yaitu sisi depan dan belakang jika dalam bentuk cetak dan satu sisi jika dalam bentuk digital.

⁵⁶ Ananda Wahyu Fitria, "*Flashcard: Media Pembelajaran Mufrodat Siswa Siswi Madrasah Ibtidaiyah*," Maliki Interdisciplinary Journal (Mij) Eissn, Vol. 2, 2024, [Http://Urj.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Mij/Index](http://Urj.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Mij/Index).

⁵⁷ Lilik Hayati, "*Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar*," Journal Unikama, 2021.

3) Media *flashcard* bentuk media sederhana dan mudah dalam penerapannya.

Media *flashcard* merupakan alat bantu pembelajaran yang efisien dan mudah diterapkan, memuat ringkasan materi perkuliahan yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa.

c. Langkah-langkah *Flashcard* Digital

Dikarenakan bentuk *flashcard* yang peneliti kembangkan adalah *flashcard* digital maka langkah-langkah penggunaan media *flashcard* nya sedikit berbeda dengan *flashcard* cetak, berikut langkah-langkah penggunaan media *flashcard* digital berbasis aplikasi yang peneliti kembangkan:

- 1) Mahasiswa menginstal aplikasi *flashcard* digital di smartphone
- 2) Mahasiswa mengikuti instruksi dari navigasi yang tersedia dalam aplikasi *flashcard* digital
- 3) Mahasiswa bisa membaca materi atau dengan mendengarkan audio materi dalam aplikasi *flashcard* digital
- 4) Mahasiswa membuat kelompok untuk mendiskusikan materi dalam aplikasi *flashcard* digital
- 5) Masing-masing kelompok menjelaskan materi yang telah ditentukan
- 6) Mahasiswa mengerjakan evaluasi sebagai bentuk tolak ukur terhadap pemahaman terhadap materi dalam aplikasi *flashcard* digital

Berdasarkan langkah-langkah yang dijelaskan diatas ditarik kesimpulan bahwa tujuan penggunaan media *flashcard* digital dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan materi kepada mahasiswa supaya lebih mudah dalam memahami materi.

sehingga dengan penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar dari mahasiswa.

d. Kelebihan *Flashcard* Digital

Media *flashcard* termasuk ke dalam media berbasis visual⁵⁸. Di ranah pendidikan, media visual memiliki fungsi vital dalam kegiatan belajar mengajar. Sejumlah keunggulan *flashcard* antara lain meliputi⁵⁹:

- 1) Mudah diakses dimanapun dan kapanpun karena berbentuk aplikasi digital.
- 2) Praktis, media *flashcard* digital ini praktis, karena dalam penggunaannya media *flashcard* digital berbasis aplikasi yang peneliti kembangkan hanya perlu menginstal aplikasi *flashcard* digital di smarphone masing-masing.
- 3) Mudah diingat, sesuai dengan karakteristik dari media *flashcard* digital ini ialah menyajikan materi secara singkat dan jelas.
- 4) Menyenangkan, penggunaan media *flashcard* bisa dilakukan dengan fleksibel sesuai dengan kondisi contohnya bisa dengan cara permainan di kelas terkait materi pembelajaran yang ada dalam *flashcard* digital berbasis aplikasi.
- 5) Memusatkan perhatian mahasiswa terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti melalui media *flashcard* digital.
- 6) Bisa diakses berulang-ulang jika dibutuhkan pemahaman yang berulang oleh mahasiswa.
- 7) dan dalam pengembangan *flashcard* yang dikembangkan peneliti ini juga dibuat dalam *flashcard* di situs web *quizlet* yang dilengkapi dengan kuis.

⁵⁸ Arum Fatayan And Sahla Weny Triannisa, “Pengembangan Media Visual *Flashcard* Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar,” Jurnal Eduscience, Vol. 28 (Jes, 2022).

⁵⁹ Rika Partikasari, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain *flash Card* Subaca Di Paud Al- Anisa Bentiring Kota Bengkulu,” 2014.

e. Manfaat *Flashcard* Digital

Berikut manfaat dari penggunaan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dalam pembelajaran⁶⁰:

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menguasai materi dengan baik dan lebih cepat.
- 2) Memudahkan dosen dalam proses mengajarkan materi pembelajaran kepada mahasiswa dengan lebih praktis.
- 3) Mahasiswa akan mendapatkan beberapa manfaat sekaligus yakni bisa meningkatkan kemampuan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) dan kemampuan mendengar (*mahārah al-istimā'*) dari penggunaan *flashcard* digital.

f. *Flashcard* yang Peneliti Maksud

Flashcard yang peneliti kembangkan disini berbeda dengan bentuk *flashcard* pada umumnya yang berbentuk *flashcard* cetak, akan tetapi dalam penelitian ini *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *flashcard* digital yang berbentuk aplikasi. Oleh karena itu, untuk mengakses *flashcard* digital ini mahasiswa harus menginstal terlebih dahulu di *smartphone* mereka masing-masing sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran.

3. Aplikasi Pembelajaran

a. Pengertian Aplikasi Pembelajaran

⁶⁰ Hani Nur Fadila Et Al., "Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab 7, No. 1 (April 27, 2025): 37–51, <https://doi.org/10.47435/Naskhi.V7i1.3486>.

Aplikasi pembelajaran adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan khusus untuk memfasilitasi, mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis digital⁶¹. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh pengguna dalam hal ini oleh mahasiswa PGMI. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai elemen tertentu seperti multimedia, interaktivitas dan pedagogi guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Menurut Rafiq Ulfah Rangkuti⁶² mendefinisikan aplikasi pembelajaran sebagai sebuah program yang dirancang untuk membantu mahasiswa belajar suatu mata kuliah tertentu dengan cara yang efektif dan efisien melalui interaksi langsung dengan perangkat. Dalam definisi ini menekankan aspek efektivitas dan efisiensi, di mana aplikasi pembelajaran tidak hanya memindahkan materi dari format konvensional ke digital, tetapi secara fundamental mengubah cara mahasiswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sedangkan menurut Hellyatul Matlubah⁶³ dalam penelitiannya aplikasi pembelajaran adalah software pendidikan untuk menyampaikan pengetahuan atau materi mata kuliah kepada mahasiswa melalui komputer atau perangkat mobile dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Definisi ini menekankan pada fleksibilitas platform dan orientasi hasil yang terukur ditekankan. Penggunaan perangkat mobile dalam definisi ini

⁶¹ Savira Rahmadhea, "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa," *Jme Jurnal Management Education* 2, No. 2 (2024).

⁶² Rafiq Ulfah Rangkuti, "Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan (Unimed)," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, Vol. 3, 2019, [Http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id2549-435x](http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id2549-435x).

⁶³ Hellyatul Matlubah And Anik Anekawati, "Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ipa Universitas Wiraraja Sumenep," *Jurnal Lentera Sains (Lensa) Jurnal Lensa*, Vol. 6, 2016, [Www.Google.Com](http://www.google.com).

menunjukkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja untuk mahasiswa. Sedangkan Menurut Ali Al Haddad⁶⁴ dalam penelitiannya memberikan definisi yang merupakan sistem yang menggunakan kata-kata dan gambar untuk mempromosikan pembelajaran, dengan tujuan membangun koneksi mental yang signifikan antara materi verbal dengan visual. Definisi ini didasarkan pada *Dual Coding Theory* yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua sistem independen: verbal dan visual. Oleh sebab itu untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam aplikasi pembelajaran harus mampu mengoptimalkan kedua sistem tersebut.

Jadi bisa disimpulkan bahwa dari beberapa pengertian di atas, aplikasi pembelajaran ialah suatu perangkat sistem yang memadukan antara sistem verbal dan visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

b. Karakteristik Aplikasi Pembelajaran

Beberapa karakteristik aplikasi pembelajaran yang bisa dijelaskan⁶⁵ berikut ini;

1) Interaktivitas

Maksudnya ialah penggunaan aplikasi pembelajaran harus memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna aplikasi dan sistem aplikasi itu

⁶⁴ Ali Al Haddad Et Al., “Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis” 02, No. 04 (2025).

⁶⁵ Retno Dian Anggraeni And Rudy Kustijono, “Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android,” Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya (*Jpfa*) 3, No. 1 (2013), [Http://Blogandroidx86.blogspot.co](http://Blogandroidx86.blogspot.co).

sendiri, sehingga dengan terjadinya sistem dua arah diharapkan terjadinya proses belajar bagi pengguna aplikasi.

2) Multimedia

Maksudnya ialah sistem program aplikasi pembelajaran mengintegrasikan antara tek, gambar, audio, video dan animasi dalam penyusunan dan penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut, sehingga dengan pengintegrasikan beberapa elemen tersebut mampu menarik daya tarik mahasiswa dalam proses pembelajaran.

3) Personalisasi

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan dari individual mahasiswa, sehingga dalam penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut tepat sasaran.

4) Fleksibilitas

Maksudnya aplikasi pembelajaran bisa di digunakan oleh mahasiswa kapan dan dimana saja, sebagai catatan penggunaan aplikasi pembelajaran harusnya juga dibuatkan untuk bisa diakses dalam fitur online dan offline sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengakses aplikasi pembelajaran tersebut kapan saja dan dimana saja ketika diperlukan.

5) Responsif

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran memberikan umpan balik langsung terhadap aktivitas pengguna atau mahasiswa, dalam hal ini dalam aplikasi pembelajaran harus dilengkapi dengan evaluasi terkait materi yang dijelaskan

dalam aplikasi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa terkait materi yang dipelajari sehingga terjadinya umpan balik antara pengguna dengan aplikasi pembelajaran itu sendiri.

c. Jenis-Jenis Aplikasi Pembelajaran

Dalam penggunaan aplikasi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas aplikasi pembelajaran bisa dikelompokkan kedalam dua pembagian yaitu⁶⁶:

1) Berdasarkan Platform

a) Web-based Application

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran berbasis web, jadi untuk bisa di akses oleh pengguna harus mengakses suatu laman web yang sudah ditautkan menjadi aplikasi pembelajaran.

b) Mobile Application

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran yang dikhususkan untuk aplikasi mobile atau hanya bisa diinstall pada smartphone tidak pada laptop ataupun komputer. Hal ini juga sesuai dengan aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu aplikasi mobile.

c) Dekstop Application

⁶⁶ Andhika Ihsan Kamil, Oktariani Nurul Pratiwi, And Deden Witarsyah, “*Analisis Sentimen Dan Pemodelan Topik Terhadap Aplikasi Pembelajaran Online Pada Platform Google Play*,” Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika) 10, No. 2 (March 5, 2025): 836–49, <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.6023>.

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran yang dikhususkan untuk aplikasi pada komputer dan laptop.

2) Berdasarkan Pendekatan Pembelajaran

a) Tutorial

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran yang hanya terfokus pada isi konten tutorial saja.

b) Drill and Practice

Maksudnya ialah aplikasi pembelajaran hanya terfokus pada bagaimana penggunaan aplikasi pembelajaran untuk latihan berulang tentang penguasaan suatu skill dalam suatu bidang tertentu.

c) Simulation

Maksudnya ialah penggunaan aplikasi pembelajaran terfokus pada meniru situasi nyata untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran.

d) Games

Maksudnya aplikasi pembelajaran hanya terfokus pada permainan edukatif guna meningkatkan minat dan motivasi pengguna dalam belajar.

d. Manfaat Aplikasi Pembelajaran

Penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa manfaat untuk setiap pengguna⁶⁷:

1) Bagi Mahasiswa

Penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa mempunyai beberapa manfaat yaitu; penggunaan aplikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membuat mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

2) Bagi Dosen

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bagi dosen mempunyai beberapa manfaat di antara lain; penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membuat penyampaian materi lebih mudah, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membuat variasi model dan metode pembelajaran lebih bervariasi, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membuat efisiensi waktu dan tenaga bagi dosen dan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran dalam memonitoring kemajuan mahasiswa lebih aktif.

⁶⁷ Muhimmatul Choirah, “*Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning*” *التعليم الإلكتروني* / *التعليم اللغة العربية على أسس وسائط التعليم*. Bahasa Arab Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab 3, No 1, 2019. <https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/Naskhi>

3) Bagi Universitas

Penggunaan aplikasi dilingkup kelas pastinya akan memberikan dampak juga kepada instansi atau universitas terkait, dalam hal ini dengan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa sehingga memberikan dampak kenapa instansi yaitu; penggunaan aplikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan standarisasi materi pembelajaran dan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan efesiensi biaya operasional.

e. Aplikasi Pembelajaran Yang Dimaksud Peneliti

Aplikasi Pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam pengembangan produk tesis ini adalah aplikasi jenis aplikasi mobile sehingga dalam pengembangannya peneliti beri nama *flashcard* digital berbasis aplikasi.

4. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab melibatkan sejumlah aspek-aspek untuk memastikan pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap materi tersebut yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa⁶⁸. Berikut beberapa aspek-aspek dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu:

a. Pembelajaran Kosa Kata (*mufradāt*)

⁶⁸ Abdul Manan And Ulyan Nasri, "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 1 (February 2, 2024): 256–65, <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i1.2042>.

Pembelajaran kosa kata dalam bahasa Arab sangat penting karena memungkinkan mahasiswa berkomunikasi dengan lebih lancar. Kosakata adalah elemen yang fundamental dalam sebuah pembelajaran bahasa yang berperan dalam membentuk ungkapan dan kalimat⁶⁹. Untuk itu mengingat pentingnya peran kosakata, beberapa ahli berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Arab sebaiknya diawali dengan pengenalan dan pemahaman kosakata dengan maksud supaya mahasiswa mempunyai dasar yang kuat.

b. Pembelajaran Tata Bahasa (*Qawā'id*)

Pembelajaran tata bahasa Arab merujuk pada aturan dan struktur yang mengatur penggunaan bahasa Arab dalam hal seperti *naḥwu* dan *sarf*⁷⁰. Tata bahasa ini mencakup aspek-aspek seperti bagaimana cara membentuk kata, bagaimana perubahan kata dan bagaimana menyusun kalimat dalam bahasa arab sesuai dengan aturan tata bahasa (*naḥwu* dan *sarf*).

c. Pembelajaran *Mahārah al-Istimā'*

Pembelajaran *mahārah al-istimā'* adalah kemampuan memahami dan merespons percakapan atau rekaman audio dalam bahasa Arab⁷¹, kemampuan *mahārah al-istimā'* menjadi keterampilan pertama yang harus dikuasai mahasiswa saat belajar bahasa.

⁶⁹ Anisah Isnaini, "Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula," 2023, <https://doi.org/10.37850/lbtida>.

⁷⁰ Rochimul Umam, "Transformasi Pengajaran Tata Bahasa Arab Dalam Buku 'Maharah Lughawiyah' Karya Rusydi Ahmad Thu'aimah," 2024.

⁷¹ Rizka Sari And Siti Kholifah, "Dampak Rekonstruksi Kurikulum Bahasa Arab Terhadap Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Istima'," Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab, Vol. 8 (Jurnal Pendidikan, 2025).

d. Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

Pembelajaran *mahārah al-kalām* ini mencakup kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan ungkapan dan struktur bahasa yang benar⁷². Berbagai faktor seperti fonologi, pemilihan kata, tata bahasa, alur percakapan, konten dialog, cara memulai dan mengakhiri percakapan, serta keadaan saat berbicara memengaruhi penggunaan bahasa secara lisan.

e. Pembelajaran *Mahārah al-Qirā'ah*

Pembelajaran *mahārah al-qirā'ah* sebagai pemahaman terhadap teks yang berbahasa Arab baik teks sederhana maupun teks kompleks, pembelajaran *mahārah al-qirā'ah* adalah bagian penting dalam pembelajaran bahasa. Materi untuk mengembangkan *mahārah al-qirā'ah* yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku dan artikel baik berbahasa Indonesia, Inggris dan Arab. Hal ini tentunya membantu mahasiswa memperluas kosa kata dan mengenal berbagai bentuk bahasa yang berguna untuk komunikasi⁷³.

f. Pembelajaran *Mahārah al-Kitābah*

Pembelajaran *mahārah al-kitābah* melibatkan kemampuan mengungkapkan pikiran dan ide secara tertulis menggunakan bahasa Arab sesuai dengan kaidah bahasa Arab yaitu *naḥwu* dan *sarf*⁷⁴. Untuk menguasai keterampilan *mahārah al-kitābah*, mahasiswa memerlukan dasar yang kuat dalam keterampilan bahasa lainnya

⁷² Nurmayithah Syamaun, “Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh,” 2015.

⁷³ Melvi Noviza Hasibuan And Halimatus Sa’diyah, “Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah,” Jurnal Revorma 3, No. 1 (2023).

⁷⁴ Arroyanah Firdausiyah Et Al., “Analisis Problematika Peserta Didik Dalam Menulis Kalimat Bahasa Arab,” Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab, Vol. 8 (Jurnal Pendidikan, 2025).

dikarenakan *mahārah al-kitābah* adalah proses menuangkan pikiran dalam bentuk tulisan agar dapat dimengerti oleh pembaca.

g. Pembelajaran Bahasa Arab yang Peneliti Maksud

Pembelajaran bahasa Arab yang peneliti maksud disini yaitu pembelajaran tata bahasa (*qawā'id*) dalam hal ini yaitu pembelajaran ilmu *naḥwu* menggunakan media *flashcard* digital berbasis aplikasi yang diperuntukkan untuk mahasiswa PGMI dalam mata kuliah bahasa Arab MI.



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan *flashcard* digital berbasis aplikasi yang peneliti kembangkan ini melalui lima tahapan sesuai dengan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. *Pertama*, tahap analisis peneliti mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi, dengan pemerolehan data melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. *Kedua*, tahap desain peneliti menentukan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai berdasarkan RPS mata kuliah bahasa Arab MI, kemudian peneliti mengumpulkan materi dari berbagai sumber dan memilih materi yang sesuai dengan karakteristik pada pembelajaran mata kuliah bahasa Arab MI. *Ketiga*, tahap pengembangan peneliti menyusun media *flashcard* digital berbasis aplikasi sesuai dengan data dan rancangan yang sudah dikumpulkan, media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini disusun secara terstruktur yang mencakup petunjuk, tujuan, materi, contoh, evaluasi dan biografi dengan bantuan perangkat desain Canva dan SmartApp Creator. *Keempat*, tahap implementasi peneliti menerapkan media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini pada kelas eksperimen dengan tujuh pertemuan yang terbagi pertemuan pertama, observasi, pertemuan kedua ujian pretest, pertemuan ketiga sampai pertemuan keenam pembelajaran dengan media *flashcard* digital berbasis aplikasi dan pertemuan ketujuh ujian posttest. *Kelima*, tahap evaluasi peneliti melakukan peninjauan dan perbaikan terhadap keempat tahapan sebelumnya pada urutan tahapan pada model ADDIE yaitu —analisis, desain, pengembangan dan implementasi— untuk memastikan bahwa produk media yang dikembangkan peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran

dan kebutuhan mahasiswa.

2. Berdasarkan uji kelayakan terhadap media *flashcard* digital berbasis aplikasi yang dilakukan oleh ahli di bidang bahasa arab dan oleh ahli dibidang media pembelajaran. Pada tahap validasi materi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,65 dan pada tahap validasi materi kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,8 yang masuk kategori sangat layak. Pada tahap validasi desain pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,75 dan pada tahap validasi desain kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,86 yang masuk kategori sangat layak. Itu artinya pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini telah memenuhi kriteria standar kualitas baik dari segi materi ataupun dari segi desain sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Kefektifan media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini juga didukung oleh dua jenis pengujian yaitu dari hasil uji menggunakan SPSS dan hasil uji angket respon mahasiswa. *Pertama*, dari uji independent sample t-test diperoleh nilai *sign* 0,003 dan $0,007 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan dari hasil nilai rata-rata dari kelas eksperimen dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 61,43 dan 83,00 meningkat sebesar 21%. dibandingkan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan rata-rata nilai sebesar 64,55 dan 73,10 meningkat sebesar 8%. Sedangkan dari Hasil uji N-Gain Score kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan media aplikasi *flashcard nahwu* digital menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 59,3297 dalam bentuk persen sebesar 59% jika berdasarkan pengkategorian nilai dengan rata-rata 59% masuk kategori cukup efektif. Dibandingkan dengan Hasil uji N-Gain Score kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan media konvensional menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 17,2424 jika dalam bentuk persen sebesar 17% jika berdasarkan pengkategorian nilai dengan rata-rata 17% masuk kategori tidak efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap keseluruhan tahapan dalam pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi ini terdapat beberapa kekurangan yang menjadi perhatian dan perbaikan untuk penelitian selanjutnya, *Pertama*, pada tahap analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan mencakup observasi, wawancara dan penyebaran angket namun menjadi catatan bahwa observasi yang dilakukan peneliti hanya satu kali disetiap kelas. Kemudian angket kebutuhan juga masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar data kebutuhan mahasiswa lebih detail dan komprehensif. Untuk itu peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk melakukan observasi tidak hanya sekali serta mengembangkan angket kebutuhan mahasiswa agar lebih komprehensif. *Kedua*, pada tahap desain, materi pada aplikasi *flashcard nahwu* digital ini terbatas pada beberapa materi yang peneliti pilih tidak materi ilmu *nahwu* secara komprehensif karena keterbatasan waktu peneliti. Kemudian pada audio penjelasan materi pada Aplikasi *flashcard nahwu* digital ini dibuat menggunakan teknologi AI dengan system text-to-speech (TTS) yang terkadang pelafalanya kurang jelas dan intonasinya kurang sesuai dengan tanda baca dalam bahasa Arab, sehingga berisiko menimbulkan kesalahfahaman dalam pelafalan. Untuk itu peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya, supaya penyediaan materi *nahwu* secara komprehensif dan audio penjas yang lebih baik. *Ketiga*, pada tahap pengembangan produk aplikasi *flashcard nahwu* digital dikembangkan ke dalam format aplikasi digital yang bisa diakses di smartphone dengan offline. namun masih terdapat keterbatasan pada penyediaan versi aplikasi yang lebih responsive terhadap kebutuhan mahasiswa baik dari segi materi dan penggunaan aplikasi pembelajaran. Untuk itu peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya, supaya mampu menyediakan media dalam bentuk aplikasi yang lebih responsive terhadap kebutuhan mahasiswa. *Keempat*, pada tahap implementasi peneliti

menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam hal waktu dan jadwal mata kuliah yang berbenturan dengan kegiatan UAS dan libur semester. Kondisi ini menyebabkan peneliti harus melakukan penyesuaian dengan cara meminta izin kepada dosen pengampu mata kuliah agar proses implementasi tetap bisa berlangsung dan juga meminta izin kepada mahasiswa agar berkenan untuk hadir mengikuti kelas dalam implementasi produk yang peneliti kembangkan yaitu aplikasi *flashcard nahwu* digital sehingga pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian inipun terkesan terburu-buru. Untuk itu peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya, supaya perencanaan waktu implementasi dilakukan lebih awal dan dikoordinasikan secara menyeluruh dengan semua pihak.

Saran lain, terutama pada tampilan pada *flashcard* digital berbasis aplikasi ini belum sepenuhnya terlihat seperti *flashcard* karena bentuknya yang digital, hal ini sangat berbeda dengan *flashcard* pada umumnya dengan tampilan cetak, walaupun begitu secara pengertian ilmiah bahwa *flashcard* digital ini termasuk kedalam *flashcard* karena menampilkan materi dengan ringkas dan tepat sebagaimana pengertian *flashcard* ialah kartu cepat, sehingga yang menjadi fokus peneliti bagaimana mendesain sebuah materi yang panjang dan padat kedalam satu halaman tampilan yang saja dengan ringkas tapi tidak menghilangkan esensi dari isi materi. Sehingga saran untuk penelitian selanjutnya bagaimana membuat tampilan *flashcard* digital ini tetap seperti tampilan *flashcard* cetak pada umumnya sehingga ketika pengguna mengoperasikan *flashcard* digital mereka mengetahui bahwa itu adalah *flashcard* digital.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian yang dikembangkan peneliti ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasilnya. *Pertama*, penelitian hanya dilakukan di satu prodi atau bahkan hanya dalam satu mata kuliah pembelajaran, yaitu di Prodi PGMI semester II pada mata kuliah bahasa Arab MI. Hal ini menyebabkan generalisasi temuan

pada penelitian ini masih terbatas pada konteks dan karakteristik mahasiswa pada prodi tersebut. *Kedua*, efektivitas media *flashcard* digital dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga pengaruh keefektifan media *flashcard* digital dalam penggunaan oleh mahasiswa PGMI belum dapat diketahui secara mendalam. Selain itu, keterbatasan lain yang dihadapi adalah dari segi waktu pengembangan media *flashcard* digital yang terbatas sehingga pengembangan media *flashcard* digital ini masih mempunyai kekurangan dari berbagai aspek terutama dalam hal materi yang belum mencakup keseluruhan materi dalam ilmu *nahwu*.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Siskawani. "Pemanfaatan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Kelas I di UPT 215 Pinrang," 2024.
- Abbas, Ngatmin, Slamet Budiyo, Churun Maslachah, dan Coresponden Author. "Persepsi Siswa Terhadap Kemampuan Mengajar Mahasiswa Praktek Pengalaman Lapangan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta," 2023.
- Adam Rahmanto, Andi, Dhea Clara Salshabella, dan Diya Rofika Rahmawati. "Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar Pada Bidang Humaniora," 2023.
- Aidah Nabilah, Ghina. "Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad." *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, No. 2 (July 29, 2021): 149–57. <https://doi.org/10.30997/Tjpba.V2i2.4286>.
- Aisyah Mokoginta, Firda, Zainuddin Soga, dan Muhammad Husni Mubarak. "Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Iain Manado," 2023.
- Aisyah, Nurul, Salsabila Panjaitan, dan Harun Al Rasyid. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva." *Journal Of Education Research*. Vol. 4, 2023.
- Akbar, Muh Rijalul. "Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian," 2022.
- Amalia, Yuni, Wafiq Azizah Ashari, Syifa Wiri Tanaya, dan Muhammad Zaky Fahmi. "Pendekatan Kognitif Dalam Pembelajaran Kaidah Nahwu Untuk Penutur Non-Arab." *Jurnal Sathar* 3, No. 1 (April 30, 2025): 27–38. <https://doi.org/10.59548/Js.V3i1.364>.
- Ana Achoita, Ana Achoita, dan Anisyah. "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, No. 03 (2023): 121–42. <https://doi.org/10.36420/Tanfidziya.V2i03.266>.
- Anggraeni, Retno Dian, dan Rudy Kustijono. "Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya (Jpfa)* 3, No. 1 (2013). <http://blogandroidx86.blogspot.co>.
- Ardiansyah, M. "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif," 2021.
- Arsi, Andi. "Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss," 2021.
- Ashiqin Wan Ali, Wan Nor, and Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya. "Bridging Mayer's

- Cognitive Theory Of Multimedia Learning and Computational Thinking In Tackling The Cognitive Load Issues Among Young Digital Natives: A Conceptual Framework.” *Asean Journal Of Teaching & Learning In Higher Education* 14, No. 2 (2022).
- Asyifah Luthfiah, Najwa Azzahra, Ahmad Alghifari, dan Hesti Kusumaningrum. “Optimalisasi Sarana dan Prasarana Untuk Mendukung Proses Pembelajaran.” *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (December 7, 2024): 90–103. <https://doi.org/10.62383/Hardik.V2i1.1004>.
- Ayu Khairani, Dia, dan Sahkholid Nasution. “The Effect Of Flash Cards Media On Maharah Kalam Students Of Man 2 Model Medan Pengaruh Media Flash Cards Terhadap Maharah Kalam Siswa Man 2 Model Medan” 14, No. 1 (2023): 61–75. <https://doi.org/10.35891/Sa.V14.I1.3920>.
- Ayu Rahmani, Diah, dan Muhammad Fikri Hamdani. “Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample T-Test),” 2025. <https://jpi.on.org/index.php/jpi568situswebjurnal>:<https://jpi.on.org/index.php/jpi>.
- Azizah, Meta Paramita Nur, Anas Ahmadi, dan Yuniseffendri Yuniseffendri. “Kombinasi Media Pembelajaran Modern Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTS Darul Ulum Petiyin.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)* 3, No. 2 (2023): 218–30. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V3i2.349>.
- Branch, Robert Mariba. “Robert Maribe Branch-Instructional Design (The Addie Approach).” *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 2019, 71–75.
- Budi Pratama, Agung Setiyawan, Bobby Bagus Purnama, dan Khairul Abdillah Harahap. “The Effectiveness Of Arabic Language Learning Using The Paikem Method For Class V Students At MI Al-Ma’had An-Nur Bantul Yogyakarta Academic Year 2023/2024,” 2024.
- Choiroh, Muhimatul. “Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning تقويم التعليم باللغة العربية على أسس وسائط التعليم الإلكتروني Bahasa Arab Naskhi Jurnal Kajian.” *Pendidikan Dan Bahasa Arab* 3, No. 1 (2021). <https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/naskhi.2021>
- Cholidah, Zahrotul, dan Faruq Abdul Muid. “Inovasi Pembelajaran Nahwu Dalam Kurikulum Bahasa Arab Modern.” *Journal Of Practice Learning And Educational Development* 4, No. 3 (August 31, 2024): 184–89. <https://doi.org/10.58737/Jpled.V4i3.352>.
- Chrisyarani, Denna Delawanti, dan Arnelia Dwi Yasa. “Validasi Modul Pembelajaran: Materi dan Desain Tematik Berbasis PPK.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8, No. 2 (December 18, 2018): 206.

<https://doi.org/10.25273/Pe.V8i2.3207>.

- Daruhadi, Gagah, dan Pia Sopiati. "Pengumpulan Data Penelitian." In *Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol. 3, 2024.
- Diah Kurniawati, Inung, dan Sekreningsih Nita. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *Journal Of Computer And Information Technology E-Issn*. Vol. 1, 2018.
- Erwinsyah, Alfian, Institut Agama, Islam Negeri, dan Amai Gorontalo Abstrak. "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar," 2017.
- Fara Suci, dan Moh. Syaifudin. "Inovasi Dalam Pengajaran Bahasa Arab: Menggunakan Aplikasi Dan Platform Online Untuk Pembelajaran Nahwu Yang Lebih Menarik." *Journal Of Practice Learning And Educational Development* 4, No. 4 (December 2, 2024). <https://doi.org/10.58737/Jpled.V4i4.319>.
- Farida, Anna Musyarofah, Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, dan Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal." Vol. I, 2021. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/al-muarrib>.
- Fatayan, Arum, dan Sahla Weny Triannisa. "Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere di Sekolah Dasar." *Jurnal Eduscience*. Vol. 28. Jes, 2022.
- Fayrus, Penyusun :, Abadi Slamet, dan M Pd. *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*, 2022.
- Firdausiyah, Arroyanah, Ida Miftakhul Jannah, Negeri Sunan, dan Ampel Surabaya. "Analisis Problematika Peserta Didik Dalam Menulis Kalimat Bahasa Arab." *Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*. Vol. 8. Jurnal Pendidikan, 2025.
- Fitria, Ananda Wahyu. "Flashcard : Media Pembelajaran Mufrodat Siswa Siswi Madrasah Ibtidaiyah." *Maliki Interdisciplinary Journal (Mij) Eissn*. Vol. 2, 2024. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>.
- Furoidah Iai Al-Falah As-Sunniyyah Kencong Jember, Asni, Imam Wahyudi, Ahmad Mizan Rosyadi Abdul Jalil Manan, dan Fina Aunul Kafi Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab Asni Furoidah. "دار العربي في الكتابة مهارة لتنمية العربية اللغة تعليم نظام 8102/7102م الدراسية للسنة جمبر كنتشونج السنية بمعهد Nor Holis Bin Nafsah بها الناطقين لغير العربية اللغة معلم توافرها الالزمة الكفاءة " فالش " لعبة باستخدام الطالب لدي القراءة مهارة تنمية Hakam Majid Abdillah انتشارها أسباب وفرضية اللغة نمو نظرية املنطقية والفلسفة التاريخية الدوغمانية خال من " 63-77. (2020): *Arabic Language Education Journal* 2, No. 2. <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358>
- Gusnidar, Neneng. "Penggunaan Model Guide Discovery Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Maharah Al-Kalam" 7, No. 2 (2020).

- Haddad, Ali Al, Nur Hasaniyah, Abdul Muntaqim, dan Al Anshory. “Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis” 02, No. 04 (2025).
- Haris Zubaidillah, Muh, Stiq Amuntai, Hulu Sungai Utara, And Kalimantan Selatan. “Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Al Mi'yar*. Vol. 2, 2019.
- Haryati, Sri. “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan,” 2012.
- Hasibuan, Melvi Noviza, dan Halimatus Sa'diyah. “Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah.” *Jurnal Revorma* 3, No. 1 (2023).
- Hayati, Lilik. “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar.” *Journal Unikama*, 2021.
- Hotimah, Olaul, Ubaid Ridlo, Pendidikan Bahasa Arab, And Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. “A Comparative Study Of Students Graduated From State Schools And Islamic Boarding Schools At UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,” 2025. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.
- Husna, Khamila, dan Supriyadi Supriyadi. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)* 4, No. 1 (December 3, 2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Ilmia, Nur. “Keefektifan Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berdialog Sederhana Siswa Kelas Xi Ibbu Sma Nu 1 Gresik,” 2017.
- Isnaini, Anisah. “Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula,” 2023. <https://doi.org/10.37850/ibtida>.
- Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, dan Ilham Azhari. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, No. 2 (2025).
- Istiqlal, Abdul, Dosen Sekolah, Tinggi Keguruan, dan Ilmu, And Pendidikan Ahlussunnah. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi,” 2018. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>.
- Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi),” 2019.
- Kadar, Haerani, Budi Pratama, dan Islam Yusri. “Arabic Language Variation: Azharian Students' Perspectives On Fushhâ and 'Âmmiyah.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 11, No. 1 (2024): 60–71. <https://doi.org/10.15408/A.V11i1.39434>.
- Kamil, Andhika Ihsan, Oktariani Nurul Pratiwi, And Deden Winarsyah. “Analisis Sentimen dan Pemodelan Topik Terhadap Aplikasi Pembelajaran Online Pada Platform Google

- Play.” *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 10, No. 2 (March 5, 2025): 836–49. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V10i2.6023>.
- Karim, Bisyr Abdul, dan Ansar Ansar. “Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi.” *Education And Learning Journal* 3, No. 1 (July 26, 2022): 19. <https://doi.org/10.33096/Eljour.V3i1.136>.
- Khoeriyah, Yuyun. “Index Card Match Method: Peningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, No. 2 (2022).
- Laela Vitroton Maulida. “Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Mi Bahrul Ulum Kota Batu,” 2018.
- Lubis, Rukiah, Meti Herlina, dan Jeni Rukmana. “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Menggunakan Media Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa.” *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains* 2, No. 2 (December 26, 2019): 160–78. <https://doi.org/10.31539/Bioedusains.V2i2.978>.
- Lutfiana Putri, Khoirani, Siti Istiyati, dan Fadhil Purnama Adi. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” 2020.
- Ma’wa, Nurul, Dina Indriana, dan Ubaidillah Ubaidillah. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Flashcard Terhadap Hasil Belajar Mufrodat Bahasa Arab.” *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab* 16, No. 1 (June 30, 2024): 106–18. <https://doi.org/10.32678/Alittijah.V16i1.10320>.
- Mahfuz, Al. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Konvensional Dan Teknologi Informasi Oleh Guru Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah.” *Tanjak: Journal Of Education And Teaching* 2, No. 1 (February 24, 2021): 55–62. <https://doi.org/10.35961/Tanjak.V2i1.148>.
- Maimunah. “Metode Penggunaan Media Pembelajaran,” 2016.
- Manan, Abdul, dan Ulyan Nasri. “Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 1 (February 2, 2024): 256–65. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i1.2042>.
- Maria, Novita Sari, Siti Khafifah F, Afta Geosasmata Saragih, Aini Wardana, Ningsih Sagala, dan Ruth Sahanaya Manik. “Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T-Test,” 2025.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, dan Pinton Setya Mustafa. “Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran.” *Ghaisa: Islamic Education Journal* 2, No. 1 (2021): 49–57.

- Matlubah, Hellyyatul, dan Anik Anekawati. “Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ipa Universitas Wiraraja Sumenep.” *Jurnal Lentera Sains (Lensa) Jurnal Lensa*. Vol. 6, 2016. WwW.Google.Com.
- Meling, Maklonia, Moto Pendidkan, Guru Sekolah, Dasar Universitas, dan Kristen Satya Wacana. “Indonesian Journal Of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” © 2019-Indonesian Journal Of Primary Education 3, No. 1 (2019): 20–28.
- Mesra, Romi, Veronike E T Salem, Maria Goretti, Meity Polii, Yoseph Daniel, Ari Santie, Ni Made, Et Al. *Research & Development Dalam Pendidikan*, 2023.
- Milala, Hendi Farta, Joko Jurusan, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, dan Endryansyah Jurusan. “Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player,” 2022.
- Mochamad Nashrullah, Spd Okvi Maharani, Spd Abdul Rohman, Spd Eni Fariyatul Fahyuni, I Nurdyansyah, dan Rahmania Sri Untari Mpd. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) Diterbitkan Oleh Umsida Press*, 2023.
- Muslimah, Maziyyatul. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Fenomena dan Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Students’ Perception On Phenomena And Challenges In Arabic Learning At Islamic Elementary School.” *Sittah: Journal Of Primary Education*. Vol. 2, 2021.
- Ni’mah, Isnaini Khoirotun, Anis Zunaidah, dan Achmad Roziqin. “Penggunaan Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab.” *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan Unida Gontor 1* (2023): 268–74.
- Novikasari, Ifada. “Uji Validitas Instrumen,” 2016.
- Nur Fadila, Hani, Koderi Koderi, Ahmad Sodiq, dan Rumadani Sagala. “Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 7, No. 1 (April 27, 2025): 37–51. <https://doi.org/10.47435/Naskhi.V7i1.3486>.
- Nurhalimah, Atin. “Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai Calon Guru Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar.” Vol. 1, 2021.
- Nurhayati, R, dan Aulia Nur Tanzila. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Jiees : Journal Of Islamic Education At Elementary School Jiees*. Vol. 1, 2020.

- Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, dan Harmonedi Harmonedi. "Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan." *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, No. 2 (May 3, 2025): 256–70. <https://doi.org/10.62383/Dilan.V2i2.1563>.
- Partikasari, Rika. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermainflash Card Subaca Di Paud Al- Anisa Bentiring Kota Bengkulu," 2014.
- Pertiwi, Melani Indah. "Pengenalan Kosakata Dalam Bahasa Arab Menggunakan Media Talking Flashcard," 2023.
- Pratama, Budi. "Efektivitas Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iv Di Mi Al-Ma'had An-Nur Ngrukem Tahun Akademik 2022-2023," 2023.
- Pratama, Budi. "The Effectiveness Of Arabic Language Learning Using The Paikem Method For Class V Students At Mi Al-Ma'had An-Nur Bantul Yogyakarta Academic Year 2023/2024," 2024.
- Pratama, Budi, Haerani Kadar, Busyro Husaini, Muslih Abdul Aziz, dan Dimas Adi Saputra. "Modern Vs Traditional: Comparative Study Of Efficacious Arabic Language Learning Methods." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 16, No. 1 (June 30, 2024): 239. <https://doi.org/10.24042/Albayan.V16i1.22812>.
- Putri Lestari, Dwi, Indah Setyo Wardhani, Jl Raya Telang, Kec Kamal, Kab Bangkalan, dan Jawa Timur. "Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul Di Era Digital." *Jma* 2, No. 11 (2024): 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>.
- Putri, Resti Annisa. "Efektivitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iii Min 2 Bandar Lampung." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2, No. 5 (2019): 1–36. <http://repository.radenintan.ac.id/9032/1/Pusat.Pdf>.
- Rahajeng Wulandari, Amalia, Vina Ri, Iska Rahmatul Wipqi, dan Marina Ishak. "Strategi Pengembangan Diri Mahasiswa Melalui Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Ftk Uin Mataram," 2023.
- Rahayu, Yusnita, Yayat Ruhiat, Cucu Atikah, Universitas Sultan, dan Ageng Tirtayasa. "Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Pemahaman Konsep Trigonometri Pada Siswa Kelas Xi." *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol. 11, 2024.
- Rahmadhea, Savira. "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa." *Jme Jurnal Management Education* 2, No. 2 (2024).

- Ramli, Anwar, Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, dan Taslim Dangnga. “Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar.” *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar* 1, No. 7 (2018): 5–7.
- Ramli Ar, M. “Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran,” 2013.
- Rangkuti, Rafiq Ulfah. “Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan (Unimed).” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Vol. 3, 2019. [Http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id2549-435x](http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id2549-435x).
- Richards, Jack C, dan Theodore S Rodgers. *Approaches And Methods In Language Teaching*. Cambridge University Press, 2014.
- Rizal, Muhammad, Maman Abdurrahman, dan Asep Sopian. “Sumber Landasan Dalam Merumuskan Kaidah-Kaidah Nahwu Dan Signifikansinya Untuk Pembelajaran Bahasa Arab.” *Dayah: Journal Of Islamic Education* 4, No. 2 (August 27, 2021): 208. <https://doi.org/10.22373/jie.v4i2.9443>.
- Rohmatullah. “Teaching And Learning Countable Noun By Using Flash Cards At Mts Irsyadul Muta’alimin In First Semester Of Eight Grade In The Academic Year 2020/2021 (A Thesis) Submitted As A Partial Filfilment Of The Requirements For Seminar,” 2020.
- Sahib, M, Saleh Syahrudin, dan Muh Syahrul Saleh. “Media Pembelajaran,” 2023.
- Saputri, Delma, Nurkhairo Hidayati, Nurul Fauziah, dan Informasi Artikel Abstrak. “Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan.” *Biology And Education Journal*. Vol. 3, 2023.
- Saputri, Sisca Wulansari. “Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris” 2, No. 1 (2020): 56.
- Sari, Rizka, dan Siti Kholifah. “Dampak Rekonstruksi Kurikulum Bahasa Arab Terhadap Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Istima’.” *Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*. Vol. 8. Jurnal Pendidikan, 2025.
- Setiawaty, Rani. “Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sd 2 Kesambi Kudus.” Vol. 4, 2024. <https://dmi-journals.org/deiktis/index>.
- Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, No. 1 (July 30, 2022): 386–97.

<https://doi.org/10.53565/Pssa.V8i1.507>.

- Silvester, Silvester, Margaretha Lidya Sumarni, dan Totok Victor Didik Saputro. “Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Terhadap Keterampilan Guru Dalam Mengimplemtasikan Pembelajaran Berbasis Digital.” *Journal Of Education Research* 5, No. 4 (2024): 4958–65.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif Dan R&D.” *Alfabeta, Bandung*, 2016.
- Sukarelawa, Moh Irma, M Pd, Kus Toni, M Indratno, Si Pd, Musvita Suci, S Ayu, dan M P H Km. *N-Gain Vs Stacking*, 2024.
- Susanto, Slamet. “Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan,” 2023.
- Syamaun, Nurmasyithah. “Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh,” 2015.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Talizaro, dan Stt Kadesi Yogyakarta. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018).
- Taufik, Taufik, Diva Ikrima Azmi, Izni Nurul Ambami Zahire, Nafilatus Sa, Novi Ernawati, dan Putri Wulandari. “Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan Qawaid) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (Mi).” Vol. 15, 2023. <https://journaldiwan.ac.id>.
- Thalha, Alhamid dan, Budur Anufia, And Ekonomi Islam. “Resume: Instrumen Pengumpulan Data,” 2019.
- U.S, Supardi. “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika,” 2015.
- Umam, Rochimul. “Transformasi Pengajaran Tata Bahasa Arab Dalam Buku ‘Maharah Lughawiyah’ Karya Rusydi Ahmad Thu’aimah,” 2024.
- Umroh, Ida Latifatul. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan),” 2019.
- Uswatun Hasanah, Aulia, dan Triyanto Pristiwaluyo. “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosa Kata Pada Siswa Tunarungu Kelas Tujuh Di Sekolah Luar Biasa (Development Of Flashcard Media To Increase Vocabulary In Seventh Grade Deaf Students In Special Schools),” 2024. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Wahyuni, Sri. “Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema

‘Kegiatanku.’” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4 (2020): 9–16.

Wijaya, Mualim, Fadilatur Rohma, Lailatul Jennah, Faiqotul Hikmah, dan Halimatus Sa’diyah.

“Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Kosa Kata Bahasa Arab”
4, No. 2 (2022).

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal On Education* 05, No. 02 (2023): 3928–36.

