

Pengembangan Media ARASH V Berbasis Android Flashcard untuk Meningkatkan Perbendaharaan Mufradat Siswa MI Nurul Huda Pager

Hasan Syaiful Rizal¹, Saiful Umar²

^{1,2}Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

Email: ¹hsr@yudharta.ac.id, ²saif.saifulumar@gmail.com

ABSTRACT

The lack of application of learning media causes learning objectives to be not easily achieved, so it is necessary to develop creative and innovative learning media. The purpose of this study was to analyze the effect of Android-based Flashcard learning media. The resulting application is in the form of a file with an .apk extension and is installed on a smartphone with an Android named ARASH V (Arabic Flashcard class V). The development of learning media based on Android uses the RnD (Research and Development) method by adapting the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were students of class V MI. Data collection using pre-test and post-test in one group design. Data analysis used quantitative descriptive analysis method. From the results of observations of student activities while using the media and obtained the results of the average pretest score of 34.17 and the posttest average value of 78.33. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the Android-based Flashcard learning media is declared effective for use in learning Arabic vocabulary. The implication of this research is to increase learning motivation, making it easier for students to memorize Arabic vocabulary.

ARTICLE INFO

Keywords:

learning
media;
android
flashcard;
vocabulary

PENDAHULUAN

Istilah Generasi Alpha pertama kali dikenalkan oleh Santos dan Yamaguchi yang berarti kelompok anak yang lahir setelah tahun 2010. Generasi ini memiliki karakteristik yang khas yaitu kemampuan penggunaan teknologi, dan kemampuan berpikir analisis dan kritis. Generasi ini sangat suka menggunakan teknologi untuk berbicara satu sama lain, sehingga di masa depan memungkinkan mereka untuk jarang berkomunikasi secara tatap muka seperti orang generasi sebelumnya (Hidayat, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa generasi ini adalah generasi yang paling paham internet. Mereka merupakan generasi yang paling mahir dalam teknologi digital dan dianggap sebagai generasi paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020). Bagi generasi ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka, dan mereka tidak dapat membayangkan dunia tanpa jaringan media sosial. Hal ini mengakibatkan kemampuan komunikasi mereka secara langsung menjadi sangat terbatas (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020).

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran bukan hanya hubungan interaksi antara guru dengan siswa. Lebih dari itu, untuk mengantarkan siswa menuju sebuah target suatu pendidikan, maka kurikulum harus mencakup lima unsur yang saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Lima unsur kurikulum tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi (Sukmawati, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam pendidikan. Apalagi di era Revolusi Industri 4.0 di mana semua aspek berbasis digital yang menyebabkan pendidikan dituntut untuk bisa semakin maju dan mudah diakses oleh semua kalangan (Nopilda & Kristiawan, 2018). Kondisi ini juga berdampak pada para guru yang dituntut untuk lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif dan kolaboratif agar kompetensi guru sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang tren saat ini (Sadriani et al., 2023). Namun realita di lapangan masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mereka berasumsi bahwa penggunaan teknologi itu menyulitkan karena harus selalu *up to date* dengan informasi dari berbagai sumber (Fitriah & Mirianda, 2019).

Media yang secara harfiah berarti penengah atau pengantara (Yuliana, 2016) juga turut berkembang maju seiring kemajuan dan perkembangan teknologi sehingga menjadikan proses pendidikan dapat dilaksanakan melalui media teknologi yang beragam, seperti internet, laptop, bahkan gadget dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Timbowo, 2016). Perkembangan teknologi saat ini sejatinya dapat mempermudah dalam berbagai hal termasuk dalam penerapan media interaktif di sekolah. Sehingga, media tidak hanya sebagai perantara, akan tetapi lebih dari pada itu, media memiliki peranan penting untuk mewujudkan keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran (Kostarika, 2016). Karena penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan, minat, dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023), serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan hafalan kosa kata (Hotimah, 2010). Pembelajaran dengan mengedepankan penggunaan media, juga menjadikan pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan melalui metode konvensional saja (Najib & Rizal, 2023).

MI Nurul Huda Pager adalah salah satu sekolah yang menjadikan Bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru cenderung menggunakan metode yang tidak berpusat pada siswa, dan berpegang teguh pada metode pembelajaran konvensional. Di samping itu, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku dan papan tulis, tanpa adanya dukungan media pembelajaran. Hal

ini cukup disayangkan, mengingat siswa SD/MI sebagai generasi alpha adalah usia anak-anak yang senang bermain (Rizal et al., 2023), yang juga akrab dengan teknologi informasi terutama *smartphone* berbasis Android. Ketidadaan media pembelajaran, baik yang manual maupun yang berbasis teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan monoton, membosankan, dan kurang berdampak pada perbendaharaan *mufradat* yang menjadi basis kemampuan komunikasi dasar siswa MI yaitu menyimak dan berbicara secara sederhana (Albantani, 2018).

Beberapa penelitian tentang media *flashcard* di antaranya Indah Wahyuningsih yang berupa Penelitian Tindakan Kelas yang berfokus pada penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sukosari 01 Kunir. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa dari dua siklus (siklus I dan siklus II) penggunaan media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II (Wahyuningsih, 2010). Penelitian Khaerur Rizqi yang berupa PTK dengan fokus penelitian pada penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pelafalan *mufradat* bahasa Arab pada siswa tunarungu di SDLB Negeri Ungaran mendapati bahwa terjadi peningkatan pelafalan bahasa Arab siswa sebesar 25,69% dari siklus I ke siklus II (Rizqi, 2013). Penelitian Laela Vitrotin Maulidian yang merupakan penelitian pengembangan model Borg & Wall dengan pada pengembangan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas dan media *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab (Maulidian, 2018).

Pengembangan media untuk pembelajaran *mufradat* di MI Miftahul Huda Pager merupakan solusi tepat guna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mufradat* berbasis android *flashcard* untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa sebagai generasi alpha yang akrab dengan teknologi, sekaligus membantu siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar, minat, terutama perbendaharaan *mufradat* mereka.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Aspek kesamaannya yaitu tentang penggunaan atau pengembangan media kartu bergambar (*flashcard*), sasaran objek penelitian tingkat Sekolah Dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini berupa R&D yang mengembangkan media *flashcard* berbasis aplikasi Android yang sesuai dengan usia anak yang senang bermain dan akrab dengan teknologi.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis Android. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Nurhalimah et al., 2017).

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media android *flashcard* yang telah dibuat, selanjutnya media pembelajaran diujicobakan pada beberapa sampel siswa. Hal ini bertujuan untuk menguji suatu desain pengembangan media pembelajaran (variabel x) yang berdampak pada perbendaharaan *mufradat* siswa (variabel y) (Razzazal, 2017). Metode eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Exerimental* dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari R&D yang menggunakan model ADDIE ini berupa media pembelajaran flashcard berbasis android yang diberi nama ARASH V (*Arabic Flashcard* kelas V). Adapun tahapan-tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut:

Analysis

Berdasarkan observasi, didapati bahwa pembelajaran bahasa Arab kelas V MI Nurul Huda Pager cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak didukung penggunaan media pembelajaran inovatif baik yang dikembangkan oleh guru atau yang telah tersedia di internet. Proses pembelajaran menjadi tidak menarik, membosankan, dan terpusat pada guru.

Design

Tahap awal desain produk media ini dengan membuat daftar mufradat dan gambar yang ada pada buku ajar MI kelas V. Kemudian mengklasifikannya berdasarkan bab atau tema. Selanjutnya, desain visual produk media dirancang menggunakan aplikasi CorelDraw (Lubis et al., 2020) untuk mengatur *interface* (tampilan) menu, display gambar, ukuran teks. Selain itu, dalam produk ini dirancang beberapa soal latihan yang dikemas dalam bentuk game edukasi.

Development

Tahap pengembangan produk media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Visual Studio Code (Robitoh, 2018) menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan Javascript. Media penampil hasil output HTML ditampilkan pada browser Chrome untuk desktop. Adapun soal latihan disusun menjadi game edukasi dan dibuat menggunakan aplikasi Hot Potatoes 7 (Susiaty, 2020). Selanjutnya, seluruh hasil luaran file HTML tersebut dikaitkan ke dalam beberapa menu agar bisa diakses.

Setelah produk output file HTML jadi dan berfungsi pada desktop, langkah selanjutnya yaitu meng-*compile* file tersebut menjadi file apk menggunakan aplikasi Website2apk (Branchais & Rasid Achmadi, 2019) agar file tersebut dapat dijalankan pada gadget Android. Berikutnya, aplikasi hasil compile tersebut dilakukan uji coba kompatibilitas menggunakan Firebase Online Test Lab (Rahmah et al., 2020). Berdasarkan hasil tes uji kompatibilitas yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan tanpa masalah ketika digunakan di berbagai versi Android dengan API level 19 yaitu Versi Android Kitkat (4) hingga API level 30 sesuai dengan versi Android R/Red Velvet Cake (11).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi

Implementation-Evaluation

Media pembelajaran berbasis android yang telah melalui proses validasi dan pengujian dilakukan revisi sampai menghasilkan produk jadi, setelah itu diimplementasikan kepada siswa. Media pembelajaran berbasis android *flashcard* Kelas V ini berbentuk produk aplikasi, yang dikirim melalui WhatsApp. Siswa dapat mengunduh file .apk dan menginstal pada *smartphone* masing-masing. Jika ditemukan kendala saat penggunaan media dalam pembelajaran, maka segera dilakukan revisi dan perbaikan kembali.

Efektifitas Media ARASH V

Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* dengan menyebarkan 20 item soal kepada enam siswa yang dijadikan sampel. Soal tes disusun dengan mengacu pada buku ajar bahasa Arab yang digunakan di kelas. Pertanyaan soal *pre-test* meliputi kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, enam siswa eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media ARASH V yang telah diinstal pada *smartphone* siswa masing-masing selama delapan kali pertemuan. Setelah diberi perlakuan, *post-test* diberikan kepada enam siswa eksperimen. Soal yang *post-test* disusun dan diambil dari buku ajar bahasa Arab kelas V yang digunakan di dalam pembelajaran. Soal *post-test* juga sudah disediakan di dalam aplikasi media pembelajaran ARASH V.

Tabel 1. Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* siswa

Teste	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
Teste 1	55	100
Teste 2	35	80
Teste 3	40	90
Teste 4	15	60
Teste 5	25	70
Teste 6	35	70

Untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*), maka perlu dilakukan pengolahan dan analisis data terhadap skor *pre-test* dan *post-test*. Rekapitulasi data ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil tes

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	15	55	34,17	13,571
Post-test	6	60	100	78,33	14,720
Valid N (listwise)	6				

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* adalah 34,17 dan 78,33. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 56,38 persen.

KESIMPULAN

Pengembangan media berbasis Android menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk yang telah berhasil diciptakan dalam pengembangan ini merupakan aplikasi yang mendukung dalam

proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran secara mandiri, dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis Android dan telah teruji kompatibel pada berbagai macam versi Android. Dalam aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa seperti fitur petunjuk penggunaan aplikasi, buku pembelajaran, kamus, kartu gambar, dan mini game. Media pembelajaran *Flashcard* berbasis Android untuk siswa kelas V MI Miftahul Huda Pager telah teruji kelayakannya berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan perbendaharaan mufradat bahasa Arab siswa.

Lingkup penelitian ini terbilang sempit, sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan area yang lebih luas dan hasilnya dapat digeneralisir. Media ARASH V yang telah dikembangkan juga masih belum mencakup media audio maupun audio-visual, sehingga masih banyak ruang untuk dilakukan penelitian pengembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albantani, A. M. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.417>
- Branchais, S., & Rasid Achmadi, H. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 508–511.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019*.
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha* (1st ed.). Jejak Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=zNtGEAAQBAJ&lpg=PR5&ots=oPoOCc6laz>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18.
- Kostarika, F. (2016). *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Mufradat di MI Negeri Model Slarang Kidul Lebaksiu Tegal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri* [UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/419/>
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U., Batubara, A. D., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software Coreldraw. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(2), 89–99. <https://doi.org/10.59697/jtik.v4i2.596>
- Maulidian, L. V. (2018). *Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16749/>
- Najib, M. A., & Rizal, H. S. (2023). Pengaruh Multimedia Based Learning Terhadap Penguasaan Mufradat (Studi Eksperimentasi Siswa Kelas X MA Ya-Ikhsan Andonosari Tutor). *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1). <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i1.938>
- Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke-21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2 SE-Articles), 216–231.

- <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1862>
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Rahmah, A. F., Aknuranda, I., & Brata, K. C. (2020). Pengembangan Aplikasi Ojek Daring untuk Motor Ramah Difabel (Toradi) berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 1953–1960. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7478>
- Razzazal, H. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(6), 1–11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20213>
- Rizal, H. S., Triwahyuni, D. R., Akmaliah, V. Z., & Kamara, Y. (2023). Generation Alpha Numeracy Learning Assistance with Anti-Gadget Media at SDN Tongas Wetan IV Probolinggo. *Soeropati: Journal of Community Service*, 5(2). <https://doi.org/10.35891/js.v5i2.4059>
- Rizqi, K. (2013). *Penggunaan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Tunarungu di SDLB Negeri Ungaran* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/19746/>
- Robitoh. (2018). Perancangan Sistem Administrasi Pada Puskesmas Sarolangun Berbasis Web. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional UNM Ke-62*. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Setyo Widodo, G., & Sita Rofiqoh, K. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik: Research And Development (R&D)*. Alfabeta.
- Sukmawati, H. (2023). Komponen-komponen Kurikulum dalam Sistem Pembelajaran. *Ash-Shahabah : Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(1 SE-Articles), 62–70. <https://doi.org/10.59638/ash.v7i1.403>
- Susiati, S. (2020). *Pengaplikasian Multimedia Hot Potatoes Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa SMP Negeri 9 Buru*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zhmwb>
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metodologi*. Teras.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi). *Acta Diurna Komunikasi*, V(2), 1–13. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/11719>
- Wahyuningsih, I. (2010). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas II SDN Sukosari 01 Kunir* [Universitas Jember]. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/22589>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, F. A. (2016). Penggunaan Media Kartu Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Bahasa Arab. *Academia Edu*.