



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KARTU AHAD DALAM PELAJARAN MUFRADHAT UNTUK SISWA KELAS 7

SUCI MUTIARA FITRIAH¹, ZULHEDDI²

¹suci0302192051@uinsu.ac.id, ²zulheddi@uinsu.ac.id

^{1,2} Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, University Islam Negeri Sumatera Utara
Jl. William Iskandar pasar V, Medan Estat, Indonesia.

Received: November 17th, 2022

Accepted: May 22nd 2023

Published: June 10th 2023

Abstract: Development Media Learning Arab Language Based Ahad Card In Mufradhat Lesson For 7th Grade Student High School

This research was conducted to obtain the results of the validity of developing a flash card-based learning media, namely Sunday cards, this media was created to make it easier for students to memorize vocabulary in Arabic (mufradhat). This research was conducted using a descriptive quantitative approach to obtain the results of the validity of the learning media. This study uses the development model of the ADDIE model which consists of 5 stages, the first stage of analysis (Analyze), the design stage (Design), the development stage (Development), the implementation stage (Implementation), and finally the evaluation stage (Evaluation). Through this stage it can produce a learning media product in the form of Sunday cards, this media will be used to help students memorize Arabic vocabulary, especially in 7th Grade students of Darul Muqamah Junior High School.

Keyword: Development, Learning Media, Card, Mufradhat

Abstract: Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kartu Ahad Dalam Pelajaran Mufradhat Untuk Siswa Kelas 7

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil kevalidan dari pengembangan suatu media pembelajaran berbasis flash card yaitu kartu ahad, media ini diciptakan untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal kosa kata dalam bahasa Arab (mufradhat). Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk memperoleh hasil kevalidan dari media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari model ADDIE yang terdridari 5 tahapan, tahap pertama analisis (Analyze), tahap desain (Design), tahap pengembangan (Development), tahap penerapan (Implementation), dan yang terakhir tahap evaluasi (Evaluation). Melalui tahap ini dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berupa kartu Ahad, media tersebut akan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menghafal kosa kata bahasa Arab khususnya di sekolah SMP Darul Muqamah siswa kelas VII

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu, Mufradhat.

To cite this article:

Fitriah, S. M. & Zulheddi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kartu Ahad Dalam Pelajaran Mufradhat Untuk Siswa Kelas VII. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 22(1), 75-82. <http://dx.doi.org/10.29300/atmipi.v22.i1.10155>

A. PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan seorang peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang inovatif mampu membuat guru mengajar dengan kreatif sehingga proses belajar mengajar tidak monoton. Salah satunya dalam pembelajaran Bahasa terutama Bahasa Arab yang mempunyai 4 komponen penting yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Untuk memenuhi komponen tersebut harus mampu menguasai banyak kosa kata dalam Bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing memerlukan cara atau strategi yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Namun, adanya kendala yang dihadapi, diantaranya yaitu teknik pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton. Bahkan tidak jarang guru menggunakan teknik terjemah, yaitu sebuah teknik yang membuat para siswa lebih berperan pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik tidak memiliki semangat untuk belajar terutama dalam menghafal kosa kata dalam bahasa Arab, dan walaupun menghafal peserta didik tersebut hanya sekedar menghafal untuk menyelesaikan tugas nya namun mereka cepat melupakan apa yang sudah mereka hafal atau bisa dikatakan hanya sekedar menghafal dan tidak memahami apa yang mereka hafal.

Dari permasalahan tersebut salah satunya juga terjadi pada sekolah SMP Darul Muqamah yaitu kurang minatnya dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Arab dikarenakan proses belajar mengajar yang kurang kreatif. Informasi tersebut diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa kelas VII di sekolah SMP Darul Muqamah. Menurut peserta didik tersebut pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami jika seorang guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Dengan demikian penulis menciptakan salah satu cara baru untuk menghafal kosa kata dengan cara mudah dan menarik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis kartu bergambar. Diharapkan media pembelajaran ini mampu untuk meningkatkan semangat belajar siswa untuk menghafal mufradhat atau kosa kata dalam bahasa Arab.

Pengembangan media pembelajaran tersebut berupa permainan kartu Ahad untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar lebih mudah dan menarik. Permainan tersebut bisa digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih kreatif, dengan adanya permainan edukatif disaat pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Maka peserta didik tidak lagi merasa jenuh dan semakin menambah semangat belajar terutama untuk mempermudah proses menghafal kosa kata dalam berbahasa Arab.

Penelitian Hotimah dalam Wahyuni juga mengatakan bahwa media ini juga merupakan media yang mampu meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian dalam memahami konsep dan menambah jumlah kosa kata dari pemahaman tersebut (Wahyuni, 2020). Dari tujuan tersebut media pembelajaran Kartu Ahad yang berbasis Flash Card adalah media yang relevan untuk digunakan menjadi media pembelajaran tersebut.

Maka dari permasalahan yang didapatkan dan dengan adanya tujuan yang mampu memecahkan permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran kartu Ahad untuk di buat dan dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Arab terutama untuk menghafal kosa kata dalam bahasa Arab (Mufradhat). Media tersebut dikatakan media edukatif yang dilengkapi gambar dan informasi berupa materi pembelajaran, namun peneliti hanya mengambil salah satu materi sampel yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut (Anil Yusuf, 2021).

B. METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya suatu produk yang berupa media

pembelajaran berbasis media visual yaitu kartu ahad. Media pembelajaran ini sangat membantu proses belajar mengajar terutama untuk menghafal *Mufradhat* (kosa kata) dalam bahasa Arab. Pendapat seorang ahli yang bernama Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan tak lupa menguji coba keefektifan suatu produk tersebut (Sugiyono, 2005).

Model yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu tahap pertama analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap penerapan (*Implementation*), dan yang terakhir tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis (*Analyze*) diperlukan segala informasi dengan mengidentifikasi masalah mengenai apa yang terjadi dengan peserta didik melalui konsep pembelajaran yang mereka jalankan pada saat proses belajar mengajar, apakah tujuan pembelajaran mereka berjalan dengan seharusnya atau mengalami kendala. Jika terdapat kendala yang terjadi pada sekolah tersebut masuk pada tahap Desain (*Design*), pada tahap ini dilakukannya perencanaan untuk pengembangan suatu media ajar yang akan digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan proses belajar yang paling penting harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, media yang di rancang juga harus sesuai dengan fasilitas sekolah apakah memadai jika menggunakan media tersebut untuk proses belajar mengajar. Masuk pada tahap pengembangan (*Development*), tahap ini adalah proses pengembangan suatu media untuk di implemetasikan. Tahap Implementasi (*Implementation*) adalah tahap penerapan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, pada tahap ini digunakannya media pembelajaran dan melihat seberapa efektif proses belajar tersebut jika menggunakan media pembelajaran. Kemudian masuk pada tahap evaluasi (*Evaluation*) tahap ini adalah tahap untuk memperbaiki media pembelajaran tersebut apabila ada kekurangan saat diujicobakan pada tahap implementasi, tahap ini juga termasuk tahap penyempurnaan media pembelajaran. Jika media pembelajaran tersebut sudah diperbaiki dan layak untuk digunakan kembali maka sudah bisa diaplikasikan secara berkala pada saat proses belajar mengajar (Arofah, 2019).



Gambar. 1 Model Pengembangan ADDIE

Produk berkualitas dapat dihasilkan jika dikembangkan menggunakan tahap yang baik dan benar, salah satunya menggunakan tahap model ADDIE secara berurutan dan mengikuti langkah-langkah yang seharusnya. Hasil akhir dari perkembangan tersebut berupa produk yang baik dan mampu dipertanggung jawabkan. Kemudian untuk melihat keefektifan produk yang berupa media pembelajaran tersebut akan diberikannya angket respon kepada peserta didik yang dimana akan mengetahui seberapa efektif media

pembelajaran tersebut untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal kosa kata dalam bahasa Arab (*mufradhat*) menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara ketika mengumpulkan data untuk instrumen penelitian. Selanjutnya data diolah menggunakan pengolahan data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif tersebut akan dihasilkan berdasarkan validator produk serta penilaian angket respon peserta didik. Sedangkan untuk mendapatkan data deskriptif berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator secara tertulis ataupun tidak tertulis. Angket yang digubakan dalam penelitian ini berbentuk checklist dengan penilaian skor pada setiap aspek dan menggunakan skala likert 1-5 dan dapat diuraikan dalam tabel 1

Table 1. Kategori Skor dalam Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Baik
4	Sangat Baik

(Sahlan, 2015)

Instrumen penilaian yang digunakan untuk menganalisis kevalidan dari angket validasi dan angket respon peserta didik untuk menghitung skor total rata-rata aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{TingkatKevalidan} = \frac{\text{Jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{Jumlahskortotal}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini uji validasi diperlukan untuk mengetahui valid dan berfungsinya media pembelajaran tersebut. Jika hasil penilaian menunjukkan valid maka dikatakan layak untuk dipergunakan, namun jika penilaian dibawah nila dari rata-rata yang ditentukan maka dikatakan tidak valid. Hasil dari produk yang tidak valid bisa dikategorikan menjadi dua, diperbaiki atau harus dibentuk dari tahap awal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis pada studi pendahuluan yang dilakukan untuk mengetahui pokok permasalahan awal dari masalah yang terjadi pada saat oroses belajar terutama dalam menghafal kosa kata bahasa Arab (*Mufradhat*), peneliti mengamati apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi mandiri dan wawancara dengan peserta didik.

Maka dari itu dengan adanya proses analisis pendahuluan didapatkan hasil kesimpulan bahwa susahny peserta didik dalam menghafal kosa kata bahasa Arab dikarenakan metode belajar yang tidak menarik serta tidak ada tambahan dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian di rancangny suatu media pembelajaran untuk menunjang pemahaman lebih cepat sehingga peserta didik lebih mudah dalam menghafal kosa kata bahasa Arab (*Mufradhat*), salah satu media pembelajaran yang mendukung untuk memecahkan masalah tersebut adalah media kartu Ahad yang berbasis (*Flash Card*) atau kartu bergambar.

Selanjutnya masuk pada tahap pengembangan suatu media pembelajaran yang akan digunakan membatu suatu proses belajar mengajar di sekolah Darul Muqamah khususnya untuk menghafal kosa kata dalam bahasa Arab (*Mufradhat*). Dalam pengembangan media tersebut dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: (1) perancangan desain kartu yang diinginkan, desain tersebut haruslah menarik dan harus sesuai dengan materi yang ingin digunakan untuk membantu mudahnya peserta didik dalam menghafal kosa kata dalam

bahasa Arab (Mufradhat); (2) kemudian proses pencetakan kartu yang sesuai dengan ukuran yang diinginkan; (3) dan tahap terakhir untuk pemotongan kartu yang telah di cetak dan kartu Ahad siap digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar terutama dlam menghafal kosa kata dalam bahasa Aarab (Mufradhat).

Kartu Ahad ini berupa kartu bergambar yang di lengkapi dengan kosa kata baahsa Arab beserta terjemahannya, kartu ini berukuran 9 cm x 5,5 cm dan dilengkapi dengan kotak nya.



Gambar 2. Desain Gambar Kartu Ahad



Gambar 3. Cover Depan Kartu Ahad

Di dalam satu set AHAD ada empat warna, yakni kuning, merah, hijau, dan merah. Kartu AHAD Express adalah serial kartu permainan yang yang dapat dimainkan oleh 4 orang dengan jumlah kartu sebanyak 51 kartu. Penjelasan lebih rinci mengenai kartu-kartu tersebut dapat dilihat pada tabel 2

Table 2. Keterangan Simbol Kartu

SIMBOL	KETERANGAN
Kartu Biasa / Angka	Kartu biasa ini mempunyai empat warna dengan nomor yang tertera yakni antara 1 hingga 9, dan di setiap kartu biasa terdapat mufradhat (kosa kata) yang berbeda. Sehingga, total dari setiap warna yaitu 11, yakni 11merah, 11 biru, 11 kuning, dan 11 hijau.
Kartu +2	Kartu +2 memiliki kekuatan untuk mengharuskan pemain berikutnya mengambil 2 kartu di bank. Jika punya, maka pemain ke-3 harus mengambil 4 kartu.
Kartu +1	Kartu +1 berkekuatan mengharuskan pemain berikutnya mengambil satu kartunya lagi pada bank.

Kartu Reserve Atau Putar Balik	Kartu tersebut berguna untuk merubah arah permainan, misalnya saja yang pertama giliran diberikan searah dengan jarum jam, saat ini dikeluarkan kartu tersebut maka putaran permainan akan berubah menjadi berlawanan dengan arah jarum jam.
Kartu Skip	Dapat melewati pemain berikutnya untuk tidak mengeluarkan kartu (tidak dapat bermain). Dan permainan dilanjutkan oleh pemain ke-3.
Kartu Wild	Kartu ini dapat dikeluarkan kapan saja dan dengan warna apa saja. Fungsinya sendiri yaitu hanya untuk memilih warna. Hal ini umumnya digunakan saat pemain tidak memiliki warna yang ada di bagian atas kartu buangan.

Setelah dihasilkannya produk final dari proses tersebut, maka produk tersebut diberikan kepada validator untuk dinilai kelayakannya dan untuk mendapatkan hasil kevalidan dari produk tersebut sebelum di terapkan sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar, hasil tersebut di jelaskan melalui tabel 3.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Aspek	Materi & Bahasa	Media
Skor	37	62
Persentase (%)	92,5%	91%
Kategori	Sangat layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli media 1 materi & bahasa dengan hasil validasi 92,5%, nilai tersebut menunjukkan kategori "Sangat Layak" digunakan tanpa ada proses revisi dan siap untuk di implementasikan. Selanjutnya ahli media 2 juga menunjukkan hasil validasi dengan nilai 91% dan menunjukkan kategori "Sangat Layak" untuk di terapkan sebagai media pembelajaran tanpa adanya revisi, dari hasil yang diperoleh dari validator dan menunjukkan hasil yang sangat layak maka media pembelajaran siap untuk diterapkan.

Table 4. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat layak
61-80%	Baik	Layak
41-60%	Cukup baik	Kurang layak
21-40%	Kurang baik	Tidak layak
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

Tabel 4. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Diperoleh kesimpulan melalui hasil validasi dari ahli media, materi dan bahasa, bahwasanya media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kemudian masuk pada tahap penerapan media pembelajaran tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran, penerapan media pembelajaran tersebut dilakukan kepada peserta didik kelas VII. Proses uji coba tersebut peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 4 Pemain yang duduk mengikuti arah mata angin. Lalu Diberikan kartu sejumlah masing-masing sebanyak 7 lembar, permainan dimulai dari pemain yang mana saja. Awal mula permainan salah satu

kartu diletakkan di tengah sebagai hint dan sisanya ditempatkan di tengah untuk nantinya diambil satu per satu saat kita tidak punya serinya (bank). Jika hint misalnya 4 biru dan mufradhat كُرْسِيٍّ, pemain berikutnya bisa mengeluarkan kartu berangka 4 dan kartu berwarna biru dengan angka selain 4 atau pun dengan mufradhat كُرْسِيٍّ. Pemain yang paling cepat menghabiskan kartu adalah pemenangnya. Saat kartu masih bersisa 1, maka pemain harus mengatakan "AHAD". Jika tidak, maka pemain tersebut diberikan hukuman mengambil 2 kartu dari sisa kartu (bank), begitu seterusnya hingga permainan selesai.

Setelah percobaan media pembelajaran tersebut, peneliti memberikan angket untuk melihat seberapa efektif media pembelajaran tersebut mampu menambah minat belajar dan membantu untuk mempermudah menghafal kosa kata dalam bahasa Arab (Mufradhat), angket tersebut dibagikan kepada 26 peserta didik yang berada di bangku kelas VII. Kemudian didapatkan hasil rata-rata skor berupa 99% sehingga memasuki kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mempermudah peserta didik dalam menghafal kosa kata bahasa Arab.

D. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran tersebut telah dilakukan dengan lima tahapan yaitu analisi, desain, pengembangan, penerapan dan revisi. Hasil yang didapatkan melalui validasi oleh para ahli masuk kategori sangat layak untuk dipergunakan. Produk kartu Ahad tersebut sudah terbilang valid karena memenuhi indikator penilaian yang telah diajukan. Sehingga media pembelajaran tersebut tidak ada masuk ke tahap revisi, dengan hasil tersebut media pembelajaran siap untuk diaplikasikan secara terus menerus saat proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pada kegiatan menghafal kosa kata bahasa Arab (Mufradhat) di sekolah SMP Darul Muqamah.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N, Dkk. (2018). *"Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di Tk Negeri Pembina Singaraja"*. Jurnal Edutech. Vol 6 (1)
- Akmaliah, A. (2020). *"Pengembangan Kartu Kata Bergambar (FlashCard) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas V"*. Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa. Universitas Negeri Malang.
- Amdhi Yul, F., Yul, W. & Susanto, E. (2022). *"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu"*. At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam. Vol 21(2).
- Arofa, Rahmat. *"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model"*. Halaqa: Islamic Education Journal. Vol 3 (1). 2019.
- Atikahani, V. Iriani, T. Arthur, R. (2018). *"Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknologi Beton Di Program Studi Pendidikan Vokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta"*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil. Vol 7 (2).
- Aulia, R. Walad, A. (2023). *"Pengembangan Media Pembelajaran Muhadatsah Berbasis Powtoon"*. Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol7(1).
- Ayunda Miftahul. (2020). *"Kartu Permainan Urab (Uno Bahasa Arab) Sebagai Media Pembelajaran Kemahiran menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah aliyah"*. Seminar Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Menghadapi Revolusi Industri.

- Debby, M. Awaliyah, S. Suhartono, E. (2022). *"Pengembangan Media Flashcard Kombinasi Dalam Mata Pelajaran Ppkn Smp Kelas VII"*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Vol 7 (1)
- Durtam. (2022) *"Implementasi Model Pembelajaran bahasa Arab Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufradat Berbasis Tema Pada Anak Usia Dini"*. Awlady: Jurnal Pendidikan anak. Vol 8 (1).
- Hadi, P, Gerhani, F. (2019). *"Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak"*. Jurnal Of Education And Instruction. Vol 2 (1).
- Hasani, F. (2017). *"Pengembangan Media Pembelajaran bahasa Arab Kartu domira untuk meningkatkan penguasaan kosa kata"*. Jurnal Lisanan Arabiyah. Vol 1 (2). 2017.
- Hasan, M. Dkk. (2021). *"Media Pembelajaran"*. Klaten: Tahta Media Group.
- Iswari, F. (2017). *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar"*. Jurnal Deiksi. Vol 9 (2).
- Novriadi, D., & Firmasari, D. (2022). *"Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*. At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam. Vol 21 (2).
- Ridho, R, Dkk. (2019) *"Penerapan Media Pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosa Kata Bahasa Arab (Mufradat)" Proceeding Of International Conference On Islamic Education: Challenges In Technology And Literacyfaculty Of Education And Teacher Training*. Vol 4.
- Romdani, Andriyani L. (2021). *"Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran Al-Mufradat"*. Konferensi Nasional Bahasa Arab. Universitas Negeri Malang.
- Sahlan. (2015). *"Evaluasi Pembelajaran"*. Jember: Stain Press.
- Sugiyono. (2005). *"Memahami penelitian Kualitatif"*. Bandung: Alfabeta
- Sutiyani, O.S.J., Sutiyani, D.R.R.J., Adlin ,Irawan, D., & Ardha, M.A.A., (2022). *"Eksistensi Muhammadiyah Dalam Pengembangan Kompetensi Guru"*. At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam. Vol 21(2).
- Wahyuni, S. (2020). *"Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku" "*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol 4 (1).
- Yusuf, A. (2021). *"Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya"*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains. Vol 4 (1).