Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education
Vol. 7 No. 11 (2026), hlm. 94-110, DOI: 10.32832/itjmie.v7i11.24812
ISSN: 2654-5845 (Online)

Efektivitas model pembelajaran bahasa Arab berbasis *flashcard-worksheet* terhadap keaktifan dan motivasi

Matahari Satria Gilang Perkasa*, Ibdalsyah, Abdul Hayyie Alkattani
Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia
*mataharisatria@gmail.com

Abstract

Arabic instruction in elementary schools is often dominated by teacher-centered methods that limit students' active participation and learning motivation. This study aimed to develop and evaluate the effectiveness of a flashcard- and worksheet-based Arabic learning model in improving the active engagement, learning motivation, and learning outcomes of sixth-grade students on the topic Fi Suq Al-Fawakih. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, expert validation sheets, and achievement tests involving 20 students and 16 teachers for the needs analysis, three expert validators, and 17 sixth-grade students during implementation. Descriptive analysis was used to evaluate product validity and effectiveness. The developed learning model achieved an average expert validation score of 96.47%, indicating a very high level of feasibility. Classroom implementation through interactive activities, including Matching Game, Flashcard Memory Challenge, Guessing Game, and Jumlah Mufidah Challenge, increased students' participation, confidence, and enthusiasm. Learning outcomes improved substantially, with the mean score rising from 78.24 to 95.59, representing a 22.18% increase, while all students demonstrated achievement gains. These findings indicate that the proposed learning model is valid, practical, and effective for enhancing elementary students' engagement, motivation, and Arabic learning outcomes.

Keywords: *Arabic learning; flashcard and worksheet; learning model; learning motivation; student engagement.*

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah, hafalan *mufradat*, dan latihan berulang sehingga kurang mendorong keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran Bahasa Arab berbasis media *flashcard* dan *worksheet* dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik kelas VI pada materi Bab 9 (*Fi Suq Al-Fawakih*). Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, validasi ahli, dan tes hasil belajar yang melibatkan 20 peserta didik dan 16 guru pada analisis kebutuhan, tiga validator ahli, serta 17 peserta didik pada tahap implementasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata validasi ahli sebesar 96,47%. Implementasi melalui berbagai aktivitas pembelajaran interaktif meningkatkan antusiasme, keberanian berbicara, dan partisipasi aktif peserta didik. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 78,24 menjadi 95,59 atau sebesar 22,18%, dengan seluruh peserta didik mengalami peningkatan. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *flashcard* dan *worksheet* valid, praktis, dan efektif untuk

Copyright (c) author/s (2026)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA)
Article Information: Submitted 04 August 2026, Accepted 06 November 2026, Published 15 November 2026

meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar Bahasa Arab di sekolah dasar.

Kata kunci: model pembelajaran; *flashcard* dan *worksheet*; ADDIE; keaktifan belajar; motivasi belajar Bahasa Arab.

Pendahuluan

Dalam satu dekade terakhir, pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar mengalami perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan media pembelajaran visual dan pendekatan pembelajaran aktif untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt*, keterlibatan, serta motivasi belajar peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media visual mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional (Sari & El-Yunusi, 2024). Penelitian Milati & Addurrunnafisa (2025) melaporkan bahwa penggunaan *flashcard* meningkatkan penguasaan *mufradāt* peserta didik secara signifikan, sedangkan Mustofa dkk. (2025) mengembangkan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dengan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Di sisi lain, *worksheet* (LKPD) juga terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan aktivitas belajar yang lebih terstruktur (Iffah, 2021). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered learning* melalui metode ceramah, hafalan *mufradāt,* dan latihan berulang (*drilling*) yang monoton. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif sehingga motivasi belajar dan penguasaan materi belum berkembang secara optimal (Syafitri dkk., 2023). Permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi implementasi Kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menyediakan media pembelajaran, tetapi juga menyajikan *sintaks* pembelajaran yang sistematis, mudah diterapkan guru, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pedagogik pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar dengan praktik yang masih berlangsung di lapangan. Secara ideal, pembelajaran Bahasa Arab seharusnya dilaksanakan melalui pendekatan yang aktif, interaktif, kontekstual, dan didukung media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung visual dan partisipatif (Ganesha, 2021; Widyastri, 2022). Namun, kenyataannya pembelajaran masih didominasi pendekatan *teacher-centered learning*, metode ceramah, hafalan *mufradāt*, serta penggunaan buku teks yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar (Syafitri dkk., 2023). Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan empiris. Milati & Addurrunnafisa (2025) melaporkan bahwa pembelajaran konvensional menyebabkan peserta didik pasif, kurang antusias, dan memiliki kemampuan awal penguasaan *mufradāt* yang rendah, dengan rata-rata nilai *pre-test* hanya 1,42 dari skor maksimal 7. Temuan ini sejalan dengan Mustofa dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *teacher-centered learning* belum mampu mengembangkan partisipasi, motivasi, dan

kemampuan komunikatif peserta didik secara optimal. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *flashcard* maupun *worksheet* secara terpisah, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran Bahasa Arab yang mengintegrasikan *flashcard* dan *worksheet* melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*). untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara simultan. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab yang mengintegrasikan media *flashcard* dan *worksheet* ke dalam satu sintaks pembelajaran yang sistematis, tervalidasi, dan berorientasi pada karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengembangkan media *flashcard* atau *worksheet* secara terpisah, penelitian ini menghasilkan paket model pembelajaran yang komprehensif, meliputi sintaks pembelajaran, media *flashcard*, *worksheet*, panduan guru, dan instrumen evaluasi pada materi Bab 9 (*Fī Sūq Al-Fawākih*) untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji validitas produk melalui penilaian ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, tetapi juga mengevaluasi kepraktisan implementasi serta efektivitasnya terhadap peningkatan penguasaan *mufradāt*, keterampilan berbahasa Arab, keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran aktif (*active learning*) pada pembelajaran Bahasa Arab sekaligus menghasilkan produk pembelajaran yang praktis, menarik, tervalidasi, dan mudah diimplementasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar.

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard* dan *worksheet* menggunakan model ADDIE, menganalisis tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi para ahli, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VI sekolah dasar pada materi *Fi Suq Al-Fawakih*. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar serta menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*) yang mengacu pada Branch (2009). Metode ini dipilih karena bertujuan mengembangkan sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk pembelajaran secara sistematis (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran Bahasa Arab berbasis integrasi media *flashcard* dan *worksheet* pada materi Bab 9 (*Fi Suq Al-Fawakih*) untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Al-Wildan Islamic School 1 Gading Serpong. Subjek penelitian terdiri atas 20 peserta didik dan 16 guru pada tahap analisis kebutuhan, tiga validator ahli pada tahap validasi produk, serta 17 peserta didik kelas VI internasional 1 pada tahap implementasi. Validator terdiri atas AAM. sebagai ahli bahasa yang memiliki kompetensi di bidang linguistik dan pendidikan Bahasa Arab, MMA sebagai ahli materi yang berpengalaman dalam bidang pendidikan Bahasa Arab dan pengembangan kurikulum, serta ARA sebagai ahli media yang memiliki keahlian dalam pengembangan media dan desain pembelajaran. Ketiga validator melakukan penilaian terhadap aspek kebahasaan, materi, dan media melalui proses validasi yang bersifat interaktif hingga produk memenuhi kriteria kelayakan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, observasi, lembar validasi ahli, dokumentasi, serta tes hasil belajar yang meliputi nilai peserta didik sebelum implementasi produk (Evaluasi I) dan setelah implementasi produk (Evaluasi II).

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan skor rata-rata dan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk, sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis melalui perbandingan nilai rata-rata antara Evaluasi I dan Evaluasi II. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan masukan validator dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Efektivitas model pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli, keterlaksanaan implementasi, serta peningkatan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

1. Hasil analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Arab, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta kesesuaian bahan ajar yang digunakan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran berbasis *flashcard* dan *worksheet*. Data diperoleh melalui angket kepada 20 peserta didik kelas VI, angket kepada 16 guru, wawancara dengan guru pengampu Bahasa Arab, serta analisis terhadap buku ajar yang digunakan di SD Al-Wildan Islamic School 1 Gading Serpong.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik (n = 20)

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Ananda senang mengikuti pelajaran Bahasa Arab?	16 (80%)	4 (20%)
2	Apakah pelajaran Bahasa Arab mudah dipahami?	9 (45%)	11 (55%)
3	Apakah buku Bahasa Arab yang digunakan sudah menarik dan mudah dipahami?	9 (45%)	11 (55%)
4	Apakah Ananda sering merasa bosan ketika pelajaran Bahasa Arab berlangsung?	12 (60%)	8 (40%)
5	Apakah Ananda akan lebih mudah belajar jika menggunakan gambar yang menarik?	20 (100%)	0 (0%)
6	Apakah Ananda lebih mudah mengingat kosakata jika disertai gambar?	20 (100%)	0 (0%)
7	Apakah Ananda akan lebih semangat mengerjakan latihan bila *worksheet* lebih bervariasi, bergambar, dan berwarna?	19 (95%)	1 (5%)

8	Apakah Ananda lebih semangat belajar jika ada permainan edukasi?	20 (100%)	0 (0%)
9	Apakah Ananda ingin belajar Bahasa Arab menggunakan kartu bergambar (*flashcard*)?	20 (100%)	0 (0%)
10	Apakah Ananda ingin lembar kerja latihan Bahasa Arab bergambar, berwarna, dan bervariasi?	20 (100%)	0 (0%)

Sumber: hasil pengolahan angket kebutuhan peserta didik melalui *Google Form*, 2026

Hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab memperoleh minat yang cukup baik, di mana 80% peserta didik menyatakan senang mengikuti pembelajaran. Namun demikian, hanya 45% yang merasa materi mudah dipahami dan 45% yang menilai buku ajar yang digunakan sudah menarik. Sebaliknya, sebanyak 60% peserta didik mengaku sering merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan awal terhadap mata pelajaran belum sepenuhnya diikuti oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Pada aspek kebutuhan media pembelajaran, hampir seluruh peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media visual dan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Seluruh peserta didik (100%) menyatakan lebih mudah memahami dan mengingat kosakata apabila disertai gambar, lebih tertarik belajar menggunakan *flashcard*, serta lebih bersemangat apabila pembelajaran disertai permainan edukatif. Selain itu, 95% peserta didik menginginkan *worksheet* yang disajikan dengan ilustrasi berwarna dan aktivitas yang lebih bervariasi. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar.

Temuan serupa diperoleh dari angket yang diberikan kepada 16 guru. Seluruh guru menyatakan telah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, namun hanya 31,3% yang menilai buku ajar yang digunakan telah menarik dan efektif. Sebanyak 68,8% guru menilai bahwa buku ajar masih memerlukan media pendukung agar pembelajaran lebih mudah dipahami peserta didik. Seluruh guru juga menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab akan lebih efektif apabila didukung model pembelajaran yang lebih variatif, serta menyatakan kesediaannya menggunakan media *flashcard* dan *worksheet* dalam proses pembelajaran. Adapun rekapitulasi analisis kebutuhan guru/pengajar disajikan dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Pengajar (n = 16)

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Ustadz/Ustadzah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas?	16 (100%)	0 (0%)
2	Apakah media bahan ajar Bahasa Arab yang digunakan saat ini (buku Ar-Risalah) sudah menarik, efektif, mudah untuk diajarkan dan mudah dipahami oleh siswa?	5 (31,3%)	11 (68,8%)
3	Menurut Ustadz/Ustadzah, apakah pembelajaran Bahasa Arab untuk tingkat Sekolah Dasar akan lebih menarik bila menggunakan model pembelajaran dan media yang lebih bervariasi?	16 (100%)	0 (0%)
4	Menurut Ustadz/Ustadzah, apakah dibutuhkan pengembangan model pembelajaran kreatif yang tidak hanya bergantung pada penggunaan satu media pembelajaran saja (buku paket) sebagai bahan ajar?	16 (100%)	0 (0%)
5	Apakah Ustadz/Ustadzah setuju jika media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi saat ini dikembangkan lagi agar lebih	15 (93,8%)	1 (6,3%)

	berwarna, bervariasi dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik?		
6	Menurut Ustadz /Ustadzah, apakah dibutuhkan pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab melalui penggunaan media *Flashcard* (kartu yang berisi tentang kosa kata dan materi sederhana dengan desain menarik) Dan *Worksheet* (lembar kerja/latihan siswa yang menarik) di Sekolah Dasar?	16 (100%)	0 (0%)
7	Menurut Ustadz/Ustadzah, apakah penggunaan *worksheet* dapat membantu peserta didik berlatih dan memahami materi Bahasa Arab secara lebih mandiri?	16 (100%)	0 (0%)
8	Menurut Ustadz/Ustadzah, apakah media *flashcard* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab?	16 (100%)	0 (0%)
9	Apakah ustadz/Ustadzah tertarik untuk menggunakan media *flashcard* dan *worksheet* dalam pembelajaran Bahasa Arab.	16 (100%)	0 (0%)

Sumber: hasil pengolahan angket kebutuhan pengajar melalui Google Form, 2026

Data kuantitatif tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru pengampu Bahasa Arab. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran pada materi Bab 9 (*Fi Suq Al-Fawakih)* masih didominasi penyampaian materi melalui buku paket dan metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengingat *mufradāt*, melafalkan kosakata, serta menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat sederhana. Guru juga menilai bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran disertai gambar, permainan, dan aktivitas yang memberikan kesempatan berinteraksi secara langsung. Adapun rekapitulasi hasil wawancara analisis kebutuhan guru/pengajar disajikan dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. (Ringkasan Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru/Pengajar)

No.	Aspek yang Digali	Temuan Utama
1	Kondisi pembelajaran Bab 9 (*Fī Sūq Al-Fawākih*) selama ini	Pembelajaran masih didominasi ceramah dan penggunaan buku paket, media pembelajaran masih terbatas sehingga keterlibatan siswa belum optimal.
2	Kesulitan yang dihadapi guru/pengajar	Siswa masih kesulitan menghafal *mufradāt*, melafalkan kosakata dengan benar, dan mengaitkan kosakata dengan makna dalam konteks sehari-hari.
3	Karakteristik peserta didik	Siswa lebih tertarik pada pembelajaran bergambar, permainan, dan aktivitas langsung dibandingkan metode ceramah.
4	Kebutuhan media pembelajaran	Dibutuhkan media yang menarik, visual, mudah digunakan, dan melibatkan siswa secara aktif, seperti *flashcard* yang dipadukan dengan *worksheet*.
5	Persetujuan terhadap pengembangan model *flashcard* dan *worksheet*	Sangat setuju; media tersebut dinilai dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata, meningkatkan keaktifan, serta mempermudah guru menyampaikan materi.

Sumber: hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab, 2026

Analisis terhadap buku ajar *Silsilah Ar-Risalah Li Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah fī Indūnīsiyā* menunjukkan bahwa materi telah tersusun secara sistematis dan sesuai dengan capaian pembelajaran, namun penyajiannya masih didominasi teks dengan ilustrasi yang terbatas sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Hasil analisis kebutuhan peserta didik, guru, wawancara, dan bahan ajar menunjukkan perlunya pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan media visual dan aktivitas belajar yang interaktif. Secara keseluruhan, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa: (1) peserta didik memiliki minat belajar Bahasa Arab yang tinggi (80%), tetapi masih mengalami kesulitan memahami

materi (55%) dan kejenuhan belajar (60%), serta sangat membutuhkan media visual dan permainan edukatif (95–100%); (2) kemampuan awal peserta didik pada materi Bab 9 (*Fī Sūq Al-Fawākih*) belum merata (57–88) meskipun memiliki rata-rata 78,24; (3) guru menilai bahan ajar yang digunakan belum cukup menarik dan efektif (31,3%) serta mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis *flashcard-worksheet* (93,8–100%); dan (4) buku ajar memiliki kualitas materi yang baik, tetapi memerlukan media pendamping yang lebih visual dan interaktif. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar empiris dalam perancangan dan pengembangan model pembelajaran berbasis *flashcard-worksheet* pada tahap *Design* dan *Development*.

2. Hasil pengembangan produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan model pembelajaran Bahasa Arab berbasis integrasi media *flashcard* dan *worksheet* menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa media pembelajaran, tetapi juga mencakup sintaks pembelajaran, panduan penggunaan bagi guru, serta instrumen evaluasi yang dirancang sebagai satu paket pembelajaran. Media *flashcard* terdiri atas 32 kartu dua sisi (64 sisi) yang terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu kosakata buah-buahan (*al-fawākih*), kosakata aktivitas di pasar, dan konsep arah atau preposisi. Setiap kartu dirancang menggunakan ilustrasi berwarna dengan teks Arab berharakat sehingga memudahkan peserta didik mengenali bentuk visual sekaligus membaca kosakata secara benar. Adapun beberapa contoh gambar hasil pengembangan produk adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Contoh produk *flashcard* kosakata buah sisi depan (kiri) dan sisi belakang (kanan)



Gambar 2. Contoh produk *flashcard* kosakata posisi & arah (sisi depan) & logo UIKA (sisi belakang)

Selain *flashcard*, dikembangkan pula *worksheet* berukuran A4 yang memuat delapan jenis aktivitas belajar secara bertahap. Aktivitas tersebut meliputi mencocokkan gambar dengan kosakata, menghubungkan preposisi dengan ilustrasi, melengkapi kalimat, menyusun kata menjadi kalimat, hingga menyusun kalimat secara mandiri berdasarkan gambar. Penyusunan aktivitas dilakukan secara bertahap dari kemampuan mengenali kosakata menuju kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks kalimat sederhana.



Gambar 3. Contoh latihan soal bergambar pada *worksheet*

Model pembelajaran selanjutnya dirancang dalam bentuk sintaks pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan *flashcard* dan *worksheet* melalui beberapa aktivitas, yaitu apersepsi, pengenalan kosakata, *Matching Game*, *Flashcard Memory Challenge*, *Guessing Game*, *Jumlah Mufidah Challenge*, dan pengerjaan *worksheet*. Setiap aktivitas memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda, mulai dari memperkuat penguasaan *mufradat*, meningkatkan kemampuan berbicara, melatih kerja sama, hingga mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pengembangan produk juga menghasilkan panduan penggunaan media bagi guru yang berisi langkah-langkah implementasi pembelajaran, prosedur permainan, alokasi waktu, indikator penilaian, dan petunjuk penggunaan *worksheet*. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya berupa media pembelajaran, tetapi merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan secara sistematis pada pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar.

3. Hasil validasi ahli

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Validasi dilakukan menggunakan

instrumen penilaian berskala *Likert* yang mencakup aspek kebahasaan, kesesuaian materi, serta kualitas media pembelajaran. Validasi aspek kebahasaan dilakukan oleh AAM terhadap 14 butir penilaian yang mencakup ketepatan kosakata, kesesuaian struktur kalimat dengan kaidah *nahwu* dan *sharaf*, keterbacaan, serta konsistensi bahasa antara teks, gambar, dan instruksi.

Tabel 4. Hasil validasi ahli bahasa

Jumlah skor diperoleh (Σx)	Jumlah butir	Skor ideal (Σxi)	Persentase kelayakan	Kategori
66	14	70	94,29%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kebahasaan memperoleh skor 66 dari skor ideal 70 atau sebesar 94,29%, sehingga termasuk kategori Sangat Layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan kosakata, struktur bahasa, penulisan harakat, dan instruksi pembelajaran telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Validator juga memberikan beberapa masukan yang bersifat penyempurnaan, terutama mengenai konsistensi penggunaan bahasa dan penyederhanaan beberapa ungkapan agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi

Jumlah skor diperoleh (Σx)	Jumlah butir	Skor ideal (Σxi)	Persentase kelayakan	Kategori
88	18	90	97,78%	Sangat Layak

Validasi aspek materi memperoleh skor 88 dari skor ideal 90 atau sebesar 97,78%, yang termasuk kategori Sangat Layak. Validator menilai bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, serta mendukung pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Beberapa saran yang diberikan berkaitan dengan penyempurnaan urutan penyajian materi dan penambahan contoh penggunaan kosakata dalam konteks yang lebih komunikatif.

Tabel 6. Hasil validasi ahli media

Jumlah skor diperoleh (Σx)	Jumlah butir	Skor ideal (Σxi)	Persentase kelayakan	Kategori
73	15	75	97,33%	Sangat Layak

Sementara itu, validasi aspek media memperoleh skor 73 dari skor ideal 75 atau sebesar 97,33%, juga berada pada kategori Sangat Layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa desain visual, pemilihan warna, kualitas ilustrasi, tipografi, serta kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Validator memberikan masukan minor mengenai penyempurnaan tata letak beberapa kartu dan konsistensi ukuran huruf agar lebih nyaman digunakan peserta didik.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil validasi ahli

No.	Aspek Validasi	Validator	Skor (Σx/Σxi)	Persentase	Kategori
1	Bahasa	AAM	66/70	94,29%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari ketiga aspek mencapai 96,47%, sehingga produk dinyatakan Sangat Layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Arab. Seluruh saran validator telah digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum memasuki tahap implementasi sehingga model pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi aspek kebahasaan, materi, dan media secara terpadu.

4. Hasil implementasi model pembelajaran

Implementasi model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard* dan *worksheet* dilaksanakan setelah produk dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran sekaligus memperoleh gambaran mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan produk yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan pada 17 peserta didik kelas VI Internasional 1 SD Al-Wildan Islamic School 1 Gading Serpong pada materi Bab 9 (*Fi Suq Al-Fawakih*). Pelaksanaan pembelajaran mengikuti sintaks yang telah dirancang pada tahap pengembangan. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan pengenalan *mufradat* menggunakan media *flashcard*. Guru memperlihatkan setiap kartu secara bertahap sambil melafalkan kosakata, kemudian peserta didik menirukan pengucapan secara bersama-sama dan bergantian. Tahap ini bertujuan membangun pemahaman awal terhadap kosakata yang akan digunakan pada kegiatan berikutnya.

Setelah pengenalan kosakata, pembelajaran dilanjutkan melalui *Matching Game*. Pada aktivitas ini peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mencocokkan kartu bergambar dengan kartu kosakata Bahasa Arab yang sesuai. Kegiatan berlangsung dalam suasana kompetitif namun tetap kolaboratif sehingga peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pasangan kartu yang benar. Seluruh kelompok mampu menyelesaikan permainan sesuai waktu yang ditentukan, dan sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Kegiatan berikutnya adalah *Flashcard Memory Challenge*, yaitu permainan mengingat posisi kartu yang telah disusun secara tertutup. Peserta didik diminta membuka dua kartu secara bergantian untuk menemukan pasangan gambar dan kosakata yang sesuai. Permainan ini melatih daya ingat, konsentrasi, sekaligus memperkuat penguasaan *mufradat* yang telah dipelajari sebelumnya. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak aktif memberikan pendapat, saling membantu anggota kelompok, serta menunjukkan rasa percaya diri ketika berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat.

Selanjutnya, guru melaksanakan *Guessing Game*. Dalam permainan ini guru menunjukkan gambar atau memberikan petunjuk sederhana, kemudian peserta didik diminta menyebutkan kosakata Bahasa Arab yang sesuai. Aktivitas berlangsung secara interaktif karena peserta didik saling berlomba mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Beberapa peserta didik yang pada awal pembelajaran terlihat pasif mulai berani mengemukakan jawaban setelah memperoleh dukungan dari teman sekelompoknya. Aktivitas terakhir adalah Jumlah *Mufidah Challenge,* yaitu kegiatan menyusun kalimat sederhana menggunakan *mufradat* yang telah dipelajari. Peserta didik memilih beberapa kartu kosakata kemudian menyusunnya menjadi kalimat sederhana sesuai kaidah yang telah dicontohkan guru. Kalimat yang berhasil disusun selanjutnya dibacakan di depan kelas dan diberikan umpan balik secara langsung. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mulai mampu menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana.

Setelah seluruh aktivitas permainan selesai dilaksanakan, peserta didik mengerjakan *worksheet* sebagai latihan sekaligus evaluasi formatif. *Worksheet* memuat berbagai bentuk soal, mulai dari mencocokkan gambar dengan kosakata, melengkapi kalimat,

menentukan posisi benda berdasarkan ilustrasi, hingga menyusun kalimat sederhana. Hasil pengerjaan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan seluruh aktivitas secara mandiri dengan tingkat ketepatan yang baik.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa seluruh sintaks pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai rancangan. Guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik, sedangkan peserta didik mengikuti setiap aktivitas secara aktif. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional karena peserta didik terlibat langsung dalam permainan, diskusi kelompok, serta presentasi hasil kerja. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan *flashcard* dan *worksheet* membantu menjelaskan materi secara lebih konkret dan mempermudah peserta didik memahami hubungan antara gambar, kosakata, dan penggunaan kalimat.

Respons peserta didik terhadap model pembelajaran juga menunjukkan kecenderungan positif. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani mengucapkan kosakata Bahasa Arab, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis *flashcard* dan *worksheet* dapat dilaksanakan dengan baik pada pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar.

5. Efektivitas model pembelajaran

Efektivitas model pembelajaran dievaluasi melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan Evaluasi I dan Evaluasi II. Evaluasi I diberikan sebelum peserta didik menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan Evaluasi II diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 78,24 pada Evaluasi I menjadi 95,59 pada Evaluasi II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 17,35 poin atau 22,18% dibandingkan nilai awal. Seluruh peserta didik (100%) mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model yang dikembangkan, dan sebanyak 41,2% peserta didik berhasil memperoleh nilai sempurna pada Evaluasi II.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata kelas, tetapi juga pada capaian individu. Peserta didik yang memperoleh nilai rendah pada Evaluasi I menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan peserta didik yang sejak awal memiliki kemampuan tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga berpotensi mengurangi kesenjangan kemampuan antar peserta didik. Selain peningkatan hasil belajar, efektivitas model juga tampak dari perubahan perilaku belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik lebih aktif mengikuti diskusi kelompok, lebih sering mengajukan pertanyaan, serta lebih percaya diri ketika melafalkan kosakata maupun menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Arab. Seluruh peserta didik berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran tanpa menunjukkan kecenderungan pasif sebagaimana yang ditemukan pada pembelajaran sebelumnya.

Guru pengampu juga memberikan respons positif terhadap implementasi model pembelajaran. Menurut hasil wawancara, penggunaan *flashcard* mempermudah peserta didik mengingat kosakata karena adanya dukungan visual, sedangkan *worksheet* membantu guru mengevaluasi pemahaman peserta didik secara bertahap. Guru juga menilai bahwa variasi aktivitas pembelajaran membuat suasana kelas lebih kondusif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi. Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard* dan *worksheet* mampu dilaksanakan dengan baik serta memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh keterlaksanaan seluruh sintaks pembelajaran, meningkatnya keaktifan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, serta meningkatnya hasil belajar setelah penggunaan model yang dikembangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian para ahli, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab pada peserta didik sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard* dan *worksheet* yang dikembangkan melalui model ADDIE memenuhi tiga aspek utama pengembangan produk, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 96,47% dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, seluruh sintaks pembelajaran dapat diimplementasikan sesuai rancangan, serta mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, tetapi juga menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Arab yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard-worksheet* yang dikembangkan melalui model ADDIE memenuhi tiga kriteria utama kualitas produk, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 96,47% dengan kategori *sangat layak* berdasarkan penilaian ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Seluruh sintaks pembelajaran dapat diimplementasikan sesuai rancangan, serta menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu membentuk sistem pembelajaran yang mendukung pembelajaran Bahasa Arab yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa media *flashcard* dan *worksheet* memiliki keterkaitan yang kuat dengan enam landasan teori yang mendasari pengembangan produk, yaitu *Active Learning* (Bonwell & Eison, 1991), teori perkembangan kognitif (Piaget, 1963), teori belajar bermakna (Ausubel, 1968), teori sosial (Vygotsky, 1978), *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021), serta *Dual Coding Theory* (Clark & Paivio, 1991). Keenam teori tersebut tidak hanya menjadi

dasar konseptual dalam tahap analisis dan perancangan produk, tetapi juga terimplementasi secara nyata pada proses pembelajaran dan didukung oleh hasil empiris

penelitian. Kesesuaian antara teori dan temuan empiris memperkuat bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mampu menghadirkan pembelajaran Bahasa Arab yang aktif, konkret, bermakna, multisensori, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peningkatan keaktifan peserta didik selama implementasi menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dan *worksheet* yang dipadukan dengan aktivitas permainan mampu mengubah pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Selama proses implementasi, peserta didik terlibat secara langsung dalam mengamati *flashcard*, menghubungkan gambar dengan kosakata, berdiskusi, menyusun kalimat sederhana, mengerjakan *worksheet*, dan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Seluruh sintaks pembelajaran terlaksana sesuai rancangan, sementara hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik berpartisipasi secara aktif pada setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan konsep *Active Learning* yang dikemukakan Bonwell & Eison (1991), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik diberi kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, peningkatan keaktifan peserta didik pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media visual, tetapi juga oleh desain aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung (Iffah, 2021).

Dari perspektif perkembangan kognitif, hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi Bahasa Arab yang bersifat abstrak. Penggunaan ilustrasi berwarna pada *flashcard*, penyajian kosakata yang disertai gambar, serta aktivitas manipulasi kartu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran melalui ceramah dan hafalan. Kondisi tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1963) yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui objek nyata, gambar, dan aktivitas langsung. Temuan ini juga diperkuat oleh *Dual Coding Theory* yang dikemukakan Clark & Paivio (1991), yang menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui representasi visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah diproses, disimpan, dan diingat dibandingkan informasi yang hanya disajikan dalam satu bentuk. Integrasi gambar dan kosakata pada *flashcard* memungkinkan peserta didik membangun representasi visual dan verbal secara simultan sehingga mempercepat penguasaan *mufradāt* dan mempermudah penggunaannya dalam kalimat sederhana.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa *worksheet* memberikan kontribusi penting terhadap penguatan pemahaman konsep. Setelah memperoleh pengalaman belajar melalui *flashcard* dan permainan edukatif, peserta didik diarahkan mengerjakan berbagai aktivitas pada *worksheet*, mulai dari mengenali kosakata, mencocokkan gambar, hingga menyusun kalimat sederhana. Pengulangan *mufradāt* dilakukan dalam berbagai konteks pembelajaran, yaitu apersepsi, permainan, diskusi kelompok, penyusunan kalimat, dan latihan pada *worksheet*. Pola pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih

bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori belajar bermakna Ausubel (1968) yang menjelaskan bahwa informasi baru akan lebih mudah dipahami apabila dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.

Aspek motivasi belajar juga mengalami peningkatan selama implementasi model pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, serta aktif menggunakan kosakata Bahasa Arab dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan bekerja sama mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Implementasi *Matching Game, Flashcard Memory Challenge, Guessing Game, dan Jumlah Mufidah Challenge* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, saling memberikan umpan balik, dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi *mahārah al-istimā'*, *al-kalām*, *al-qirā'ah*, dan *al-kitābah*.

Efektivitas model pembelajaran ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 78,24 pada Evaluasi I menjadi 95,59 pada Evaluasi II atau meningkat 17,35 poin (22,18%). Seluruh peserta didik (100%) mengalami peningkatan hasil belajar, bahkan tujuh peserta didik (41,2%) memperoleh nilai sempurna pada Evaluasi II. Menariknya, peningkatan terbesar terjadi pada peserta didik yang memiliki kemampuan awal lebih rendah, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berpotensi mendukung pemerataan capaian belajar di kelas. Dari perspektif *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas yang saling melengkapi sehingga mampu mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja. Tingginya skor validasi ahli media juga menunjukkan bahwa prinsip multimedia telah diterapkan secara konsisten melalui penyajian ilustrasi, tata letak, warna, dan aktivitas pembelajaran yang mendukung proses belajar multisensori.

Hasil penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas temuan penelitian terdahulu. Milati & Addurrunnafisa (2025) melaporkan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan penguasaan *mufradāt* peserta didik sekolah dasar. Chasanah dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Penelitian Mahardini dkk. (2025), Ginting (2021), Hoerudin dkk. (2023), Nurtanto & Suneki (2024), Indriani dkk. (2023), (ari & El-Yunusi (2024), Abdy & Susilawati (2023) dan Mustofa dkk. (2025) turut mengonfirmasi bahwa model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, sedangkan Mustofa dkk. (2025) belajar yang lebih menarik. Di sisi lain, Iffah (2021) menjelaskan bahwa *worksheet* berperan penting dalam meningkatkan kemandirian belajar melalui aktivitas yang terstruktur. Konsistensi temuan-temuan tersebut dengan hasil penelitian ini memperkuat validitas

eksternal bahwa model pembelajaran berbasis media visual dan aktivitas terstruktur memiliki potensi untuk direplikasi pada konteks pembelajaran Bahasa Arab lainnya.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan *flashcard* dan *worksheet* ke dalam satu sistem pembelajaran yang utuh, meliputi sintaks pembelajaran, panduan guru, aktivitas permainan edukatif, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji validitas produk, tetapi juga mengevaluasi kepraktisan serta efektivitasnya terhadap keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi konseptual maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar serta memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran Bahasa Arab berbasis integrasi *flashcard-worksheet* pada materi Bab 9 (*Fī Sūq Al-Fawākih*) bagi peserta didik kelas VI sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE. Analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan peserta didik dan guru, ditunjukkan oleh 60% peserta didik yang sering merasa bosan, hanya 45% yang menilai buku ajar menarik, serta 95–100% peserta didik dan 93,8–100% guru menyatakan perlunya media visual dan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Produk yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 96,47% dengan kategori sangat layak, sehingga memenuhi aspek kelayakan materi, bahasa, dan media untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil implementasi menunjukkan bahwa model *flashcard-worksheet* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Guru menyatakan media mudah digunakan dan tidak menambah beban pembelajaran, sedangkan peserta didik menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih tinggi selama proses belajar. Efektivitas model juga ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 78,24 pada Evaluasi I menjadi 95,59 pada Evaluasi II atau naik 17,35 poin (22,18%). Seluruh peserta didik (100%) mengalami peningkatan hasil belajar, dan 41,2% mencapai nilai sempurna. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Arab berbasis *flashcard-worksheet* bersifat valid, praktis, dan efektif serta berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Abdy, I., & Susilawati, L. (2023). Development of *flashcard* media based on blended. *Journal of Educational Sciences*, *6*(1), 251–258.

Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View* (Pertama). Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Wiley.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.

Chasanah, N., Sulianto, J., & Siswanto, J. (2025). Development of *Flashcard* Media

Based on Game Based Learning to Improve Mathematics Outcomes among Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, *9*(1), 251–258. https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5874-5887 This

Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). *Dual coding theory and education*. Springer Science and Business Media LLC. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/BF01320076

Ganesha, U. P. (2021). *Mimbar PGSD Undiksha* (D. N. L. Laksan, D. S. Surat, & P. R. H. Hashim (eds.)).

Ginting, M. N. (2021). *Metode Pembelajaran Ibadah Shalat Di Kelas 1 Sekolah Dasar*. Universitas Ibn Khaldun.

Hoerudin, C. W., Kartika, I., & Indonesia, B. (2023). *Penerapan Media Flash Card Sebagai Upaya*. *1*(2).

Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Worksheet* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *10*(1), 107–116. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.812

Indriani, N., Rodliyah, S., Agustina, E., & Yaqin, A. H. (2023). Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Implementation of *Flashcard* Learning Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Class Ii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Equation*, *6*(1), 13–22.

Mahardini, A. P., Qiftiyah, M., Asriyah, M., & Firdausi, H. (2025). The Development of Arabic Language Learning Media Using Wordwall for Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, *17*(1), 1–18. https://doi.org/doi: 10.32678/alittijah.v17i1.11431

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Learning/jMfjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Milati, H. 'Indah, & Addurrunnafisa, B. (2025). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media *Flashcard* Dan Permainan Benar Salah Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Aplikasi Pendidikan Dan Sosial Budaya : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, *2*, 148–154. https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.58466/adidaya

Mustofa, A. M. Z., Qorin, A. S. Al, Suhanda, I., & Fahreza, M. M. (2025). Development Of Augmented Reality-Based *Flashcard* Media To Improve Elementary School Students' Arabic Speaking Skills. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Nurtanto, Y., & Suneki, S. (2024). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Live*worksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*.

Piaget, J. (1963). *The Origins of Intelligence in Children*. W.W. Norton.

Sari, N. F. I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Penggunaan Media *Flashcard* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Di SDN Kedondong 1 Tulangan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 70–80.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan : Research And Development/ R&D / Prof. Dr. Sugiyono* (Cetakan 4). Alfabeta.

Syafitri, A. I., Pendidikan, U., Bandung, I., Nursyamsiah, N., Pendidikan, U., Bandung, I., Maulani, H., Pendidikan, U., Bandung, I., Saleh, N., Pendidikan, U., & Bandung, I. (2023). Assessing the Effectiveness of Arabic Language Learning During the Pandemic: A Case. *Almahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(1), 16–33. https://doi.org/10.14421/almahara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole (ed.)). Harvard University Press.

Widyastri, S. (2022). *Proses Belajar Mengajar Taḥfiẓ Al-Qur'ān Melalui Sistem Sanad: Studi Di Mahad Imam Al- Bukhariy Wahdah Islamiyah Makassar Dan*

Akādimiyyah Iqra' Al 'Ālamiyyah Li Al-Dirāṣāt Al- Qur'āniyyah Arab Saudi. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.