



PENGEMBANGAN MEDIA LEMPAR DADU BERBANTUAN FLASH CARD UNTUK PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB

Paliya Faizatul Aulia¹, Umi Hijriyah², Erlina³

Magister Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan^{1,2,3}

e-mail: paliyafaizatulaulia00@gmail.com

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Bahasa adalah alat utama komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan perasaan, ide, dan gagasan. Salah satu Bahasa yang paling banyak digunakan adalah Bahasa Arab. Terlebih bahasa Arab merupakan bagian penting dari ilmu Islam, dan para ulama mengerahkan semua upaya mereka untuk mencapainya, termasuk memberikan perhatian penuh pada bahasa itu sendiri. Namun, terdapat kesulitan dalam menghafal kosa kata atau mufrodat yang menjadi modal awal untuk mudah berkomunikasi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan metode dan media pembelajaran yang diperlukan adalah yang dapat menumbuhkan minat siswa dan keaktifan mereka secara keseluruhan selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau bisa disebut juga Research and Development atau R&D dengan model pengembangan ADDIE dengan mengimplementasikan permainan lempar dadu dan flash card. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media lempar dadu berbantuan flash card ini sangat layak digunakan, dengan penilaian ahli materi dan media rata-rata 100% dan 85.5%. Selain itu, setelah digunakan, siswa menunjukkan hasil rata-rata 97% dalam penggunaan media yang efektif dan sangat membantu. Hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif bagi siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0.000, yang berarti bahwa media efektif jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Oleh karena itu, nilai signifikansi 0.000 di atas 0.05 menunjukkan bahwa media efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Model Pengembangan ADDIE, Mufrodat, Lempar Dadu*

ABSTRACT

Language is the primary means of communication used by humans to convey feelings, ideas, and concepts. One of the most widely used languages is Arabic. Furthermore, Arabic is a vital part of Islamic knowledge, and scholars have devoted every effort to achieving this, including devoting full attention to the language itself. However, memorizing vocabulary, or mufrodat, is a key element for easy communication. The purpose of this research is to develop learning methods and media that can foster student interest and overall activeness during the learning process. This research used a development method, also known as Research and Development (R&D), with the ADDIE development model, implementing a dice game and flashcards. Media validation results showed that the dice game with flashcards was highly suitable for use, with average ratings of 100% and 85.5% from material and media experts. Furthermore, after use, students demonstrated an average of 97% in using the media effectively and very helpfully. The t-test results indicated that this learning media was effective for students. The t-test results show a significance value of 0.000, meaning that the media is effective if the significance value is less than 0.05. Therefore, a significance value of 0.000 above 0.05 indicates that the media is effective.

Keywords: *Media Development, ADDIE Development Model, Vocabulary, Dice Roll*



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan instrumen utama dalam peradaban manusia yang berfungsi untuk mengekspresikan perasaan, ide, serta gagasan secara mendalam (Maulida & Neviyarni, 2021; Pujiono & Widodo, 2021). Secara esensial, bahasa adalah sebuah sistem lambang bunyi yang bersifat *arbiter*, digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengidentifikasi identitas diri mereka. Hubungan antara bahasa dan komunikasi sangatlah erat, di mana bahasa bertindak sebagai media atau pesan yang disampaikan melalui berbagai ekspresi dalam kegiatan tertentu. Bahasa juga dapat dipahami sebagai simbol bunyi yang memiliki makna khusus, layaknya nada dalam musik namun dengan fungsi sosial yang jauh lebih kompleks. Tanpa bahasa, proses interaksi sosial akan terhambat karena tidak adanya sarana efektif untuk menyampaikan informasi secara akurat. Oleh karena itu, kedudukan bahasa tidak dapat dipisahkan dari eksistensi manusia sebagai makhluk sosial. Melalui bahasa, manusia mampu membangun peradaban, mewariskan ilmu pengetahuan, dan mempererat ikatan antarbangsa (Noortyani et al., 2021; Revita et al., 2023). Sebagai media komunikasi yang paling efisien, bahasa terus berkembang mengikuti dinamika masyarakat, menjadikannya elemen vital yang mendasari setiap bentuk hubungan antarmanusia di berbagai belahan dunia sepanjang sejarah kehidupan (Mailani et al., 2022; Noortyani et al., 2021; Salsabila et al., 2022).

Dalam konteks religius dan global, bahasa Arab menempati posisi strategis sebagai perantara atau *wasilah* utama dalam mendalami ajaran Islam secara komprehensif. Sebagai bagian integral dari ilmu keislaman, bahasa Arab telah mendapatkan perhatian penuh dari para ulama sepanjang zaman karena kedudukannya sebagai bahasa Al-Qur'an (Ihwan et al., 2022; Munip, 2020; Taufik, 2020). Secara geografis, bahasa ini digunakan oleh lebih dari tiga ratus tiga puluh juta penduduk di kawasan Afrika dan Timur Tengah, serta menjadi identitas resmi di dua puluh tujuh negara. Lebih jauh lagi, bahasa Arab merupakan bahasa ibadah bagi lebih dari satu miliar umat Muslim di seluruh dunia untuk melaksanakan ritual keagamaan sehari-hari. Struktur bahasanya sangat sistematis dengan sistem turunan yang kompleks, di mana peran morfologi menjadi sangat krusial dalam menentukan makna. Luasnya penggunaan bahasa ini, mulai dari Teluk Arab hingga Samudra Atlantik, menjadikannya salah satu bahasa internasional yang paling berpengaruh. Mempelajari bahasa Arab bukan hanya sekadar memahami rangkaian kata, melainkan juga membuka pintu untuk menyelami kekayaan budaya serta literatur klasik yang menjadi fondasi peradaban Islam di kancah sejarah dunia (Nuha & Faedurrohman, 2022; Prasasti et al., 2023; Sa'diyah & Abdurahman, 2021).

Meskipun memiliki urgensi yang tinggi, proses mempelajari bahasa Arab sering kali dihadapkan pada berbagai kendala yang kompleks, baik dari aspek linguistik maupun non-linguistik. Hambatan linguistik biasanya mencakup kesulitan dalam melafalkan bunyi huruf secara tepat, penguasaan kosakata atau *mufradat*, serta pemahaman tata bahasa yang rumit dalam berbagai konteks kalimat. Di sisi lain, kendala non-linguistik berkaitan dengan rendahnya minat serta keinginan siswa untuk mendalami bahasa asing tersebut secara konsisten. Dalam penguasaan bahasa baru, perbendaharaan kosakata merupakan elemen kunci yang menentukan keberhasilan seseorang dalam menguasai keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Semakin luas penguasaan *mufradat* seseorang, semakin besar peluangnya untuk berkomunikasi secara efektif dan lancar. Kosakata bukan sekadar kumpulan huruf, melainkan kombinasi bermakna yang membentuk wacana utuh. Oleh karena itu, kemampuan untuk menghafal serta mengolah kosakata harus diasah secara sistematis agar



siswa mampu mengekspresikan pikiran mereka dengan mudah. Tanpa penguasaan dasar yang kuat pada aspek ini, siswa akan terus mengalami kesulitan dalam mencapai tingkat kemahiran bahasa yang diharapkan dalam kurikulum pendidikan formal (Johar et al., 2021; Juariah et al., 2021; Kartikasari & Rahmawati, 2022; Triamanda & Hafrison, 2023).

Pada kenyataannya, terdapat kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal agar siswa dapat berkomunikasi secara aktif dengan realitas yang ditemukan di dalam ruang kelas. Banyak siswa saat ini mengalami kekurangan perbendaharaan kata yang signifikan, yang sering kali dipicu oleh rasa bosan serta kurangnya ketertarikan terhadap metode pengajaran tradisional. Pembelajaran bahasa Arab yang cenderung monoton tanpa adanya variasi strategi membuat siswa merasa terbebani dan sulit untuk menghafal kosakata yang diberikan oleh pengajar. Padahal, penguasaan kosakata yang luas sangat diperlukan untuk menunjang fungsi komunikatif dalam interaksi nyata sehari-hari. Kurangnya penggunaan media pendukung yang interaktif mengakibatkan proses transfer ilmu pengetahuan menjadi berjalan statis dan satu arah. Siswa sering kali hanya menjadi pendengar pasif tanpa adanya stimulasi yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar. Jika kondisi ini terus dibiarkan, tujuan pendidikan untuk mencetak lulusan yang mahir berbahasa asing akan sulit tercapai. Kebutuhan akan adanya inovasi dalam penyampaian materi menjadi sangat mendesak guna mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan bagi para peserta didik di setiap jenjang pendidikan.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi menawarkan nilai baru yang inovatif untuk meningkatkan gairah belajar siswa. Integrasi media dalam proses instruksional sangat diperlukan agar penyampaian materi tidak lagi terbatas pada kata-kata verbal yang sulit dibayangkan oleh peserta didik. Penggunaan strategi permainan memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang menggabungkan tantangan intelektual dengan unsur kesenangan. Salah satu metode yang diusulkan adalah teknik lempar dadu yang dikombinasikan dengan penggunaan *flash card* sebagai alat bantu visual yang efektif. Inovasi ini bertujuan untuk merangsang keaktifan serta menumbuhkan minat siswa dalam menghafal *mufradat* dengan cara yang lebih interaktif dan tidak menekan. Dengan bantuan media visual dan mekanisme permainan yang dinamis, kosakata yang sulit akan lebih mudah melekat dalam ingatan jangka panjang siswa. Pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani hambatan motivasi dan kebosanan yang selama ini menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Melalui pemanfaatan media kreatif ini, proses pendidikan dapat berjalan lebih optimal sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang membutuhkan stimulasi visual dan interaksi aktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau bisa disebut juga Research and Development atau R&D. Metode penelitian pengembangan ini yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan ataupun untuk mengembangkan produk tertentu, dan juga untuk dilakukan menguji keefektifan dari produk tersebut. Gay menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah upaya untuk membuat produk yang efektif untuk digunakan di sekolah daripada untuk menguji teori. Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, dia menyarankan bahwa metode penelitian Penelitian dan Pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development (R & D), digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Okpatrioka, 2023).



Dalam penelitian ini, peneliti membuat produk berupa ular dan tangga untuk membantu siswa kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung belajar bahasa Arab. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena prosedur kerjanya yang sistematis, dengan setiap langkah yang akan diambil mengacu pada langkah-langkah sebelumnya yang telah diperbaiki untuk menghasilkan produk yang efektif. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah yang terstruktur, yaitu analisis terlebih dahulu, desain, pengembangan, implementasi, dan terakhir, hubungan. Pendekatan sistem digunakan dalam model ADDIE. Inti dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke dalam beberapa langkah, mengatur langkah-langkah dalam urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Cahyadi, 2019).

Peneliti mengamati bahwa ibu Pusphita, S.Pd, guru mata pelajaran bahasa Arab di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung, mengatakan bahwa ada beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa arab. Siswa cenderung melupakan kosa kata yang telah mereka pelajari, yang dapat membuat mereka kesulitan ketika mereka mempelajari topik berikutnya. Selain itu, siswa sering merasa bosan saat belajar, yang menyebabkan mereka bosan. Seperti yang kita ketahui, setiap siswa harus memiliki kosa kata terlebih dahulu agar mereka dapat menguasai pelajaran lebih lanjut. Ini karena kosa kata sangat penting untuk membantu komunikasi dan juga membantu dalam proses pembelajaran berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang akan digunakan oleh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Produk tersebut akan berupa media untuk melempar dadu dan tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis pada kebutuhan kali ini, peneliti lakukan melalui wawancara kepada guru bahasa arab pada kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah. Menurut wawancara, siswa cenderung melupakan mufrodat atau kosa kata bahasa arab yang telah mereka pelajari, terutama ketika mereka masuk ke bab materi selanjutnya. Mereka kemudian hanya berkonsentrasi pada bab baru dan melupakan mufrodat dari bab sebelumnya. Selanjutnya, karena media pembelajaran belum digunakan selama proses pembelajaran bahasa arab, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran untuk mufrodat bahasa arab ini harus dibuat. Peneliti menemukan bahwa media ini sangat cocok untuk siswa madrasah ibtidaiyyah karena sesuai dengan usia mereka dan membuat mereka senang belajar sambil bermain. Ini mencegah siswa bosan saat belajar, terutama bahasa arab, yang sering kali siswa bosan. Dan dari sini peneliti memutuskan membuat media lempar dadu berbantuan flash card untuk pembelajaran kosa kata bahasa arab tersebut. Media yang peneliti kembangkan yaitu berupa banner dan flash card, yang sesuai dengan kosa kata yang sudah siswa pelajari yaitu:

Tabel 1. Kosa Kata atau Mufrodat

Anggota	أَعْضَاءٌ	Dokter	طَبِيبٌ
Tubuh	جِسْمٌ	Guru	مُدَرِّسٌ
Kepala	رَأْسٌ	Kepala Sekolah	رَئِيسُ الْمَدْرَسَةِ
Tangan	يَدٌ	Arsitek	مُهَنْدِسٌ
Kaki	رِجْلٌ	Nelayan	صَيَّادٌ
Perut	بَطْنٌ	Pelaut	بَحَّارٌ
Dada	صَدْرٌ	Pedagang	تَاجِرٌ
Punggung	ظَهْرٌ	Buruh, pekerja	عَامِلٌ

Jari	إِصْبَعٌ	Pelayan, asisten	خَادِمٌ
Wajah	وَجْهٌ	Penjual	بَائِعٌ
Rambut	شَعْرٌ	Petani	فَلَّاحٌ
Mata	عَيْنٌ	Pilot	طَيَّارٌ
Telinga	أَذُنٌ	Polisi	شُرْطِيٌّ
Mulut	فَاهٌ	Tentara	جُنْدِيٌّ
Gigi	سِّنٌ	Sopir	سَائِقٌ
Lidah	لِسَانٌ	Tukang Cukur	حَلَّاقٌ
Hidung	أَنْفٌ	Penjahit	خَبَّاطٌ
Leher	عُنُقٌ	Wartawan	صَحَافِيٌّ
Pipi	خُدٌّ	Pegawai Kantor	مُوظَّفٌ
Bibir	شَفَّةٌ	Tukang Pos	سَاعِيٌّ الْبَرِيدِ

Berikut adalah banner terakhir yang dikembangkan oleh peneliti. Banner ini terdiri dari empat puluh kotak yang dipenuhi oleh ular yang mengatakan bahwa mereka harus ditempati. Selain itu, ada tangga, jadi akan naik ke lokasi yang dimaksud. Banner ini berukuran 2x2m dan dihiasi dengan berbagai warna sesuai dengan karakter siswa madrasah ibtidiyyah.



Gambar 1. Banner Lempar Dadu

Selain itu, produk flash card yang dikembangkan terdiri dari empat puluh flash card, dua puluh materi anggota tubuh, dan dua puluh materi profesi. Bagian depan flash card dicetak dengan gambar dan kosa kata, sedangkan bagian belakangnya terdiri dari angka dengan berbagai warna dan bahan yang kokoh.

Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji kelayakan ahli materi pada media pembelajaran lempar dadu berbantuan flash card kepada validator ahli materi, Dr. H. Fachrul Ghazi, MA, dan Dr. Zulhannan, MA. Aspek-aspek yang diuji termasuk pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, dan penanganan kesalahan. Tabel penilaian ahli materi berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase
Pembelajaran	100 %
Isi Materi	100 %
Interaksi	100 %
Umpan Balik	100 %



Penanganan Kesalahan	100 %
Rata-rata	100%

Kelayakan materi dari media pembelajaran lempar dadu berbantuan flash card yang dikumpulkan dari dua ahli materi digambarkan dalam Tabel 2. Hasil penilaian meliputi seratus persen untuk aspek pembelajaran, isi materi, interaksi, umpan balik, dan penanganan kesalahan. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari lima aspek tersebut menunjukkan bahwa materi media ini sangat layak dengan kriteria.

Validasi Ahli Media

Setelah produk yang dikembangkan lulus uji kelayakan materi oleh ahli materi, uji kelayakan desain media dilakukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi media lempar dadu dengan bantuan flash card ini kepada ahli media, Dr. Koderi, M.Pd. dan Prof. Dr. H. Syaripudin Basyar, M.Ag., yang menilai elemen seperti pewarnaan, penggunaan kata atau bahasa, grafis, dan desain. Tujuannya adalah untuk menentukan kelayakan media yang akan digunakan. Berikut adalah tabel penilaian dari ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase
Pewarnaan	80%
Pemakaian kata / bahasa	90%
Grafis	86%
Desain	86%
Rata-rata	85.5%

Tabel 3 menunjukkan hasil persentase kelayakan desain media dari dua ahli media. Hasilnya menunjukkan 80 persen untuk aspek pewarnaan, 90 persen untuk aspek pemakaian kata/bahasa, 86 persen untuk aspek grafis, dan 86 persen untuk aspek desain, dengan rata-rata 85 persen untuk kriteria yang sangat layak.

Efektivitas Model

Peneliti menggunakan perhitungan untuk mengetahui seberapa efektif media lempar dadu berbantuan flash card yang dibuat. Ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS 26, dengan ketentuan bahwa terdapat efektivitas jika nilai sig <0,05, dan tidak ada efektivitas jika nilai sig lebih dari 0,05. Hasil dari perhitungan ini ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	49.47	38	8.683	1.409
	Posttes	92.24	38	6.227	1.010

Tabel 5
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Posttes	38	.835	.000

Tabel 6
Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-42.763	4.890	.793	-44.371	-41.156	-53.904	37	.000

Siswa kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung telah belajar kosa kata bahasa Arab dengan bantuan lempar dadu dengan bantuan flash card, seperti yang ditunjukkan oleh pada tabel 6 nilai signifikansi 0.000, yang berarti $0.000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode lempar dadu dengan bantuan flash card efektif dalam pembelajaran kosa kata.

Respon Siswa Terhadap Media

Setelah melakukan uji coba terhadap media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti memberikan angket untuk melihat respon siswa dalam penggunaan media yang telah peneliti kembangkan ini yaitu media lempar dadu berbantuan flash card, dari hasil uji coba dengan siswa berjumlah 38 orang di Madrasah Ibtidaiyyah Ismaria Al-Qur'aniyyah didapatkan hasil presentase dengan jumlah aspek penilaian penggunaan media 98% dan reaksi pemakaian 96%. Maka didapatkan rata-rata dengan 97% yang mana dapat dikatakan respon siswa sangat baik pada media ini. Dengan dikembangkannya media lempar dadu berbantuan flash card ini ditemukan bahwa pembelajaran diawali dengan media lempar dadu yang dimodifikasi untuk pembelajaran bahasa arab mendapatkan hasil kelayakan dari ahli materi 100%, dan ahli media 85.5% yang diartikan media sangat layak digunakan. Dan mendapatkan hasil nilai signifikansi 0.000, dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media lempar dadu berbantuan flash card ini terdapat signifikansi untuk pembelajaran.

Pembahasan

Fokus utama penelitian ini adalah mengatasi rendahnya daya ingat siswa terhadap kosa kata bahasa Arab atau *mufrodats* yang sering kali terlupakan saat berpindah ke bab materi selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi di kelas 5, ditemukan bahwa absennya media pembelajaran interaktif membuat proses belajar menjadi monoton sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi. Penggunaan metode konvensional menyebabkan konsentrasi hanya tertuju pada materi terkini tanpa adanya penguatan ingatan jangka panjang terhadap kata-kata yang sudah dipelajari sebelumnya. Sebagai solusi, dikembangkan media permainan berupa lempar dadu yang diintegrasikan dengan *flash card* untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain sesuai karakteristik usia siswa tingkat *madrasah ibtidiyyah*. Media ini dirancang khusus untuk menstimulasi pikiran dan perasaan siswa agar proses transfer pesan dalam bahasa Arab berjalan lebih terkendali dan menyenangkan. Harapannya, inovasi edukatif ini dapat mencegah kejenuhan sekaligus memperkuat penguasaan kosa kata melalui interaksi aktif di dalam kelas. Peneliti merancang alat ini dengan ukuran yang cukup besar untuk memudahkan keterlibatan fisik siswa. Melalui media ini, setiap kata baru tidak hanya dihafalkan secara mekanis tetapi juga diasosiasikan dengan aktivitas permainan yang kompetitif namun tetap mendidik bagi seluruh peserta didik (Ilahiyati et al., 2023; Pratolo & Hafizhah, 2022; Sari et al., 2021; Tiara, 2020).



Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri dari sebuah *banner* berukuran 2 x 2 yang memiliki 40 kotak interaktif yang dilengkapi dengan ilustrasi visual menarik seperti tangga dan ular. Di sisi lain, terdapat 40 *flash card* yang mencakup 2 tema utama yaitu anggota tubuh dan profesi dengan masing-masing berjumlah 20 kartu. Sisi depan kartu menampilkan gambar dan teks kosa kata, sementara sisi belakang menunjukkan identitas angka dengan warna yang bervariasi untuk menjaga daya tahan serta ketertarikan visual siswa. Total terdapat 40 kata penting seperti dokter, arsitek, hingga berbagai bagian anatomi tubuh manusia yang harus dikuasai oleh siswa kelas 5. Penggunaan warna-warna cerah pada media ini disesuaikan dengan psikologi perkembangan anak untuk meningkatkan antusiasme selama sesi permainan berlangsung. Setiap komponen media dirancang sedemikian rupa agar mampu menjadi penyalur pesan yang efektif sekaligus merangsang keinginan belajar secara mandiri maupun berkelompok. Inovasi fisik ini menjadi jembatan bagi siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih sederhana dan mudah diingat. Kualitas bahan yang digunakan juga dipastikan kokoh sehingga dapat dipakai berulang kali dalam jangka waktu yang lama tanpa mengalami kerusakan selama proses belajar di kelas. (Abidin et al., 2024; Daulay et al., 2023; Hariani, 2020; Murtidi & Iskandar, 2025; Naswan, 2022)

Kelayakan media ini diuji secara mendalam melalui validasi oleh beberapa pakar yang kompeten di bidangnya masing-masing untuk memastikan kualitas konten dan desain sebelum diterapkan. Hasil penilaian dari para ahli materi menunjukkan angka sempurna yakni 100 untuk seluruh aspek yang diuji meliputi pembelajaran, isi materi, interaksi, umpan balik, hingga penanganan kesalahan. Angka 100 ini mencerminkan bahwa seluruh substansi kosa kata yang disajikan telah sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan akademik siswa di tingkat dasar. Sementara itu, tim ahli media memberikan penilaian rata-rata sebesar 85,5 yang dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar. Secara terperinci, aspek pewarnaan mendapatkan angka 80, pemakaian bahasa mencapai 90, grafis berada pada angka 86, dan desain juga mendapatkan nilai 86. Data angka ini membuktikan bahwa dari segi estetika serta fungsionalitas teknis, media lempar dadu ini sudah memenuhi standar operasional pembelajaran bahasa Arab. Meskipun aspek pewarnaan memiliki nilai paling rendah di antara kriteria yang lain, perolehan angka 80 tetap menunjukkan kualitas visual yang memadai untuk menarik perhatian belajar siswa. Validasi ini memberikan landasan teoretis yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap implementasi nyata di lapangan (Maimunah et al., 2023; Nurmasari et al., 2022; Syahputri et al., 2023; Violadini & Mustika, 2021; Wiratni et al., 2021).

Efektivitas penggunaan media ini dibuktikan melalui analisis data statistik yang melibatkan 38 siswa sebagai subjek penelitian utama melalui metode *paired sample t-test*. Sebelum diberikan perlakuan dengan media, nilai rata-rata *pretest* siswa tercatat hanya sebesar 49,47 yang menunjukkan pemahaman awal yang masih sangat rendah terhadap materi *mufrodat*. Namun, setelah media lempar dadu berbantuan *flash card* diimplementasikan, terjadi lonjakan nilai rata-rata *posttest* yang sangat signifikan menjadi 92,24. Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan perangkat lunak, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana angka ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05. Perolehan angka 0,000 ini menegaskan secara kuat bahwa penggunaan media permainan tersebut memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 secara terukur. Selain itu, korelasi antara nilai awal dan akhir tercatat pada angka 0,835 yang menunjukkan hubungan yang sangat positif dan erat. Peningkatan skor sebesar 42,763 poin secara rata-rata membuktikan bahwa transisi dari metode belajar lama ke media baru berhasil menguatkan



retensi kosa kata siswa secara efektif. Data numerik ini menjadi bukti empiris yang valid bagi keberhasilan proses pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti (Kartikasari & Rahmawati, 2022; Koderi et al., 2020; Sativa et al., 2024; Setiyana et al., 2023).

Respon siswa terhadap penggunaan media ini tercatat sangat positif dengan perolehan angka rata-rata sebesar 97 yang mencerminkan tingkat kepuasan belajar yang sangat tinggi. Secara spesifik, aspek penggunaan media mendapatkan skor 98 sedangkan aspek reaksi terhadap pemakaian mencapai angka 96 berdasarkan hasil angket siswa. Angka-angka ini menunjukkan bahwa para siswa merasa sangat terbantu dan antusias dengan kehadiran media baru dalam kelas bahasa Arab mereka setiap hari. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yakni hanya dilakukan pada lingkup satu sekolah dengan 38 responden sehingga perlu kehati-hatian dalam melakukan generalisasi pada konteks sekolah yang berbeda. Implikasi dari temuan ini menyarankan agar para pengajar mulai meninggalkan metode ceramah yang monoton dan beralih pada pemanfaatan media interaktif untuk menjaga motivasi belajar siswa. Meskipun media lempar dadu ini terbukti sangat efektif, keberlanjutannya sangat bergantung pada kemampuan manajemen waktu guru selama proses belajar di kelas berlangsung. Di masa depan, pengembangan media serupa dapat diintegrasikan dengan teknologi digital untuk memperluas cakupan materi. Secara keseluruhan, integrasi aspek visual dan kinestetik dalam media ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi penguasaan bahasa asing secara menyenangkan.

KESIMPULAN

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi) untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran lempar dadu berbantuan flash card ini. Pertama, mengevaluasi materi dan kebutuhan siswa, kemudian mendesain media yang akan dibuat, mengembangkannya, dan menerapkannya pada siswa kelas VA MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Terakhir, jika diperlukan, mengevaluasi media yang telah dikembangkan. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media lempar dadu berbantuan flash card ini sangat layak digunakan, dengan penilaian ahli materi dan media rata-rata 100% dan 85.5%. Selain itu, setelah digunakan, siswa menunjukkan hasil rata-rata 97% dalam penggunaan media yang efektif dan sangat membantu. Hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif bagi siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0.000, yang berarti bahwa media efektif jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Oleh karena itu, nilai signifikansi 0.000 di atas 0.05 menunjukkan bahwa media efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Sholihah, N. N., & Rasyid, F. (2024). Implementasi model pembelajaran mind mapping dengan media gambar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi menerima qadha dan qadar di SD Negeri 005 Malinau Kota. *Allimna Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2711>
- Daulay, I. S., Hasibuan, S. B., & Nasution, S. (2023). The use of meaningful instruction design (mid) learning model to improve student learning outcomes in force and motion science subject materials. *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education*, 6(2), 108. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v6i2.29041>
- Hariani, I. D. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA berbasis mind map di kelas III SD Negeri 07 Situjuh Gadang, kabupaten lima puluh kota. *JPGI*



- (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 5(1), 26.
<https://doi.org/10.29210/02595jpgi0005>
- Ihwan, M. B., Mawardi, S., & Ni'mah, U. (2022). Pengaruh penguasaan ilmu nahwu dan sharaf terhadap kemampuan membaca kitab fathul qarib. *TADRIS AL-ARABIYAT Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 61.
<https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i1.1422>
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2023). The implementation of wordwall games in vocabulary learning. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144.
<https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>
- Johar, J., Asri, W. K., & Hasmawati, H. (2021). Metode pembelajaran kooperatif tipe poster session dalam penguasaan kosakata bahasa jerman. *Phonologie Journal of Language and Literature*, 1(2), 58.
<https://doi.org/10.26858/phonologie.v1i2.21516>
- Juariah, D., Arifin, E. Z., & Suendarti, M. (2021). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis teks eksposisi. *Diskursus Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 110.
<https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7440>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. (2022). Desain media pembelajaran interaktif “tekat baja” untuk memperkaya kosakata bahasa jawa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. B. (2020). Pengembangan mobile learning untuk penguasaan mufrodat siswa MTs. *ARABIYATUNA Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 265.
<https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maimunah, M., Haritani, H., & Marhamah, M. (2023). Pengembangan modul ajar IPA berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pola lesson study. *Educatio*, 18(2), 315. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24694>
- Maulida, Y., & Neviyarni, N. (2021). Analisis bahasa ditinjau dari karakteristik, isu belajar dan teori bahasa. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 14.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.186>
- Munip, A. (2020). Tantangan dan prospek studi bahasa arab di indonesia. *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 303.
<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.08>
- Murtidi, A. T., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis team games tournament untuk meningkatkan civic literacy siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1257.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10593>
- Naswan, N. (2022). Meningkatkan hasil belajar pembagian dengan menggunakan kartu kelipatan berwarna. *Educatio*, 17(1), 77. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5780>
- Noortyani, R., Mutiani, M., Syaharuddin, S., Jumriani, J., & Abbas, E. W. (2021). Penguatan perkembangan anak melalui alunan lagu pengantar tidur “dinding banjar.” *Khazanah Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 19(1), 105.
<https://doi.org/10.18592/khazanah.v19i1.4638>



- Nuha, M. A. U., & Faedurrohan, F. (2022). Manajemen perencanaan kurikulum bahasa arab (tinjauan ontologi, epistemologi dan aksiologi). *Al-Muyassar Journal of Arabic Education*, 1(2), 203. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i2.6488>
- Nurmasari, N., Syamswisna, S., & Tenriawaru, A. B. (2022). Kelayakan ensiklopedia pada submateri pemanfaatan keanekaragaman hayati dari hasil etnobotani tumbuhan obat. *DIDAKTIKA BIOLOGI Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i2.4438>
- Prasasti, K. A., Wahdah, N., Hamidah, H., & Ilmiani, A. M. (2023). Gaungkan bahasa arab melalui program pengabdian internasional di MaBIQ Pahang Kuantan Malaysia. *Jurnal Abdimas BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 199. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.15063>
- Pratolo, B. W., & Hafizhah, R. (2022). The effectiveness of using crossword puzzle games to improve vocabulary mastery of the 7th grade students of SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.12928/tefl.v1i1.161>
- Pujiono, S., & Widodo, P. (2021). Implementasi budaya dalam perkuliahan menulis akademik mahasiswa bipa tiongkok. *LITERA*, 20(1), 142. <https://doi.org/10.21831/ltr.v20i1.37927>
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran bahasa dalam penerapan ilmu pengetahuan. *Journal on Education*, 5(2), 2981. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.949>
- Sa'diyah, H., & Abdurahman, M. (2021). Pembelajaran bahasa arab di indonesia: Penelitian terhadap motivasi belajar bahasa asing. *Lisanan Arabiya Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.32699/liar.v5i1.1665>
- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application of word square and scramble sentence learning model to improve english vocabulary for elementary school students. *LITE Jurnal Bahasa Sastra Dan Budaya*, 18(2), 74. <https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia dengan menggunakan permainan anagram di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Sativa, O., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Dampak media scramble word game terhadap kemampuan vocabulary siswa kelas IV sekolah dasar. *INNOVATIVE Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10801. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10890>
- Setiyana, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Media kartu dengan kearifan lokal gusjigang untuk pembelajaran bahasa inggris siswa kelas IV SD. *Educatio*, 18(1), 118. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Syahputri, D. N., Solikhin, F., & Nurhamidah, N. (2023). Pengembangan e-LKPD berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi reaksi redoks. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 67. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.37598>
- Taufik, A. (2020). Dakwah islamiyah melalui media bahasa arab. *Jurnal Khobar Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.37092/khobar.v2i1.198>



- Tiara, T. (2020). Pengembangan media ular tangga berbantuan flashcard terhadap keterampilan menulis deskripsi kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(1), 47. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>
- Triamanda, V. D., & Hafrison, H. (2023). Kontribusi penguasaan kosakata terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 7029. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7329>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan e-modul berbasis metode inkuiri pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- Wiratni, N. L. G., Ardana, I. M., & Mardana, I. P. B. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran ipa dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jurnaltp.v11i2.630>