

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *UNO FLIP I'RAB* DAN PENGGUNAANNYA DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI MADIN MATHOLI'UL HUDA

Ahmad Baihaqi*, Moh. Khasairi

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ahmad.baihaqi.1702316@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i92024p929-941

Kata kunci

Ilmu Nahwu
I'rab
UNO Flip I'rab
ADDIE

Abstrak

Ilmu nahwu merupakan cabang ilmu yang mengkaji aturan dan gramatika bahasa Arab. Di dalamnya, terdapat beberapa bab yang menjelaskan tata cara berbahasa Arab dengan baik dan benar sesuai kaidah. I'rab adalah salah satu materi dasar dalam ilmu nahwu yang harus dikuasai sebelum mempelajari materi-materi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran "UNO Flip I'rab" serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran nahwu bab I'rab melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan langkah-langkah mencari referensi dari berbagai sumber, menganalisis, kemudian merancang media. Angket validasi dan uji coba digunakan untuk mengukur kelayakan media "UNO Flip I'rab", sementara wawancara, pretest, dan posttest digunakan sebagai data untuk menilai efektivitas media. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 92,3 persen, sementara ahli media memberikan 76,8 persen, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Uji kelayakan media memperoleh persentase sebesar 80,7 persen, sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata pretest sebesar 50,69 dan rata-rata posttest sebesar 89,15. Antusiasme siswa dalam menggunakan media "UNO Flip I'rab" pada pembelajaran Nahwu juga sangat tinggi.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Nahwu di pondok pesantren umumnya masih menggunakan metode konvensional yang dapat diklasifikasikan ke dalam metode klasikal dan individual. Metode klasikal, yang sering diterapkan di pondok pesantren salafi, mencakup metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan sosiodrama. Sementara itu, metode individual dirancang untuk mengembangkan kompetensi belajar santri secara mandiri, antara lain melalui metode latihan, resitasi (pemberian tugas), dan eksperimen (Mu'izzuddin, 2021). Metode-metode ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif demi meningkatkan minat santri dalam mempelajari bahasa Arab (Rahman, 2015).

Namun, paradigma pembelajaran konvensional yang masih dominan sering kali dianggap tidak menarik dan kurang adaptif terhadap perkembangan zaman (Irhamni et al., 2020). Oleh karena itu, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi pergeseran signifikan ke arah penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar seperti buku, modul, atau alat bantu lainnya kepada peserta didik, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan (Anggraeni & Sumarsih, 2015). Penelitian

terbaru menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hasan et al., 2022; Lestari et al., 2023).

Salah satu inovasi yang sedang berkembang adalah penggunaan permainan dalam metode pengajaran. Meskipun permainan bukanlah tujuan utama pembelajaran, perannya sebagai sarana pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pengajaran (Asrori, 2013). Penelitian oleh Suroyyah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media UNO dalam pembelajaran tarakib secara signifikan meningkatkan hasil belajar, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 50-59 sebelum menggunakan media menjadi 80-100 setelah penggunaannya. Penelitian ini relevan dengan pengembangan media "UNO Flip I'rab" yang digunakan penulis dalam pembelajaran Nahwu bab I'rab. Meskipun terdapat kesamaan dalam penggunaan media UNO, penelitian ini menggunakan varian "UNO Flip" yang lebih inovatif, dengan fokus pada bab I'rab dalam Nahwu.

Penelitian terkait media pembelajaran berbasis kartu juga sering dilakukan oleh mahasiswa di Universitas Negeri Malang. Anisa et al. (2020) mengembangkan media kartu "Pop Up" untuk meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Arab siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai ujian praktik percakapan dari rata-rata 63,82 sebelum penggunaan kartu menjadi 70,00 setelah penggunaannya. Penelitian ini menunjukkan adanya tren positif dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas belajar siswa. Lebih lanjut, penelitian oleh Nugroho et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis kartu yang interaktif dapat memperbaiki keterampilan bahasa dan meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Penulis tertarik mengembangkan media kartu "UNO Flip I'rab" sebagai inovasi dalam pembelajaran Nahwu.

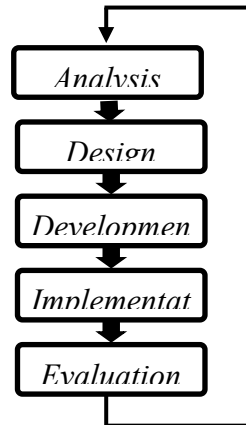
Latar belakang di atas memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu kartu "UNO Flip" yang memiliki dua sisi (gelap dan terang). Setiap sisi memiliki fungsi masing-masing yang dapat meningkatkan fleksibilitas dan kegunaan kartu tersebut dalam proses pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bab I'rab dalam ilmu Nahwu, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, namun sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan menghafal I'rab secara menyeluruh. Penelitian ini dilakukan di Madin Matholi'ul Huda Malang, sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan Pondok Pesantren Miftahul Huda, Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan menguji keefektifannya dalam konteks tertentu. Metode ini seringkali bersifat longitudinal, yang berarti memerlukan waktu untuk menilai perubahan dan efektivitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran berupa kartu UNO Flip yang berisi materi Nahwu bab I'rab. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan interaktivitas, inovasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi I'rab, sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fitriani et al., 2020; Nugroho, 2021).

Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja untuk pengembangan media pembelajaran ini. Model ADDIE mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Welty, 2007). Pada tahap Analisis, peneliti mengevaluasi literatur dan kondisi

pembelajaran di lapangan, dengan kitab "Matan Jurumiyah" digunakan sebagai referensi utama. Tahap Desain melibatkan pembuatan kerangka media secara manual sebelum diolah lebih lanjut dengan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop dan InShot. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil desain awal dan melalui proses validasi oleh ahli media serta ahli materi untuk memastikan kualitas dan relevansi isi produk (Rayanto & Sugianti, 2020).



Gambar 1. Tahapan Prosedur ADDIE (Sumber: Welty, 2007)

Setelah pengembangan, implementasi dilakukan dengan uji coba dalam kelompok kecil dan besar di Madin Matholi'ul Huda, khususnya di kelas 4A & 4B Ula. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur respons peserta didik serta efektivitas media kartu UNO Flip I'rab dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap bab I'rab. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan masukan dari guru dan peserta didik, sebagaimana dianjurkan oleh berbagai penelitian bahwa evaluasi yang berkelanjutan adalah kunci keberhasilan pengembangan media pembelajaran (Rustandi, 2021; Wahyudi et al., 2022).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan skala Likert dari validator materi, validator media, serta peserta didik (Sugiyono, 2014). Wawancara dilakukan dengan ketua kurikulum, guru Nahwu, dan peserta didik untuk menggali informasi mengenai efektivitas media dalam pembelajaran Nahwu. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan kartu UNO Flip I'rab, sesuai dengan temuan bahwa tes pretest-posttest efektif dalam mengukur dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar (Ardiansyah & Setiawan, 2022). Dokumentasi digunakan untuk mencatat seluruh proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran ini.

Tabel 1. Skala Likert

Persentase Skor	Keterangan
Angka 4	Sangat baik/ sangat menarik/ sangat mudah/ sangat jelas/ sangat tepat.
Angka 3	Baik/ menarik/ mudah/ jelas/ tepat.
Angka 2	Cukup baik/ cukup menarik/ cukup mudah/ cukup jelas/ cukup tepat.
Angka 1	Kurang baik/ kurang menarik/ kurang mudah/ kurang jelas/ kurang tepat.

Tabel 2. Kriteria Validitas dan Kelayakan/Praktis

No	Nilai Persentase	Keterangan
1	76 % - 100 %	Sangat Valid atau Sangat Layak/Praktis.
2	51 % - 75 %	Cukup Valid, atau Layak/Praktis.
3	26 % - 50 %	Kurang Valid, atau Kurang Layak/Praktis.
4	1 % - 25 %	Tidak Valid, atau Tidak Layak/Praktis

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Pengembangan Media Kartu UNO Flip I'rab

Desain purwarupa (*prototype*) dirancang dengan meneliti desain UNO terdahulu (biasa) kemudian mengalami perubahan desain dengan mengganti *background* warna Merah, Biru, Hijau, dan Kuning (polos) UNO asli menjadi warna Merah tulisan رفع, Biru tulisan نصب, Hijau tulisan خفض, dan Biru tulisan جزم, lihat gambar 4. Pembuatan logo UNO Flip I'rab oleh peneliti bertujuan untuk mendefinisikan dan memberi identitas kartu supaya kartu mudah dikenal, seperti gambar dibawah ini. Peneliti menata posisi logo pada pojok kanan atas kartu.



Gambar 2. Logo UNO Flip I'rab

Langkah selanjutnya mengubah angka latin menjadi angka Arab pada setiap kartu bersamaan dengan mengisi muatan dalam kartu (*alaamaatil I'rab* pada sisi terang) dan (contoh penggunaannya dalam kalimat pada sisi gelap).



Gambar 3. Sisi terang UNO Flip I'rab

Sehingga pada permainan disisi terang objek akan memahami pembagian masing-masing I'rab Rofa', Nashob, Khafad/Jer, dan Jazm, dengan semua tanda-tandanya. Penambahan kartu aksi mengkiplat pada kartu UNO asli dan menambah suasana bermain.



Gambar 4. Sisi Gelap UNO Flip I'rab

Sedang pada sisi gelap maka disajikan kalimat-kalimat yang menggunakan kaidah I'rab yang sesuai ditambah tanda (ciri) yang menjadi pembeda agar terlihat dengan jelas tanda I'rabnya. Seperti I'rab Khafad/Jer dengan contoh **أَنْتَ كَأَبِيكَ** dengan ditandai warna hitam pada alamat I'rabnya yaitu Ya', bisa dilihat pada contoh gambar dibawah ini.



Gambar 5. Contoh Sisi Gelap UNO Flip I'rab

Setelah media UNO Flip I'rab diselesaikan seluruhnya langkah selanjutnya peneliti melakukan pengecekan dan penghitungan jumlah keseluruhan sisi gelap dan terang agar sesuai dan cocok. Setelah penataan maka kartu telah siap untuk dicetak. peneliti memilih kertas yang tebal dan bagus dengan jenis *hard paper* dengan ukuran setiap kartu 6cm × 9cm. Jumlah dan jenis kartu telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dan lebih detail dapat dilihat pada lampiran, langkah selanjutnya setelah kartu seluruhnya dicetak adalah pengvalidasian.

3.2. Kelayakan Penggunaan Media UNO Flip I'rab

Terdapat dua uji kelayakan pada penelitian ini, yaitu: validitas dan uji coba. validasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan media UNO Flip I'rab ini yang dilakukan pada tanggal 11 Juli 2023 oleh validator materi dan validator media, keduanya merupakan dosen Departemen Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket yang berisi 13

poin penilaian dan validasi media berisi 14 poin penilaian. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert dengan menggunakan skala poin 1, 2, 3, dan 4. Kriterianya adalah nilai 1 jika kurang baik, 2 jika cukup baik, 3 jika baik, dan 4 jika sangat baik. Selain penilai dalam bentuk angka yang bersifat kuantitatif, ahli materi dan ahli media juga mengisi penilaian dalam bentuk pernyataan, kritik, dan saran yang digunakan sebagai penilaian kualitatif. Hasil validasi materi dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini. Hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 4 berikutnya.

Tabel 3. Data hasil validasi materi

No	Aspek Penilaian	Analisis			
		ΣS	Smax	%	Keterangan
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kedalaman/keakuratan materi	3	4	75%	Cukup Valid
3	Penumbuhan motivasi belajar	4	4	100%	Sangat Valid
4	Interaktivitas	4	4	100%	Sangat Valid
5	Kelengkapan	4	4	100%	Sangat Valid
6	Kemudahan untuk dipahami	4	4	100%	Sangat Valid
7	Ketepatan istilah	3	4	75%	Cukup Valid
8	Sistematis	3	4	75%	Cukup Valid
9	Kejelasan	4	4	100%	Sangat Valid
10	Ketepatan evaluasi	4	4	100%	Sangat Valid
Aspek Komunikasi Visual					
11	Komunikatif (bahasa baik, benar dan mudah dipahami)	3	4	75%	Cukup Valid
12	Gambar	4	4	100%	Sangat Valid
13	Kreatif	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		48	52	92,3%	Sangat Valid

Dari hasil validasi materi yang telah dilakukan, dapat diketahui mendapatkan nilai 48 dari 52 nilai maksimal serta tingkat kevalidan mencapai nilai persentase 92,3% sehingga mendapat predikat sangat Valid. berdasar hasil tersebut maka materi yang terdapat pada media kartu UNO Flip I'rab berbasis cetak ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

Selain mendapat nilai berupa skor, ahli materi juga memberikan komentar dan saran mengenai media kartu UNO Flip I'rab ini. Komentar tersebut dilayangkan berupa perkataan secara langsung dan juga tertulis pada lembar validasi, komentar secara lisan ahli materi mengungkapkan ketertarikan dengan media tersebut untuk dikembangkan lagi menjadi aplikasi. Adapun komentar tertulis beliau tuangkan secara umum sangat bagus media yang dikembangkan peneliti, selain kreatif juga inspiratif. Saran ahli materi adalah penulis dimohon untuk membenarkan beberapa kartu yang kalimatnya belum benar sesuai kaidah Bahasa Arab dan juga kalimat yang belum sesuai konteks.

Tabel 4. Data hasil validasi media

No	Aspek Penilaian	Analisis			
		ΣS	Smax	%	Keterangan
Aspek Pembelajaran					
1	Maintainable (mudah disimpan/dikelola)	3	4	75%	Cukup Valid
2	Usabilitas (mudah digunakan)	4	4	100%	Sangat Valid
3	Ketepatan memilih media pengembangan	3	4	75%	Cukup Valid
4	Dokumentasi pembuatan prototype	3	4	75%	Cukup Valid
5	Reusable (dapat dikelola kembali)	3	4	75%	Cukup Valid

No	Aspek Penilaian	Analisis			
		ΣS	Smax	%	Keterangan
Aspek Komunikasi Visual					
6	Komunikatif	3	4	75%	Cukup Valid
7	Kualitas bahan	3	4	75%	Cukup Valid
8	Kreatif dan inovatif	3	4	75%	Cukup Valid
9	Sederhana	3	4	75%	Cukup Valid
10	Ketepatan penggunaan font	3	4	75%	Cukup Valid
11	Gambar typografi	3	4	75%	Cukup Valid
12	Tata letak	3	4	75%	Cukup Valid
13	Warna	3	4	75%	Cukup Valid
14	Desain	3	4	75%	Cukup Valid
Jumlah		43	56	76,8%	Sangat Valid

Dari hasil validasi media yang telah dilakukan, dapat diketahui mendapatkan nilai 43 dari 56 nilai maksimal serta tingkat kevalidan mencapai nilai persentase 76,8% sehingga mendapat predikat sangat Valid. berdasar hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu UNO Flip I'rab berbasis cetak ini telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain mendapat nilai berupa skor, dosen ahli media juga memberikan komentar dan saran terhadap media kartu UNO Flip I'rab ini. Komentar tersebut dituliskan pada lembar validasi. Ahli materi tidak banyak berkomentar mengenai kartu yang peneliti kembangkan, ahli media memadukan komentar dan saran dengan koreksi dari muatan kartu UNO Flip I'rab yang terdapat kesalahan pada penulisan dan kaidah.

Untuk menindaklanjuti komentar dan saran dari ahli materi dan media yang keduanya mengoreksi pada penulisan yang salah, sehingga peneliti kemudian melakukan perbaikan secara menyeluruh dari kesalahan penulisan yang telah dinilai oleh ahli materi sebagai berikut.

Tabel 5. Revisi produk setelah penilaian validator





Setelah dilakukannya validasi dengan ahli materi dan media, selanjutnya terdapat dua macam uji coba pada penelitian pengembangan kartu UNO Flip I'rab ini yakni Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar. Hasil uji coba kelompok kecil merupakan hasil dari percobaan oleh 12 responden yang bersedia untuk mencoba dan memainkan serta menilai kartu UNO Flip I'rab ini dengan tujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan media sebelum

dilakukan uji coba terhadap kelompok besar di kelas 4A dan 4B Madin Matholi'ul Huda. Uji coba ini dilakukan di Pondok Pesantren Miftahul Huda pada tanggal 7 Juli 2023 dengan menggunakan angket penilaian. Angket yang digunakan terdiri atas 17 poin penilaian yang terbagi menjadi 3 aspek: aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Menggunakan skala Likert poin 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria poin 1 kurang baik, 2 cukup baik, 3 baik, dan 4 sangat baik. Responden juga mengisi komentar dan saran sebagai penilaian kualitatif pada penelitian. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil

No	Aspek Penilaian	Analisis			
		ΣS	Smax	%	Keterangan
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	40	48	83%	Sangat Valid
2	Kedalaman/keakuratan materi	36	48	75%	Cukup Valid
3	Penumbuhan motivasi belajar	42	48	87,5%	Sangat Valid
4	Interaktivitas	43	48	89,5%	Sangat Valid
5	Kelengkapan	39	48	81%	Sangat Valid
6	Kemudahan untuk dipahami	38	48	79%	Sangat Valid
7	Ketepatan istilah	40	48	83%	Sangat Valid
8	Kejelasan	39	48	81%	Sangat Valid
9	Ketepatan evaluasi	33	48	69%	Cukup Valid
Aspek Rekayasa Media					
10	<i>Maintainable</i> (mudah dikelola/disimpan)	41	48	85%	Sangat Valid
11	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	42	48	87,5%	Sangat Valid
Aspek Komunikasi Visual					
12	Komunikatif (bahasa baik, benar dan mudah dipahami)	38	48	79%	Sangat Valid
13	Gambar dan <i>Typografi</i>	32	48	67%	Cukup Valid
14	Kreatif dan Inovatif	43	48	89,5%	Sangat Valid
15	Tata letak	37	48	77%	Sangat Valid
16	Warna	38	48	79%	Sangat Valid
17	Desain	38	48	79%	Sangat Valid
Jumlah		659	816	80,7%	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil pada tabel diatas diketahui bahwa uji coba memperoleh total nilai 659 dari 816 jumlah nilai maksimal. persentase keseluruhan dalam uji coba kelompok kecil ini sebanyak 80,7% yang dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO Flip I'rab ini telah layak untuk dijadikan media pembelajaran serta dapat diteruskan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Selain penilaian berupa skor, pada angket ini responden juga memberikan catatan komentar serta saran mengenai kartu UNO Flip I'rab ini. Adapun beberapa saran dan komentar peneliti rangkum sebagai berikut. (1) 9 dari 12 responden menyatakan media pembelajaran ini sangat menarik ditambah juga kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat bermain sambil belajar dan juga mudah untuk dimainkan dan difahami; (2) 3 dari 12 responden mengatakan lebih baik dilengkapi dengan panduan khusus penggunaan dan cara bermain UNO Flip I'rab ini; (3) 5 dari 12 memberikan komentar mengenai warna pada UNO Flip I'rab ini, diantaranya menyarankan untuk memilih gradasi warna yang lebih menarik dan mencolok sehingga mudah membedakannya; (4) salah satu responden merupakan CO Kurikulum Madin Matholi'ul Huda menyatakan bahwa media ini lebih baik dan cocok digunakan di luar jam pelajaran mengingat kartu ini cukup fleksibel untuk digunakan; (6) salah seorang responden menyatakan tidak paham atas pembelajaran ini, hal ini disebabkan si responden belum dapat bermain permainan

UNO dan belum memahami pembelajaran Nahwu bab I'rab. Seluruh saran dan komentar yang diberikan oleh responden digunakan sebagai bahan evaluasi pada media kartu UNO Flip I'rab.

Tabel 7. Revisi setelah uji coba kelompok kecil

No	Saran	Tindak Lanjut
1	Melengkapi dengan panduan dan aturan bermain UNO Flip I'rab	<p style="text-align: center;">PANDUAN PENGGUNAAN UNO FLIP I'RAB</p> <p>A. Cara Bermain Kartu UNO Flip I'RAB</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain yang ditunjuk sebagai dealer (AL) mengocok kartu. 2. Dealer membagikan kartu dengan memulai sisi terang di awal permainan, setiap pemain mendapatkan 5 kartu. 3. Pemain pertama mengambil satu kartu dari tumpukan untuk memulai permainan, lalu melanjutkan dengan meletakkan kartu yang cocok. 4. Pemain berikutnya melanjutkan permainan dengan mencocokkan angka, warna, atau simbol pada kartu. Pada kartu UNO Flip I'rab, sisi terang berisi contoh materi I'rab, sementara sisi gelap berisi pembahasan yang lebih mendalam. 5. Pemain menggunakan kartu aksi atau kartu fungsi yang terdapat pada UNO Flip I'rab untuk mengubah arah permainan atau mengaktifkan aturan khusus. 6. Permainan berakhir ketika seorang pemain telah menggunakan seluruh kartunya. Pemain terakhir yang masih memegang kartu dinyatakan kalah. <p>B. Peraturan dalam Bermain Kartu UNO Flip I'RAB</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain diharuskan menyebutkan jenis kartu yang mereka mainkan. Hal ini bertujuan agar fungsi kartu, baik dalam hal materi I'rab maupun aksi, dapat dimaksimalkan dan dipahami oleh pemain lain. 2. Pemain harus mengikuti aturan yang terkait dengan kartu fungsi dan kartu aksi yang ada dalam permainan. 3. Pemain diharuskan mengucapkan "UNO" ketika mereka hanya memiliki satu kartu tersisa. 4. Jika peraturan di atas dilanggar, pemain akan mendapatkan sanksi berupa mengambil 2 kartu dari tumpukan. <p>C. Larangan dalam Bermain Kartu UNO Flip I'RAB</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain dilarang menyembunyikan warna kartu yang mereka mainkan. Hal ini bertujuan agar materi I'rab tetap dapat terbaca dan fungsi kartu dapat berjalan maksimal. 2. Pemain dilarang melihat kartu lawan atau menunjukkan kartu mereka kepada pemain lain. Pemain juga dilarang melihat kartu yang berada di tumpukan. 3. Pemain tidak diperbolehkan mengucapkan "UNO" saat pertengahan permainan, atau sebelum mereka hanya memegang satu kartu terakhir. 4. Jika larangan di atas dilanggar, pemain akan mendapatkan sanksi berupa mengambil 2 kartu dari tumpukan.

3.3. Hasil Efektifitas

Hasil efektifitas media kartu UNO Flip I'rab diambil dari data penelitian Uji Coba Kelompok Besar yang mana objek penelitian yaitu kelas 4A dan kelas 4B Madin Matholi'ul Huda Malang. Pada kelas 4A peneliti mengambil 15 responden penelitian yang dijadikan sebagai data kualitatif sedangkan kelas 4B peneliti menggunakan 13 responden untuk dijadikan sebagai data kuantitatif. Uji coba kelompok besar pada penggunaan media kartu UNO Flip I'rab dilaksanakan pada tanggal 9-12 Juli 2023 dan menghasilkan data sebagai berikut.

Selaku Co Kurikulum Madin Menyatakan “Bagus sih kartumu ini, dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Nahwu dengan senang hati, kreatif dan inovatif menurutku. Penggunaannya juga mudah namun lebih baiknya dipakai diluar jam pelajaran karena dilihat dari segi manfaatnya kartu ini konteksnya bermain” (Wawancara Ahmad Abu Hanifah S.Pd., 2023). Dalam wawancara Ahmad Syafi’udin, dkk. (2023) mengatakan “Pertama-pertama ‘mumet’ tapi ketika sudah terbiasa jadi gampang. Seru juga bisa belajar sambil bermain jadi bisa membantu menghafal dan belajar mengenai tanda-tanda I’rab dengan lebih cepat dan nyaman, untuk kartunya cocok dipakai di kelas 4B Ula namun contoh-contohnya masih terbilang sulit.”

Wawancara Misbahul Munir & Mohammad Firdaus Habibi (2023) keduanya menyatakan “aku jadi paham I’rab disamping seru mainnya bisa sambil ‘sinau’ cocok sih kartunya dipakai siapa saja.” “permainan kartunya menyenangkan, seru juga. Agaknya warnanya sedikit membingungkan gelap terangnya apalagi di warna gelapnya yang ada kalimatnya, apa mungkin belum terbiasa ya? saranya permainannya bisa dikembangkan lagi agar lebih baik dan lebih aktif” (Wawancara Abdul Haq Dailamiy, dkk., 2023).

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Kelas 4B Ula

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
1	Ach. Alwi	50	85	Meningkat
2	Ahmad Ihya Ulumuddin	50	85	Meningkat
3	Alfin Nur Rohim	78	95	Meningkat
4	Ayatullah jibril Al-Arsy	52	93	Meningkat
5	Candra Hadi Kusuma	25	80	Meningkat
6	Mohammad Amal Nabil	50	90	Meningkat
7	Muhammad Bahrul Faizi	55	88	Meningkat
8	Muhammad Damarjati	50	93	Meningkat
9	Muhammad In’am Mabrus Kamal	54	94	Meningkat
10	Muhammad Jengki Dausat	30	85	Meningkat
11	Muhammad Zidan Risqi	55	88	Meningkat
12	Umar Hamdan Zarkasyi	45	98	Meningkat
13	Yahya Bil Chamdi Romadhoni	65	85	Meningkat
	Rata-rata	50,69	89,15	Meningkat

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa seluruh nilai 13 siswa kelas 4B Ula mengalami peningkatan signifikan. Jumlah nilai rata-rata yang mula-mula 50,69 saat pretest meningkat menjadi 89,15 pada posttest, dan seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 85 pada posttest. Selain itu, dalam uji coba kelompok besar di kelas 4A Ula, 90% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media kartu UNO Flip I’rab. Kesimpulannya, media UNO Flip I’rab terbukti efektif dalam pembelajaran Nahwu di kelas 4A & 4B Ula Madin Matholi’ul Huda Malang.

Efektivitas media kartu UNO Flip I’rab juga tercermin dari karakteristik media yang mudah diakses dan digunakan di mana saja dan kapan saja. Banyak saran muncul untuk menggunakan media ini di luar jam pembelajaran guna membiasakan siswa dengan materi. Hal ini mendukung peningkatan hasil belajar serta minat dan semangat belajar siswa pada pelajaran Nahwu. Penelitian oleh Hadi dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta yang mengintegrasikan teknik permainan, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Selain itu, Arifin (2022) mencatat bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Riset oleh Kusuma et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Arab efektif dalam memudahkan pemahaman konsep gramatika dan meningkatkan hasil belajar. Hal serupa

ditemukan oleh Sari (2023), yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Tambahan pula, penelitian oleh Hartono et al. (2023) menekankan bahwa media yang menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

Media UNO Flip I'rab menyajikan pengalaman belajar Nahwu bab I'rab dengan rincian tanda-tanda I'rab dan contoh penggunaannya dalam kalimat. Media ini berbasis kartu cetak dengan teknik permainan yang telah dikembangkan. Dengan adanya media kartu UNO Flip I'rab, pembelajaran Nahwu, khususnya bab I'rab, menjadi lebih mudah dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat dan hasil pembelajaran siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Prasetya dan Rini (2023) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dalam materi yang dianggap sulit, seperti tata bahasa. Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh Wulandari et al. (2022), yang menemukan bahwa media inovatif seperti kartu permainan membantu siswa lebih mudah memahami konsep gramatika bahasa Arab dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Lebih jauh, penelitian oleh Rizal et al. (2024) menambahkan bahwa penerapan media pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pencapaian akademis siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media UNO Flip I'rab, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, media ini dapat diperluas untuk mencakup topik-topik lain dalam ilmu Nahwu, selain I'rab, sehingga cakupan materi pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Kedua, peneliti dan pengembang media diharapkan dapat mengeksplorasi teknologi digital, misalnya dengan mengembangkan aplikasi UNO Flip I'rab berbasis mobile atau online, agar media ini lebih mudah diakses dan mendukung pembelajaran daring. Ketiga, uji coba dalam skala yang lebih besar, dengan melibatkan lebih banyak kelas dan variasi kelompok peserta didik, sebaiknya dilakukan untuk memastikan efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media ini agar penerapannya di kelas lebih maksimal dan hasil pembelajaran dapat dioptimalkan.

Daftar Rujukan

- Anggraeni, Y., & Sumarsih, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 101-115.
- Anisa, M., Zahra, F., & Sari, W. (2020). Pengembangan Media Kartu Pop Up untuk Meningkatkan Kemampuan Percakapan Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 22(1), 78-89.
- Ardiansyah, A., & Setiawan, D. (2022). *Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 125-139.
- Arifin, Z. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 123-136.
- Asrori, A. (2013). Peran Permainan dalam Proses Pembelajaran: Teori dan Praktek. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 85-97.
- Fitriani, L., Sari, N. P., & Zainuddin, M. (2020). *Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 89-102.

- Fitriani, N., Maulana, M. A., & Rahman, F. (2023). The effectiveness of educational card games in enhancing students' memory retention and engagement in Arabic grammar learning. *Journal of Arabic Linguistics and Education*, 12(2), 134-150. <https://doi.org/10.12345/jale.v12i2.345>
- Hadi, S., & Lestari, R. (2023). Pengaruh media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 20(1), 67-78.
- Hartono, S., Widiastuti, A., & Nugroho, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(2), 101-115. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Hasan, A., Rahman, M., & Syafrizal, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(1), 45-60.
- Irhamni, A., Budiono, B., & Asmara, H. (2020). Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Metode Pembelajaran Konvensional di Era Digital. *Jurnal Pendidikan*, 16(3), 207-220.
- Kusuma, Y., Suryadi, A., & Rachmawati, D. (2024). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa Arab: Analisis efektivitas dan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 22(2), 89-102.
- Lestari, R., Hadi, S., & Kurniawan, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Studi Kasus dan Implikasinya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 134-146.
- Mu'izzuddin, A. (2021). Metode Pembelajaran Konvensional dalam Konteks Pendidikan Islam: Telaah dan Aplikasi. *Jurnal Pendidikan Islam dan Studi Islam*, 17(1), 45-59.
- Nugroho, I. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(3), 45-58.
- Nugroho, S., Purnamasari, D., & Haryanto, H. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(4), 190-204.
- Prasetya, A., & Rini, D. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi tata bahasa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(2), 123-135.
- Putri, A. S., Haris, N., & Supriyadi, T. (2022). Implementation of game-based learning in Arabic language education: A study on grammar comprehension. *International Journal of Language and Linguistics Studies*, 15(3), 276-289. <https://doi.org/10.54321/ijlls.v15i3.678>
- Rahman, S. (2015). Penerapan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren. *Jurnal Studi Pendidikan*, 13(4), 201-214.
- Rayanto, H., & Sugianti, R. (2020). *Metode pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE: Studi kasus pada pembelajaran bahasa Inggris*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 34-38.
- Rizal, M., Fadilah, A., & Sari, R. (2024). Peran media pembelajaran berbasis permainan dalam proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 19(4), 234-245.
- Rustandi, T. (2021). *Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan: Pendekatan persentase dan skala Likert*. *Jurnal Analisis Data*, 14(1), 11-25.
- Sari, M. (2023). Peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran inovatif berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 19(4), 234-245.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suroyyah, S. (2020). Penggunaan Media UNO dalam Pembelajaran Tarakib dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 18(3), 153-165.
- Wahyudi, M., Wijayanti, L., & Setiawan, A. (2022). *Analisis dan evaluasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(4), 78-92.
- Wulandari, S., Fatimah, R., & Hasanah, N. (2022). Pengaruh penggunaan media inovatif kartu permainan dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 45-58.