



## Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kartu UNO Siswa Madrasah Tsanawiyah Opu Daeng Risaju Palopo

Hardyanti Safirah Amran<sup>1\*</sup>, M. Zuhri Abu Nawas<sup>2</sup>, Mubassyrarah Bakri<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IAIN Palopo, Indonesia

Korespondensi Penulis: [hardiyantisafirah@gmail.com](mailto:hardiyantisafirah@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study addresses the development of Uno card-based learning media to support vocabulary acquisition among eighth-grade students. It focuses on two main issues: the effectiveness of the media in enhancing vocabulary comprehension and the challenges encountered during its development, particularly in relation to learning motivation. The primary goal is to evaluate the extent to which this media aids vocabulary learning and to identify any obstacles in the development process. The research follows the ADDIE model—Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. To ensure the validity of the learning media, expert validation was conducted by media, content, and educational professionals. Additionally, student questionnaires were distributed to assess the media's effectiveness. The validation results showed that the content expert gave a score of 83%, the media expert 81%, and student responses reached 88%, indicating strong acceptance and usability. The effectiveness of the media was further supported by the pre-test and post-test results, with a Normalized Gain score of 61.01%, categorized as "effective." These findings suggest that Uno card-based media is both a valid and effective tool for vocabulary instruction in Arabic language learning at the junior high school level.*

**Keywords:** Arabic language; Learning media; Madrasah Tsanawiyah; Media development; UNO cards

**Abstrak.** Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis kartu Uno untuk mendukung penguasaan kosakata pada siswa kelas VIII. Fokus utama penelitian ini adalah dua hal: efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kosakata serta tantangan yang dihadapi selama proses pengembangannya, khususnya dalam kaitannya dengan motivasi belajar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media ini membantu pembelajaran kosakata dan mengidentifikasi hambatan dalam proses pengembangannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk menjamin validitas media pembelajaran, dilakukan uji validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Selain itu, angket juga dibagikan kepada siswa untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 83%, ahli media 81%, dan tanggapan siswa mencapai 88%, yang menunjukkan tingkat penerimaan dan kelayakan yang tinggi. Efektivitas media juga diperkuat oleh hasil pre-test dan post-test, dengan skor Gain Ternormalisasi sebesar 61,01%, yang termasuk dalam kategori "efektif." Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis kartu Uno merupakan alat yang valid dan efektif untuk pembelajaran kosakata dalam bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** Bahasa Arab; Kartu UNO; Madrasah Tsanawiyah; Media pembelajaran; Pengembangan media

### 1. LATAR BELAKANG

Kosa kata Bahasa Arab menjadi landasan penting untuk pemahaman dan komunikasi efektif dalam memahami teks, berbicara, dan menulis dalam Bahasa Arab. Ahmad Muradi (2013) Namun, kendala dalam pendekatan pembelajaran yang konvensional seringkali memunculkan tantangan dalam memotivasi siswa dan mempertahankan minat mereka terhadap materi kosa kata.

Kosa kata merujuk pada kumpulan kata-kata yang dimengerti dan digunakan oleh seseorang dalam suatu Bahasa. Miftah Arif Rohman and Siti Mutmainah (2015) Setiap siswa

memiliki gaya pembelajaran yang berbeda. Febi Dwi W (2013) Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menjangkau berbagai gaya pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih inklusif. penggunaan media pembelajaran telah terbukti menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Maria Februona Anding, Syukur Saud, and Shamsul Rijal (2021)

Pada tingkat yang lebih luas, kosa kata juga mencakup pemahaman makna kata, perbedaan antara kata-kata sinonim, serta kemampuan untuk menggunakan kata-kata tersebut dengan tepat dalam berbagai konteks. Hasna Qonita Khansa (2016) Oleh karena itu, penguasaan kosakata suatu bahasa tidak hanya memerlukan hafalan kata-kata, tetapi juga pemahaman detail dan penggunaan yang benar dalam berbagai situasi. Kemampuan untuk memperluas kosa kata suatu bahasa membantu seseorang memvariasikan kalimat, mengekspresikan diri dengan lebih akurat, dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka secara keseluruhan. Dengan mempelajari kosakata tersebut diharapkan peserta mampu memahami bagaimana cara belajar bahasa Arab, sebagaimana yang dituturkan Tuhan Yang Maha Esa dalam Al-Qur'an ayat Surah Yusuf.

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Ayat ini menegaskan bahwa cerita yang akan dipaparkan dalam surah ini adalah cerita yang jelas dan gamblang. Cerita ini berkisar pada kehidupan Nabi Yusuf dan mengandung pelajaran moral dan spiritual yang dapat diambil oleh pembaca. Al-Qur'an diturunkan dalam bahasa Arab karena bahasa ini fasih dan kaya akan makna. Penggunaan bahasa Arab bertujuan agar orang-orang yang menerima wahyu dapat memahami makna yang terkandung di dalamnya dengan mendalam. Media pembelajaran berarti sekumpulan alat atau sarana yang digunakan dalam konteks pembelajaran untuk membantu menyampaikan pengetahuan dan mempermudah pemahaman serta pemrosesan materi pembelajaran. Dengan demikian, sebuah pemahaman tentang pendidikan dalam arti yang pure bagi semua umat manusia menjadi kebutuhan yang tak terelakkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis kartu Uno pada materi kosa kata diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dan menarik. Kehadiran warna-warni, simbol, dan angka pada kartu Uno dapat diintegrasikan dengan baik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang menarik, sambil tetap fokus pada pemahaman kosa kata Bahasa Arab. Hal ini sangat relevan mengingat peran Bahasa Arab sebagai bahasa agama Islam dan kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa di tingkat MTS.

Guru dapat meningkatkan pembelajaran dengan permainan kartu Uno melalui pendekatan kreatif dan interaktif. Pertama, permainan ini dapat digunakan sebagai alat untuk memperkuat keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah dan perencanaan strategis, karena pemain harus memilih kartu dengan bijak. Selain itu, Uno dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa karena mereka perlu berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Yayan Alpian and Ranti Mulyani (2020) Selama proses permainan, guru dapat menyisipkan pertanyaan yang memicu pemikiran kritis, mempromosikan pemahaman konsep matematika melalui skor dan hitungan kartu, serta mengembangkan keterampilan. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan berinteraksi, merangsang pertumbuhan holistik siswa

Era digitalisasi yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia bersifat konsumtif dan cenderung berlebihan. Rukman Abdul Rahman (2024) Diperlukan pengembangan media pembelajaran menggunakan permainan kartu UNO yang mengintegrasikan konsep pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti kartu UNO, kegiatan belajar akan menjadi lebih efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Diharapkan siswa akan memiliki minat khusus untuk mempelajari kosakata bahasa Arab melalui permainan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur, yang akan membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pengembangan**

“Perkembangan: dari fase yaitu keadaan, perubahan dari satu keadaan ke keadaan lain, dan kemajuan dari satu tahap ke tahap lainnya.”perkembangan adalah peralihan sesuatu dari satu tahap ke tahap yang lebih tinggi dan lebih baik ( محمد بن مكرم بن علي أبو الفضل جمال الدين ابن منظور). Mengembangkan: (kata benda) dikembangkan: infinitif dikembangkan: (kata benda) infinitif dikembangkan mengembangkan industri: memodifikasi dan memperbaikinya menjadi lebih baik. ( قاموس المعاني العربي ) Ini mencakup upaya untuk memperbaiki, memperbaharui, atau memperkaya sesuatu.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat atau metode yang membantu mencapai tujuan pendidikan dengan mentransfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Media pengajaran adalah alat atau metode yang digunakan dalam proses pendidikan, dan mengacu

pada alat atau metode yang digunakan untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar dan mengajar. ( محمد بن مكرم بن علي أبو الفضل جمال الدين ابن منظور ، )

### **Kartu UNO**

Media pembelajaran kartu Uno adalah alat pembelajaran yang mengadaptasi permainan kartu Uno sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai konteks pembelajaran. Suroyyah, Zulfatus (2020)

### **3. METODE PENELITIAN**

Research and Development atau biasa disebut dengan Metode penelitian dan pengembangan metode ini digunakan untuk membuat suatu produk dan metode ini dapat digunakan untuk menguji produk. Yuli Wahyuningsih (2017) Langkah-langkah penelitian Penelitian Pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk membuat suatu produk.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Peneliti menggunakan Model pengembangan ADDIE karena penelitian ini merupakan model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan bagaimana tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Nasution. model ADDIE merupakan metode pendekatan yang menekankan suatu saling berhubungan yang satu analisa bagaimana setiap unsur yang terdapat pada yang dimiliki lainnya lainnya dengan dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model pengembangan ADDIE digunakan oleh peneliti karena menurut peneliti metode ADDIE adalah metode yang sederhana yang sistematis sehingga mudah dipahami.

### **4. HASIL PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan media diterapkan di kelas VI tsanawiyah opu Daeng risadju palopo. Peneliti produk kartu uno yang layak dan praktis. mediapermainan kartu uno ini dimainkan dengan menyamakan angka atau warna kartu uno. Pengembangan media kartu uno dilakukan dengan metode ADDIE. Yang peneliti terapkan pada kartu uno melalui lima tahapan yaitu evaluasi, implementasi, pengembangan, desain dan analisis. Berikut tahapannya:

#### **Analisis**

Pada tahap ini, peneliti ,memperoleh data yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan observasi peneliti melihat keadaan proses pembelajaran siswa kelas delapan tsanawiyah opu Daeng risadju sehingga keadaan dan menganalisis permasalahan dalam

pembelajaran serta ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hasil pengamatan, peneliti mendapat fakta bahwa pada kegiatan belajar belum maksimal, maka kegiatan belajar belum tercapai tujuan pembelajaran yang ada.

## Desain

Pada fase ini terdapat tiga elemen yakni menentukan materi waktu . Hasil fakta yang dilihat serta keperluan peserta didik, peneliti menentukan materi waktu. Materi waktu dipilih karena masih banyak siswa yang belum memahami materi tersebut

## Development

### Pembuatan Produk

- a. Tahap ini peneliti mengaplikasikan rancangan pada tahap sebelumnya (tahap desain). Komponen yang sudah dirancang kemudian di desain dalam produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Kartu di desain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7,5 x 12 cm. Huruf yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai sebagai Alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan huruf Anton. Kemudian peneliti memasukan kosa kata dan gambar pada setiap Kartu Uno yang berbeda warna dengan kosa kata yang berbeda. Dalam produk pengembangan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat untuk bermain siwa kata terdapat 40 kartu dan memiliki 4 warna yaitu biru, kuning, hijau, merah b) Validasi
- b. Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya saat desain awal produk media pembelajaran Kartu Uno jadi. Validasi penilaian kelayakan awal produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh komentar, saran, dan masukan perbaikan yang digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Hasil perhitungan dari rata-rata skor yang diperoleh dari validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

no	Validasi Ahli	Validitas	Kategori
1	Ahli media	83,33	Sangat valid
2	Ahli materi	81,53	Sangat valid
3	Ahli praktisi (guru kelas)	96,36	Sangat valid

Berdasarkan dari table diatas menunjukkan bahwa kartu uno berdasarkan pada penilaian dari ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (guru kelas) dapat kita lihat bahwa kategori yang di dapatkan dari ketiga ahli tersebut adalah sangat valid.

### Implementasi

Pada fase ini, peneliti ujicobakan kepada kelas delapan tsanawiya opu Daeng risadju palopo Masingmasing kelompok terdapat 4 pemain sekaligus (1 juri). Uji coba dilakukan untuk mengetahui untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa arab setelah menggunakan media kartu UNO pada materi yang dikembangkan.

no	Responden	indikator							jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Nur Jannah	4	4	5	5	5	5	5	33
2	sariani	5	5	5	5	5	4	5	34
3	Siti khumairah	4	5	5	4	4	5	5	32
4	Dadang	4	5	5	5	5	4	5	33
5	Furqan	5	4	4	5	5	5	5	33
6	Rosmita	4	5	4	5	5	5	4	32
7	Haslia	4	5	5	4	4	4	4	30
8	Alnastasyah	5	4	4	5	5	4	4	31
9	Mawar	5	5	5	5	5	5	5	35
10	Muh esatria	4	5	5	5	4	4	5	32
11	Ramadani	4	5	5	5	5	5	4	33
12	Abdillah	5	5	5	5	4	5	4	33
13	Ahmad adzan	5	5	5	4	4	5	4	32
14	Muhammad afiat	5	5	5	4	4	5	5	33
15	rezki	5	5	5	4	4	3	5	31
16	vivian	5	5	5	5	5	4	5	34
17	Syamsi karunisa	5	5	5	4	4	4	5	32
18	Muhammad eet	5	5	5	5	5	4	5	34
19	Andi amrullah	5	5	5	5	5	5	4	34
20	Sazkia jusmar	3	4	5	4	5	5	5	31
21	kartini	5	5	5	3	4	4	4	30
Skor total									682
validitas									86,7
kategori									valid

Tahap uji coba produk kepada peserta didik hanya dilakukan sekali dengan cara menganalisis data hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kemudian persentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari sebelas respons peserta didik. Terdapat 7 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 5 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimum yaitu 35 (7pernyataan x5). Maka didapatkan perhitungan sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{682}{735} \times 100$$

$$= 86,8$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 88, yang termasuk pada kategori Sangat Valid. Dari hasil uji coba tersebut, media kartuUno, kosakata yang disajikan dapat terbaca dengan jelas, dan mudah dipahami sehingga uji coba tidak dilakukan kembali setelah itu, media kartu kata bergambar yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan guru. Persentase hasil uji coba produk oleh guru

### Evaluation

Pada fase ini, peneliti analisis data dari ahli materi, media dan praktisi pembelajaran. Evaluasi kepraktisan berdasarkan respon siswa serta uji coba keefektifan berdasar pre-test post-test. Proses evaluasi dilaksanakan guna mengetahui media kartu UNO yang diimplementasikan pada kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilaksanakan tidak hanya setelah kartu UNO diterapkan, namun sebelum uji coba juga dilakukan penilaian. Media di perbaiki berdasar masukan dan komentar dari tim validator supaya kartu UNO yang dikembangkan mencapai kategori valid. Media yang sudah diperbaiki mampu diterapkan pada kegiatan belajar materi waktu kelas delapan.

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan perbandingan nilai pretest dan posttest. Berdasarkan nilai pretest posttest pada

no	Nama	Nilai pretest	Nilai post test	Gain skor	Nilai post test
1	Nur Jannah	60	85	0.625	Sedang
2	sariani	70	90	0.667	Sedang
3	Siti khumairah	65	90	0.714	Tinggi
4	Dadang	70	85	0.5	Sedang
5	Furqan	80	95	0.75	Tinggi
6	Rosmita	70	85	0.5	Sedang
7	Haslia	75	90	0.6	Sedang
8	Alnastasyah	70	85	0.5	Sedang
9	Mawar	60	80	0.5	Sedang
10	Muh esatria	60	85	0.625	Sedang
11	Ramadani	80	95	0.75	Tinggi
12	Abdillah	60	80	0.5	Sedang
13	Ahmad adzan	75	90	0.6	Sedang
14	Muhammad afiat	50	85	0.7	Tinggi
15	rezki	75	90	0.6	Sedang
16	vivian	60	85	0.625	Sedang

17	Syamsi karunisa	70	90	0.667	Sedang
18	Muhammad eet	70	80	0.333	Rendah
19	Andi amrullah	70	90	0.667	Sedang
20	Sazkia jusmar	65	85	0.571	Sedang
21	kartini	75	90	0.6	Sedang
	Rata rata	69.81	85	0.6101	Sedang
	Rata-rata N-Gain (Skor dalam %)			61.01%	
	Kategori			efektif	

Presentase pada table diatas menunjukkan bahwa nilai rata rata gain 0,6101 yang jika diijika diakumulasikan dalam kategori Normalized Gain mendapatkan kategori efektif karena mendapatkan nilai 61,01%

## KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Kartu Uno terbukti efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hafalan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII di MTs Opu Daeng Risadju Palopo. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan kevalidan tinggi dari ahli materi (83%), ahli media (81%), dan tanggapan peserta didik (88%).

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai dengan rata-rata *gain* sebesar 0,6101 atau 61,01%, yang masuk dalam kategori efektif. Tantangan utama dalam pengembangan media ini mencakup keterbatasan waktu, penyesuaian materi, dan kesiapan guru. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi melalui kolaborasi guru-siswa, pelatihan, dan integrasi ke dalam kurikulum. Secara keseluruhan, media ini tergolong sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

2. Tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kartu Uno meliputi keterbatasan waktu dalam pembuatan media, penyesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan kerja sama antara guru dan siswa dalam mendesain kartu yang relevan dengan materi pembelajaran, pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan media ini secara efektif, serta integrasi media ini ke dalam kurikulum pembelajaran untuk memastikan penerapannya berjalan optimal
- Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Uno sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswa kelas delapan madrasah tsanawiya opu Daeng risadju palopo dari penilaian ahli materi yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai validitas 83. Penilaian ahli media yang

dikembangkan memperoleh kriteria sangat sangat valid dengan nilai validitas 81. Tanggapan peserta didik yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai validas 88.

Berdasarkan keterangan penilaian di atas dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab yang dihasilkan dalam pengembangan ini termasuk kedalam kategori Sangat valid. Sehingga penelitian pengembangan ini dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab kelas delapan karena telah memenuhi nilai minimal valid. Peserta didik dengan adanya media pembelajaran Kartu Uno sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab pembelajaran merasa tertarik dan tidak bosan dalam melakukan pembelajaran Bahasa arab.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Mengembangkan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab bisa menggunakan model ADDIE dengan serangkaian prosedur yang mudah dipahami dalam tahap-tahap pembuatan produk Kartu Uno sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab
2. Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab salah satunya dengan media Kartu Uno. Secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan dari ahli serta tanggapan peserta didik media pembelajaran Kartu Uno sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab memperoleh penilaian dalam kategori sangat sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. dan media pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Sehingga pendidik perlu menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab.

## DAFTAR REFRENSI

- Abdul Rahman, R., et al. (2024). Solusi al-isrāf dalam al-Qur'an. *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur'an dan Tafsir*, 9(1), 11–25.
- Alpian, Y., & Mulyani, R. (2020). [Judul artikel tidak disebutkan]. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 40–47.
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan kosakata bahasa Jerman melalui penggunaan media cerita pendek. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57–63. <http://103.76.50.195/INTERFERENCE/article/view/20128>
- Bin Manzur, M. I. (1119 H). *Lisān al-'Arab* (Vol. 6). Kairo: Dār al-Ma'ārif.
- Khansa, H. Q. (2016). Strategi pembelajaran bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 53–62. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>
- Muradi, A. (2013). Tujuan pembelajaran bahasa asing (Arab) di Indonesia. *Al-Maqayis*, 1(1), 128–137.
- Nasution, et al. (n.d.). Variasi individual dalam pendidikan.
- Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56.
- Suroyyah, Z. (2020). Penggunaan kartu UNO dalam pembelajaran bahasa Arab materi tarakib untuk meningkatkan hasil belajar siswa: Penelitian di Madrasah Aliyah Fauzaniyyah Garut [Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung].
- W, F. D. (2013). The importance of knowing student learning styles in classroom learning activities. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1).
- Wahyuningsih, Y. (2017). Pengembangan aplikasi test online dengan menggunakan framework CodeIgniter di SMK Darul Ma'wa Plumpang pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X. *IT-Edu*, 2(2), 36–46.
- العربي المعاني قاموس. (2014).