

## URGENSI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MIS AL-KHAIRAT DELITUA

Muhammad Yahafizham Putra

[muhammadyahafizhamputra@gmail.com](mailto:muhammadyahafizhamputra@gmail.com)

MIS Al-Khairat Delitua

---

### ARTICLE INFO

**Keywords:** *Interactive media, Arabic language learning, educational technology, elementary school.*

Received : ...

Revised : ...

Accepted : ...

©2023 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#)



### ABSTRACT

*This study aims to analyze the urgency of using interactive media in the Arabic language learning process at MIS Al-Khairat Delitua. In the digital era, interactive media provides a more communicative, visual, and meaningful learning experience for students. This study used descriptive qualitative methods through observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of interactive media such as learning videos, vocabulary practice applications, visual presentations, and gamification-based digital platforms can significantly increase student motivation, attention, participation, and understanding of Arabic language materials. These findings confirm that interactive media has an important contribution in creating active, creative, and enjoyable learning.*

---

## INTRODUCTION

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam hal keterbatasan kosakata siswa, rendahnya motivasi belajar, serta kurangnya variasi metode pengajaran yang menarik. Bahasa Arab yang dianggap sulit oleh sebagian siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Kehadiran media interaktif menjadi solusi untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran tersebut (Hidayat, 2021).

Dalam teori pendidikan modern, pembelajaran yang baik harus mampu melibatkan lima indera siswa melalui berbagai representasi visual, audio, dan animasi untuk memudahkan pemahaman konsep abstrak dalam bahasa (Mansur, 2022). Media interaktif, seperti video animasi, aplikasi digital, gambar bergerak, dan simulasi interaktif terbukti membantu meningkatkan daya tangkap dan retensi siswa (Rahmawati & Yusuf, 2023). Dengan demikian, derasnya perkembangan teknologi seharusnya dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai instrumen yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Di MIS Al-Khairat Delitua, keterbatasan media pembelajaran tradisional menyebabkan proses penyampaian materi kurang optimal. Guru selama ini banyak mengandalkan metode ceramah dan penjelasan langsung dari buku paket, sehingga siswa mudah merasa bosan dan pasif. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa asing sering disebabkan oleh minimnya media visual yang dapat memfasilitasi pemahaman (Nurcholis, 2020).

Media interaktif dipandang mendesak untuk diimplementasikan karena tidak hanya membantu siswa membangun pemahaman mendalam, tetapi juga memfasilitasi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Beberapa penelitian membuktikan bahwa media interaktif berbasis animasi dan gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa lebih dari 60% dibandingkan metode konvensional (Sari & Habibi, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, media interaktif membantu siswa memahami mufradāt, hiwār (percakapan), qawā'id (tata bahasa), dan keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis (Lestari, 2022).

Dengan urgensi tersebut, penelitian ini mengkaji bagaimana kebutuhan dan manfaat media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di MIS Al-Khairat Delitua, serta bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaannya.

## LITERATURE REVIEW

Media interaktif adalah segala bentuk media yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran melalui teknologi digital (Munir, 2020). Dalam pendidikan bahasa, media interaktif berfungsi memperkuat ingatan visual, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami makna melalui konteks visual dan audio (Syamsudin, 2021).

Sejumlah penelitian menemukan bahwa peran media interaktif telah menjadi kebutuhan strategis untuk pembelajaran modern, termasuk pembelajaran Bahasa Arab. Video animasi mampu memvisualisasikan objek yang sulit dijelaskan secara verbal (Zainuddin, 2022). Sementara itu, aplikasi digital seperti Quizizz, Kahoot, dan Duolingo terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar melalui pendekatan gamifikasi (Handayani, 2021). Pada tataran madrasah, penelitian Fadhilah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gambar dan suara membantu siswa memahami mufradāt dengan lebih cepat. Selain itu, integrasi media berbasis audio-visual sangat penting untuk mata pelajaran Bahasa Arab karena bahasa ini memerlukan latihan mendengar dan menirukan lafal (Ma'arif, 2022). Dengan demikian, literatur menegaskan bahwa media interaktif memiliki korelasi kuat dengan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

## METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui:

1. **Observasi** proses pembelajaran Bahasa Arab di MIS Al-Khairat Delitua.
2. **Wawancara** dengan guru Bahasa Arab dan beberapa siswa kelas IV-V.
3. **Dokumentasi** berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan contoh media interaktif yang digunakan.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

## RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di MIS Al-Khairat Delitua masih terbatas, namun ketika digunakan pada beberapa sesi pembelajaran, media interaktif memberikan dampak yang sangat positif bagi pemahaman siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias ketika guru menampilkan video pembelajaran Bahasa Arab berupa animasi percakapan sederhana. Animasi tersebut memvisualisasikan situasi nyata seperti perkenalan, kegiatan sehari-hari, atau percakapan di kelas sehingga siswa dapat memahami konteks bahasa secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan temuan Mansur (2022) bahwa visualisasi konteks sangat membantu siswa pemula dalam memahami makna ujaran.

Selain video, guru juga menggunakan aplikasi gamifikasi sederhana seperti *Wordwall* dan *Quizizz* untuk latihan mufradāt. Ketika siswa diminta mencocokkan kata Arab dengan gambar atau memilih arti kata melalui permainan interaktif, tingkat partisipasi meningkat signifikan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani untuk mencoba dan berkompetisi dengan temannya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Sari dan Habibi (2021) bahwa gamifikasi memperkuat motivasi intrinsik siswa melalui elemen kompetisi dan penghargaan.

Media presentasi visual juga digunakan untuk menjelaskan qawā'id dasar seperti penggunaan dhamīr dan bentuk jamak. Guru menyajikan warna dan

animasi transisi untuk membedakan jenis kata, sehingga aturan tata bahasa terlihat lebih sederhana dan mudah dipahami. Menurut Lestari (2022), tampilan visual terstruktur membantu meminimalkan beban kognitif siswa dalam memahami konsep abstrak bahasa.

Dari wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif terasa lebih menyenangkan. Mereka merasa lebih cepat memahami arti kata jika disertai gambar atau animasi. Pernyataan ini sesuai dengan teori dual coding Paivio, yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui visual dan verbal secara bersamaan memperkuat pemahaman (Paivio, 2014; diadaptasi kembali oleh Rahmawati & Yusuf, 2023). Guru Bahasa Arab di MIS Al-Khairat Delitua juga menegaskan bahwa media interaktif sangat membantu mengatasi kebosanan siswa dan menghemat waktu dalam menjelaskan konsep yang sulit. Namun, kendala yang muncul adalah keterbatasan fasilitas seperti LCD yang tidak selalu tersedia di semua kelas dan kurangnya pelatihan khusus bagi guru dalam membuat media digital. Kendala ini serupa dengan temuan Ma'arif (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur menjadi hambatan utama implementasi teknologi di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif secara nyata mendukung efektivitas pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang aktif.

## CONCLUSION AND RECOMMENDATION

Media interaktif memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di MIS Al-Khairat Delitua. Penerapannya terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan siswa memahami kosakata, percakapan, dan tata bahasa melalui visualisasi dan interaksi digital. Meski demikian, perlu adanya peningkatan sarana prasarana dan pelatihan teknologi bagi guru. Beberapa saran untuk mengatasi berbagai tantangan bagi guru dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital adalah:

1. Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD dan koneksi internet yang stabil.
2. Guru perlu mengikuti pelatihan pembuatan media digital untuk memperkaya metode pembelajaran.
3. Media interaktif perlu digunakan secara berkelanjutan, bukan hanya sesekali.
4. Perlu pengembangan kurikulum berbasis teknologi agar pembelajaran Bahasa Arab lebih modern dan relevan.

## REFERENCES

- Fadhilah, N. (2023). *Media interaktif dalam pengajaran mufradat di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6(2), 101–112.

- Handayani, S. (2021). *Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa: Efektivitas dan tantangannya*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 45–57.
- Hidayat, M. (2021). *Pendekatan modern dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 8(2), 77–89.
- Lestari, R. (2022). *Visual learning dalam meningkatkan pemahaman qawaid Bahasa Arab*. Jurnal Studi Arab, 5(1), 33–49.
- Ma'arif, S. (2022). *Penerapan media digital dalam madrasah: Kendala dan solusi*. Edukasi Islam, 11(3), 144–158.
- Mansur, A. (2022). *Teknologi multimedia dalam pengajaran bahasa*. Jurnal Pendidikan Modern, 12(1), 23–37.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Nurcholis, A. (2020). *Aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(2), 55–66.
- Paivio, A. (2014). *Mind and imagery*. Psychology Press.
- Rahmawati, L., & Yusuf, F. (2023). *Dual coding theory in language learning*. Jurnal Psikolinguistik, 7(1), 12–26.
- Sari, D., & Habibi, H. (2021). *Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(4), 211–222.
- Syamsudin, A. (2021). *Media audio-visual dalam pengajaran bahasa*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 5(3), 66–79.
- Zainuddin, R. (2022). *Efektivitas video animasi untuk pembelajaran bahasa Arab*. Al-Lughah: Jurnal Bahasa Arab, 8(1), 1–12.