



Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 3 di Sekolah Dasar

Siti Ria Fitriyani^{1*}, Armiya Nur Lailatul Izzah², Cahya Amalia Chusna³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Khozintul Ulum Blora, Indonesia

E-mail: sitiriafitri0202@gmail.com¹, armiyanurlailatulizzah@iaikhazin.ac.id²,
amaliachusna759@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas 3 SD Tahfidz Al-Banjari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group *pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 berjumlah 15 orang yang dipilih dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui *pretest dan posttest*, lembar observasi keaktifan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji t berpasangan untuk mengetahui perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata, keterampilan membaca, serta keaktifan siswa. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar berbasis tahfidz dengan menekankan integrasi teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif; Motivasi Belajar; Pembelajaran Bahasa Arab; Sekolah Dasar

Abstract

The purpose of this study is to analyze the effects of using interactive digital media in Arabic language instruction for students in grade 3 SD Tahfidz Al-Banjari. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The study's subject is all 15 students in grade 3 who were selected using the entire sampling technique. Pretests, posttests, student keaktifan observations, and documentation are used to gather data. Data analysis is carried out using uji t berpasangan to understand significant differences before and after perlakuan. The study's findings indicate a significant increase in kosakata penguasaan, reading comprehension, and student keaktifan. This study contributes to the development of Arabic language education strategies in basic schools by encouraging the integration of digital technology in accordance with current generational characteristics. This indicates that using interactive digital media not only improves learning outcomes but also increases student motivation and engagement.

Keywords: Arabic Language Learning; Elementary School; Interactive Digital Media; Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar berbasis Islam, seperti SD Tahfidz sumber utama ajaran Islam (Sudaryanto & Sofa, 2025). Bahasa Arab memiliki peran strategis dalam

mendukung pemahaman siswa terhadap ajaran Islam. Program Tahfidzul Qur'an di SD Tahfidz Albanjari bertujuan mendidik siswa agar bisa membaca dan memahami dasar-dasar bahasa Arab sejak usia dini.

Faktanya Guru SD Tahfidz Albanjari mengaku kewalahan menghadapi siswa kelas 3 yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosa kata dan keterampilan membaca. Hal ini disebabkan pembelajaran bahasa Arab memiliki banyak tantangan. Beberapa di antaranya adalah kurangnya motivasi belajar, media pembelajaran yang terbatas, dan penggunaan metode yang kurang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Sehingga siswa lebih pasif dan mudah bosan. Akibatnya siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab karena media pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Beberapa masalah utama dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar adalah kurangnya dorongan, keterbatasan media, dan kurangnya pendekatan kreatif yang sesuai dengan perkembangan anak (Rahman, 2023). Temuan Rahman tersebut menyoroti kurangnya dorongan belajar, keterbatasan media, serta minimnya pendekatan kreatif dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari penggunaan metode dan media yang kurang variatif, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan sulit dipahami.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa permasalahan motivasi belajar lebih berdampak dari keterbatasan desain pembelajaran, bukan semata-mata faktor internal peserta didik. Dalam konteks tersebut, penggunaan media digital interaktif menjadi solusi potensial untuk menjawab permasalahan yang diungkapkan oleh Rahman. Media digital interaktif mampu menyajikan materi bahasa Arab secara visual, audio, dan partisipatif sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan media ini tidak hanya berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan bermakna dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sedangkan penelitian lain menyatakan guru harus berinovasi saat memilih media dan pendekatan pembelajaran agar mereka dapat membuat suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton (Hasanah, 2022). Tanpa inovasi yang relevan dengan karakteristik peserta didik, pembelajaran bahasa Arab berpotensi menjadi monoton dan kurang bermakna, sehingga menghambat penguasaan kosakata yang esensial untuk memahami teks keagamaan. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media digital interaktif, menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman kosakata bahasa Arab secara kontekstual.

Fenomena ini tentu menjadi masalah tersendiri bagi guru Bahasa Arab. Guru SD Tahfidz Albanjari menjelaskan bahwa siswa masih sering salah ketika diminta membaca teks arab yang sifatnya sederhana. Oleh karena itu guru perlu metode baru agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Adanya teknologi membuat pendidikan memiliki banyak peluang baru. Kemajuan teknologi berupa media digital interaktif mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi

guru. Media tersebut tidak hanya mengemas pelajaran yang rumit, tetapi juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa (Safitri, 2025).

Selain itu, kemajuan teknologi telah menghasilkan generasi digital interaktif yang terbiasa menggunakan perangkat digital sejak kecil (Putri & Santosa, 2021). Dengan demikian, media digital interaktif semakin relevan digunakan karena lebih cocok dengan gaya belajar siswa modern. Media digital interaktif seperti permainan edukatif, kuis, dan animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Mulyani, 2024). Mereka juga dapat membantu program pendidikan keagamaan seperti Tahfidzul Qur'an. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting.

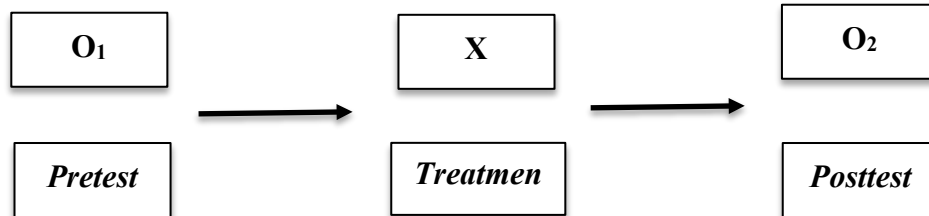
Teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Berupa media interaktif yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan motivasi mereka. Di sisi lain, media interaktif mendukung berbagai gaya belajar dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain media interaktif, game edukatif juga membantu siswa dalam belajar bahasa asing (Susanti, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa game edukatif sebagai bagian dari media digital interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu mempermudah siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, media digital interaktif membantu siswa lebih baik dalam membaca dan berpartisipasi pada proses pembelajaran (Wijayanti, 2021).

Meski telah banyak penelitian yang membahas penggunaan media digital interaktif, masih terdapat ruang penelitian yang belum dijelaskan, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di kelas 3 SD. Kebanyakan penelitian hanya menyoroti pengaruh media digital dalam bidang umum saja. Dalam bidang keagamaan khususnya Bahasa Arab masih jarang, apalagi peneliti mengambil tempat penelitian di sekolah berbasis tahfidz Al Qur'an. Inilah letak pembaharuan dari penelitian ini, yaitu menekankan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bentuk dukungan nyata bagi keberhasilan program Tahfidzul Qur'an di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 3 SD Tahfidz Al-Banjari. Media ini berupa presentasi interaktif yang dirancang agar sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar. Dengan ini, peneliti berharap siswa lebih termotivasi, mampu meningkatkan pemahaman kosakata, keterampilan membaca, serta lebih aktif dalam belajar. Hal ini juga akan memudahkan siswa dalam menghafal Al Qur'an. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas 3 SD Tahfidz Al-Banjari. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam menghadirkan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung keberhasilan program unggulan Tahfidzul Qur'an di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes awal kepada siswa sebelum menerima perlakuan, dan kemudian memberikan tes akhir kepada siswa setelah perlakuan selesai.



Gambar 1. Skema Desain *one group pretest & posttest*

Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan secara langsung hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan media digital interaktif. Dengan ini, peneliti dapat mengukur secara objektif pengaruh media terhadap peningkatan kemampuan belajar siswa.

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Tahfidz Al-Banjari yang berjumlah 15 orang. Mengingat jumlah populasi relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan, maka teknik sampling total (sampling jenuh) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, yang umumnya dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruhnya dapat dijangkau oleh peneliti. Dengan demikian, seluruh siswa kelas III SD Tahfidz Al-Banjari dijadikan sebagai subjek penelitian agar data yang diperoleh lebih akurat dan representatif.

Materi pembelajaran yang digunakan adalah kosakata anggota tubuh yang sesuai dengan kompetensi dasar kelas tiga sekolah dasar berbasis Islam. Pemilihan materi kosakata anggota tubuh didasarkan pada pertimbangan bahwa materi ini bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga memudahkan proses pemahaman dan penguasaan kosakata baru. Selain itu, kosakata anggota tubuh merupakan materi dasar dalam pembelajaran bahasa Arab tingkat pemula yang sering digunakan dalam aktivitas komunikasi sederhana. Dalam konteks sekolah dasar berbasis Islam, materi ini juga relevan karena sering dikaitkan dengan praktik ibadah, seperti wudu dan salat, sehingga membantu siswa memahami penggunaan kosakata dalam konteks religius dan kehidupan sehari-hari. Materi tersebut disajikan menggunakan media digital interaktif berbasis Canva lalu diproyeksikan melalui LCD. Materi dilengkapi gambar, teks Arab, transliterasi, dan audio pelafalan.

Instrumen penelitian terdiri dari: (1) hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca kosakata Arab dengan skor penilaian yang telah ditentukan serta kemampuan menjawab soal pilihan ganda. Soal *pretest* diberikan sebelum perlakuan sedangkan *posttest* setelah perlakuan ; (2) lembar observasi untuk mengukur keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran; dan (3) dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung.

Tabel 1. Indikator Instrumen

Jenis Instrumen	Aspek yang Diukur	Indikator
Tes (Pretest dan Posttest)	Kemampuan membaca kosakata Arab	1) Membaca kosakata anggota tubuh dalam tulisan Arab dengan lafal yang tepat; 2) Memahami makna kosakata anggota tubuh; 3) Menentukan jawaban yang benar pada soal pilihan ganda terkait kosakata anggota tubuh
Observasi	Keaktifan dan keterlibatan siswa	1) Memperhatikan penjelasan dan media pembelajaran; 2) Berpartisipasi dalam membaca dan mengucapkan kosakata; 3) Aktif menjawab pertanyaan guru; 4) Terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis media digital
Dokumentasi	Data pendukung penelitian	1) Foto atau rekaman proses pembelajaran; 2) Hasil pekerjaan siswa; 3) Catatan kegiatan pembelajaran selama penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk menilai kemampuan awal siswa dalam membaca dan menguasai kosakata bahasa Arab, yang dilaksanakan selama ± 30 menit pada satu pertemuan. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital interaktif berbasis Canva, yang dilaksanakan selama 2 pertemuan, masing-masing berdurasi ± 35 menit. Tahap terakhir adalah pemberian *posttest* untuk menilai hasil belajar siswa dan mengetahui perkembangan kemampuan membaca kosakata bahasa Arab setelah perlakuan, yang dilaksanakan selama ± 30 menit pada satu pertemuan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media digital interaktif berbasis Canva. Media tersebut disusun dalam bentuk slide interaktif yang memuat materi kosakata anggota tubuh. Setiap slide dilengkapi dengan gambar visual yang relevan, teks kosakata dalam huruf Arab, transliterasi, serta audio pelafalan kosakata yang dapat diputar langsung oleh siswa. Selain itu, slide dirancang dengan navigasi sederhana berupa tombol pindah halaman untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengakses materi secara berurutan. Media ditampilkan melalui LCD proyektor dan digunakan secara klasikal, sehingga siswa dapat melihat, mendengar, dan menirukan pelafalan kosakata secara bersama-sama. Penggunaan fitur audio dan visual dalam media ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran multisensorik serta meningkatkan pemahaman dan kemampuan membaca kosakata bahasa Arab siswa.

Studi ini menggunakan dua variabel. Penggunaan media digital interaktif adalah variabel independen, dan hasil belajar bahasa Arab siswa adalah variabel dependen, yang diukur melalui peningkatan kosakata dan kemampuan membaca. *Pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran yang dilakukan dengan media digital interaktif adalah sumber data penelitian. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan statistik inferensial. Terdapat beberapa tahapan pengujian. Yaitu uji validitas, uji reabilitas, daya

pembeda, tingkat kesukaran siswa, dan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji hipotesis dengan uji t berpasangan (paired sample t- test).

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal. Sedangkan uji paired sample t- test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa setelah perlakuan dengan media digital interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini melibatkan 15 siswa kelas 3 SD Tahfidz Al-Banjari. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sebelum peneliti memaparkan hasil penelitian, peneliti memaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian. Berikut tabel hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal *Pretest*

Item <i>Pretest</i>	r hitung	p-value	Keterangan
Item 1	0,945	0,0000001	Valid
Item2	0,918	0,0000014	Valid
Item3	0,806	0,000286	Valid
Item4	0,927	0,0000007	Valid
Item5	0,944	0,0000001	Valid
Item6	0,945	0,0000001	Valid
Item7	0,944	0,0000001	Valid
Item8	0,823	0,000163	Valid
Item9	0,931	0,0000005	Valid
Item10	0,937	0,0000003	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Butir Soal *Posttest*

Item <i>Posttest</i>	r-hitung	p- value	Keterangan
Item 1	0.960	0.000	Valid
Item 2	0.935	0.000	Valid
Item 3	0.936	0.000	Valid
Item 4	0.960	0.000	Valid
Item 5	0.900	0.000	Valid
Item 6	0.960	0.000	Valid
Item 7	0.900	0.000	Valid
Item 8	0.960	0.000	Valid

Item Posttest	r-hitung	p- value	Keterangan
Item 9	0.900	0.000	Valid
Item10	0.936	0.000	Valid

Berdasarkan tabel 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas soal *pretest* dan *posttest* semuanya valid. Adapun hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.970	10

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

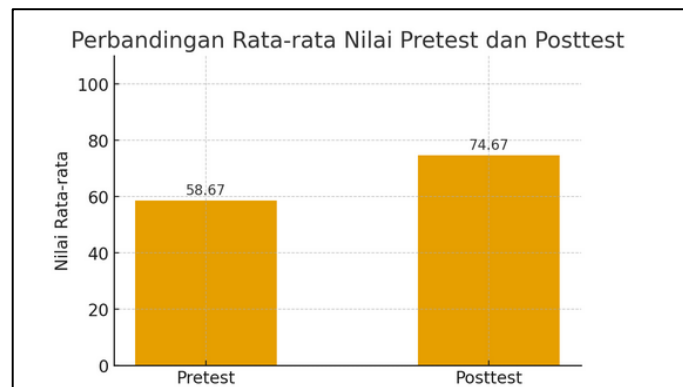
Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	10

Soal *pretest* dan *posttest* keduanya reliabel, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 3 dan 4. Namun, nilai reliabilitas soal *posttest* (Cronbach's Alpha = 0,983) lebih tinggi daripada soal *pretest* (Cronbach's Alpha = 0,970). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen *posttest* memiliki konsistensi internal yang lebih kuat dalam menilai kemampuan siswa. Setelah instrumen dinyatakan valid dan dapat diandalkan, pertanyaan diberikan kepada siswa. Selanjutnya, data hasil pekerjaan siswa diolah menggunakan program SPSS, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	58,67	74,67
Minimum	30	40
Maksimum	80	100
Standar Deviasi	14,07	15,52

Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,67, dengan nilai minimum 30, nilai maksimum 80, dan standar deviasi 14,07. Setelah perlakuan, terdapat peningkatan nilai pada *posttest*, dengan rata-rata sebesar 74,67, nilai minimum 40, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 15,52.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata- rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah menggunakan media digital interaktif, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 2. Sebelum menganalisis data utama, peneliti melakukan uji prasyarat untuk memastikan validitas hasil.

Uji Prasyarat Analisis Data

Untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, peneliti melakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas sebelum dilakukan analisis data utama.

Tabel 7. Uji Normalitas *Pretest* dan *Post Test*

Shapiro- Wilk				
No	Item	Statistic	df	Sig
1.	<i>Pretest</i>	0.949	15	0,516
2.	<i>Posttes</i>	0,920	15	0,195

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *pretest* 0,516 dan nilai *posttest* 0,195, yang menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan p-value lebih dari 0,05.

Pengujian Hipotesis

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T -Test

Nilai				
Item	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	15,52	-3,59	14	0,003

Dari tabel di atas, nilai p-value adalah 0,003. Maka p-value < 0,05, artinya H_a diterima. Sedangkan nilai t hitung -3,59 berada pada posisi daerah penolakan hipotesis nol, sehingga H_a akan tetap diterima. Hal tersebut dapat menguatkan hasil analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* telah meningkat secara signifikan dibandingkan nilai *pretest*; rata-rata naik dari 59,33 menjadi 75,33. Dengan nilai t = -3,59 dan Sig. (2-tailed) = 0,003 ($p < 0,05$), hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil uji sampel t-test menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Oleh karena itu, hasil belajar

bahasa Arab siswa di kelas 3 SD Tahfidz Al-Banjari terbukti meningkat berkat penggunaan media digital interaktif. Hasil ini sejalan dengan dugaan awal penelitian bahwa media yang lebih variatif, visual, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa teknologi dapat meningkatkan pembelajaran sekolah dasar. Model penyelesaian masalah kreatif (CPS) sangat memengaruhi keinginan siswa untuk belajar (Muslikhah & Nuruddin, 2025). Hasil penelitian ini diperkuat dengan fakta bahwa metode inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, meskipun konteks penelitian mereka adalah pendidikan Pancasila. Peneliti lain juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran kreatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, memperkuat fakta ini. (Safitri et al., 2025) menemukan bahwa media digital interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa di madrasah ibtidaiyah. Sementara itu, (Anggraini & Yahfizham, 2025) menemukan bahwa media interaktif berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar.

Selain itu, media digital yang memadukan gambar, teks, dan audio membantu siswa memahami kosakata bahasa Arab (Ali Hadad et al., 2025). Hal ini sesuai dengan teori kognitif multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa memproses dan mengingat informasi yang disajikan secara bersamaan melalui saluran visual dan verbal lebih mudah. Peneliti lain juga menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan efektif (Mirdawati & Abidin, 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbasis 3D dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD secara signifikan (Nanda & Mutik, 2024). Media pembelajaran berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar secara signifikan (Rahmawati, 2023). Hal ini semakin menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Arab di sekolah berbasis Tahfidz.

Pada penelitian lain juga berargumen bahwa animasi digital juga dapat membantu siswa belajar kosa kata di sekolah dasar (Farida, 2022). Media digital interaktif juga dapat mendukung berbagai gaya pembelajaran dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan (Nugroho, 2021). Berdasarkan hasil penelitian para peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan hasil belajar kognitif serta efek afektif, seperti motivasi. Teori pembelajaran konstruktivistik diperkuat oleh penelitian ini, yang menekankan betapa pentingnya bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses memperoleh pemahaman (Bustomi et al., 2024).

Dalam kehidupan nyata, guru di sekolah dasar, khususnya di sekolah Tahfidzul Qur'an, dapat menggunakan media digital interaktif sebagai strategi pembelajaran Bahasa Arab. Ini dapat membantu guru mendukung kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dan membantu mereka memahami kosa kata dan memahami teks. Oleh karena itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab bukan hanya sebagai pelengkap.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Media Digital Interaktif

Temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata dan keterampilan membaca, tetapi juga mengisi kekosongan dalam kajian sebelumnya yang cenderung hanya menilai satu aspek saja, seperti penguasaan kosakata atau motivasi belajar secara terpisah. Media digital interaktif berbasis Canva terbukti efektif karena menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik secara simultan yang memfasilitasi pemrosesan informasi ganda sesuai prinsip pembelajaran multimedia (Tiara Oktavia, 2024). Visual gambar anggota tubuh yang kontekstual dipadukan dengan teks Arab dan audio pelafalan memungkinkan siswa untuk mengenali, menyimak, dan menirukan kosakata secara langsung, sehingga membantu memperkuat memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang. Interaktivitas slide juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, bukan sekadar menjadi pendengar pasif, yang pada akhirnya membuka ruang bagi proses refleksi dan pengulangan otomatis yang penting dalam pembelajaran bahasa.

Kaitan media digital interaktif dengan motivasi belajar dapat dilihat dari bagaimana media tersebut menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Munawir *et al.*, 2024). Menurut teori motivasi intrinsik, pembelajaran yang relevan dengan pengalaman nyata siswa dan memberi umpan balik langsung cenderung meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk berpartisipasi (Ayu L, 2017).

Dalam konteks sekolah Tahfidz, di mana banyak materi bersifat ritualistik atau hafalan, penggunaan media digital memberikan variasi yang segar sekaligus menghubungkan pembelajaran bahasa Arab dengan pengalaman spiritual siswa, seperti ketika kosakata anggota tubuh dikaitkan dengan praktik wudu atau bacaan doa. Hal ini memperkuat keterkaitan antara motivasi internal siswa dengan tujuan pembelajaran.

Implikasi praktis penelitian ini bagi guru Tahfidz cukup signifikan. Pertama, guru disarankan untuk memanfaatkan media digital interaktif sebagai pelengkap strategi instruksional, terutama ketika materi bersifat abstrak atau padat hafalan, agar dapat disampaikan secara lebih konkrit dan menarik. Kedua, pemanfaatan media semacam ini dapat digunakan tidak hanya untuk kosakata, tetapi juga untuk memperkaya pemahaman bacaan atau tajwid melalui penyajian visual-audio yang terintegrasi. Ketiga, kompetensi digital menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan oleh guru Tahfidz agar mereka mampu

mendesain dan memodifikasi materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih responsif terhadap karakteristik kelas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

KESIMPULAN

Studi ini menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan memengaruhi kemampuan siswa kelas III SD Tahfidz Al-Banjari dalam bahasa Arab. Ini terbukti dengan peningkatan nilai setelah tes dibandingkan dengan nilai tes sebelumnya. Media digital interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, penguasaan kosakata, dan keterampilan membaca selain mendukung program Tahfidzul Qur'an yang lebih baik di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah harus mendapatkan dukungan dalam bentuk fasilitas dan pelatihan guru. Diharapkan juga bahwa pengembang media dapat membuat aplikasi dan animasi interaktif yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa tahfidz.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil (15 siswa) membatasi generalisasi temuan. Kedua, desain penelitian yang bersifat pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol membuat hasil belajar tidak sepenuhnya dapat dikaitkan secara kausal dengan media digital interaktif. Ketiga, pengukuran motivasi dan keterlibatan siswa hanya melalui observasi dan dokumentasi, sehingga sifatnya masih subjektif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *posttest-only control group design* atau *pretest-posttest control group design*, dengan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan variasi media digital interaktif yang lebih kompleks, serta mengukur aspek motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih kuantitatif untuk memperoleh bukti yang lebih komprehensif. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih valid bagi praktik pembelajaran Bahasa Arab di sekolah Tahfidz.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. dkk. (2025). Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(4), 1113-1114.
- Anisa, R. (2023). Digital learning dalam pembelajaran bahasa Arab: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(2), 112-124.
- Ayu, L. (2017). *Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar*. UIN Makassar. 14-17. <https://eprints.unm.ac.id/4440/1/AYU%20LESTARI%20AZIS.pdf>
- Bustomi, dkk. (2024). *Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 7 (4). 16376

- Farida, N. (2022). Pengaruh penggunaan media animasi digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(2), 112–125.
- Hasanah, L. (2022). Inovasi media pembelajaran bahasa Arab di era digital. *Al-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 29(2), 89–101.
- Mulyani, D. (2024). Media interaktif berbasis digital dalam mendukung program Tahfidzul Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 33–44.
- Munawir, dkk. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 65-67.
- Muslikhah, I., & Nuruddin, M. (2025). Pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Nanda, A., & Mutik, B. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis 3D dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Al-Adawat*, 6(2), 115–126.
- Putri, R., & Santosa, H. (2021). Generasi digital native dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 201–210.
- Rahman, A. (2023). Problematika pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 134–145.
- Rahmawati, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(1), 22–30.
- Safitri, A. (2025). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(2), 145–156.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pengaruh penerapan media pembelajaran IPA berbasis 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(2), 55–66.
- Sudaryanto, A., & Sofa, M. (2025). Peran bahasa Arab dalam pendidikan Islam dasar. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 14(1), 55–66.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-28). Bandung: Alfabeta.124 – 125.
- Susanti, L. (2020). Game edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 55–70.
- Tiara, O. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas Iv Sekolah Dasar. Skripsi. 20-25. [https://repository.unja.ac.id/62226/1/Tiara%20Oktavia A1D120164 SKRIPSI.pdf](https://repository.unja.ac.id/62226/1/Tiara%20Oktavia%20A1D120164%20SKRIPSI.pdf)
- Wijayanti, A. (2021). Pengaruh media interaktif berbasis komputer terhadap keterampilan membaca teks Arab. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 90–102.