

**Table Of Content**

<b>Journal Cover</b> .....	2
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article .....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

# IJEMD



**INDONESIAN  
JOURNAL OF  
EDUCATION  
METHODS  
DEVELOPMENT**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

### Check this article update (crossmark)



### Check this article impact <sup>(\*)</sup>



### Save this article to Mendeley



<sup>(\*)</sup> Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

## **Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition through Interactive Multimedia: A Qualitative Study**

*Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Arab melalui Multimedia Interaktif:  
Suatu Studi Kualitatif*

**Iin Tyas Safitri, iintyas57@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Farikh Marzuki Ammar, farikhmarzuki24@gmail.com, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

### **Abstract**

This qualitative study explores the effectiveness of an interactive multimedia learning model for Arabic vocabulary acquisition. Conducted with Arabic teachers and students from a high school, the study utilized interviews, observation, and documentation for data collection. The interactive multimedia, comprising PowerPoint software and Android comic applications, was found to follow a three-stage process: planning, implementation, and evaluation. Positive factors driving multimedia adoption included existing manuals and engaging modifications of the software. Challenges included students' limited grasp of conversational Arabic and the placement of lessons. Addressing these, interactive learning media emerged as a solution to boost learning engagement. The study highlights the potential of interactive multimedia to enhance Arabic vocabulary learning, advocating for broader application in language education contexts.

### **Highlights:**

- **Effective Learning Model:** The study examines the efficacy of interactive multimedia in enhancing Arabic vocabulary acquisition among students.
- **Three-Stage Process:** The interactive multimedia learning model is structured into planning, implementation, and evaluation stages, providing a comprehensive framework.
- **Enhancing Engagement:** The research underscores the potential of interactive multimedia to address challenges in language learning, fostering student engagement and promoting effective vocabulary acquisition.

**Keywords:** Arabic vocabulary, interactive multimedia, language acquisition, qualitative study, learning engagement.

Published date: 2023-09-04 01:17:25



## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab adalah proses perancangan yang dimanfaatkan untuk meningkatkan Bahasa Arab atau dimanfaatkan untuk pembelajar lebih tahu tentang Bahasa Arab. Proses pembelajaran sangat penting, sebab pembelajaran adalah perancangan yang bisa meningkatkan pemahaman dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa serta dapat meningkatkan jiwa sosial siswa kepada temannya dan lingkungan yang berada di sekitarnya [1].

Untuk penguasaan Bahasa Arab tersebut dibutuhkan penguasaan kosakata atau dalam Bahasa Arab disebut mufradat, karena kualitas kemampuan berbahasa berdasarkan pada kualitas dan kuantitas mufradat atau kosakata yang dikuasainya, jika mufradat yang dikuasai mencukupi, akan semakin besar siswa memiliki kemampuan dalam berbahasa. Jika masalahnya dipahami dengan tepat, maka akan dipahami pentingnya pembelajaran kosakata secara sistematis. Dengan menguasai mufradat, siswa dapat menentukan kesuksesan masa depan dalam hidup [2].

Bahasa Arab tergolong mata pelajaran yang memerlukan kemampuan atau keterampilan pendidik dalam mengatur kelas. Kemampuan pendidik saat penerapan perangkat atau media yang dapat mewujudkan suasana menyenangkan dan nyaman, sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan peserta didik untuk mengikuti pelajaran, baik belajar secara individu ataupun kelompok [2].

Kemampuan berbahasa Arab sangat penting untuk membantu memahami Al-Qur'an, Hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berhubungan dengan Islam bagi siswa. Sehingga, pembelajaran Bahasa Arab dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis[3]

Hal yang sangat penting jika ingin mempelajari Bahasa Arab yaitu adanya penguasaan mufradat atau kosakata Bahasa Arab. Belajar mufradat adalah mengingat dan mempergunakannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga salah satu langkah pertama belajar Bahasa Arab[4]. Siswa dianggap mampu menguasai kosakata Bahasa Arab, yaitu siswa mampu menerjemahkan kosakata Bahasa Arab dengan baik, siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali dengan baik dan benar, dan siswa mampu menggunakan kosakata Bahasa Arab dalam kalimat yang baik dan benar dalam bentuk lisan maupun tulisan[5].

Tujuan dari pengajaran kosakata atau mufradat Bahasa Arab yaitu agar siswa dapat mengungkapkan kosakata dengan makhras yang benar dan memahami arti kosakata yang dipelajari . Karena dengan penguasaan kosakata Bahasa Arab yang tepat sesuai kaidah dapat menghantarkan siswa pada kemampuan berbicara dan membaca, mengajarkan kosakata baru kepada peserta didik, memahami arti kosakata, mengapresiasi, dan menerapkan kosakata tersebut ke dalam bentuk teks ataupun lisan [2].

Multimedia interaktif merupakan teknologi baru yang memiliki kapasitas memperbaiki proses belajar dan proses menggali informasi. Memperbarui proses belajar yaitu dengan cara yang lebih kreatif agar peserta didik tidak bosan dengan adanya pembelajaran Bahasa Arab [1]. Tenaga pendidik atau guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi untuk dapat secara operasional melakukan perubahan dan memiliki sikap positif terhadap teknologi dan perubahannya[6].

Multimedia secara terminologis adalah gabungan beragam media yaitu contohnya teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya yang selaras dengan komputer atau alat elektronik lain untuk menggapai tujuan yang diharapkan. Dalam multimedia tidak wajib terdapat semua aspek media tersebut, tetapi minimal berisi dua jenis media, misalnya teks dan gambar. Yang terpenting yaitu tiap-tiap jenis media tersebut harus selaras dan sinergis. Multimedia bertujuan untuk mempermudah siswa dalam materi pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan[7].

Dengan adanya sarana dan prasarana dapat menggambarkan mutu dari lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan yang berada di pedesaan dan di perkotaan, sangat terlihat berbeda. Dengan itulah, banyak wali siswa atau orang tua lebih memutuskan untuk menyekolahkan anaknya di kota, karena memiliki sarana dan prasarana yang lebih memadai dibandingkan dengan sekolah yang ada di pedesaan.

Berdasarkan penguraian di atas terlihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran harus mencermati media yang akan digunakan secara benar, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan diterima oleh peserta didik dengan baik, apalagi pembelajaran Bahasa Arab yaitu pelajaran yang membuat kemahiran peserta didik seperti kemahiran mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis Bahasa Arab. Dengan itu, pembelajaran menginginkan dukungan media yang dapat mendukung kemahiran-kemahiran tersebut. Salah satu jenis media yang mampu membantu dan mendukung hasil belajar Bahasa Arab adalah multimedia, yaitu media yang bisa mewujudkan presentasi interaktif yang memadukan teks, grafik, animasi, audio, gambar, ataupun video.

SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo memiliki predikat sebagai school of champion, terakreditasi A, sekolah yang mengintegrasikan kurikulum agama dan umum secara baik, dan adanya pelajaran diniyah. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengambil penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, karena penulis merasa juga ingin tahu bagaimana proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab atau mufradat yang diterapkan dengan menggunakan multimedia interaktif dan bagaimana tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab antara lain, penelitian dari Ilmiani dkk yang berjudul "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika

Pembelajaran Bahasa Arab". Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif oleh Dosen PBA IAIN Palangka Raya untuk menanggulangi masalah pembelajaran Bahasa Arab dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut : pertama, dari waktu dan tempat pelaksanaan. Kedua, dapat dilihat dari segi bahan ajar[8]. Kemudian penelitian dari Mappanyompa dan Ali yang berjudul "Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang 2". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada kelas VA yang menggunakan multimedia interaktif, terjadi perubahan suasana pembelajaran. Suasana pembelajaran yang terjadi yaitu siswa termotivasi dengan lebih semangat dan lebih aktif[9]. Sedangkan penelitian dari Hakim dkk yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran game interaktif dipercaya dapat meringankan pemahaman mufradat bahasa Arab[10].

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan multimedia interaktif dan untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat pada penerapan multimedia interaktif siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang jenis datanya berupa deskripsi artinya data yang ditampilkan tidak berupa angka[11]. Jika ditinjau dari tempat penelitian, penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*). Jika dilihat dari bidang ilmunya penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pendidikan[12]. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif terhadap siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Subyek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Arab kelas XI 5 dan siswa atau siswi kelas XI 5 dan objek dalam penelitian ini berfokus pada penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Penelitian ini berlokasi di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Peneliti memilih lokasi berdasarkan observasi di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, bahwa lembaga tersebut menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Jenis Penelitian yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memerlukan data dalam bentuk kalimat, komentar, informasi, dan dokumen. Sumber data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data utama didapatkan peneliti dari sumbernya secara langsung di lapangan melalui wawancara dan observasi[13]. Untuk mendapatkan informasi dan data sesuai pertanyaan atau masalah penelitian, peneliti mengunjungi dan melihat langsung lokasi penelitian. Data diperoleh dari informan yaitu guru bahasa Arab kelas XI 5 dan siswa atau siswi kelas XI 5 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Sedangkan data sekunder yaitu sumber data tambahan atau pelengkap yaitu data yang dihasilkan oleh orang lain dan tidak diperoleh langsung dilapangan[14]. Sumber data sekunder yaitu berupa jurnal dan buku-buku terkait dengan judul penelitian terkait SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan model analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan[15].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Penerapan Multimedia Interaktif Siswa Kelas XI 5 dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Pembelajaran kosakata Bahasa Arab dapat berpengaruh terhadap empat kemahiran berbahasa Arab yaitu istima', kalam, qiroah, dan kitabah. Oleh karena itu, kosakata Bahasa Arab merupakan salah satu komponen yang sangat penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam belajar Bahasa Arab[16]. Pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang memadai dapat membantu kelancaran siswa untuk berbicara dan mempelajari yang telah disampaikan menggunakan Bahasa Arab[16]. Mempelajari kosakata Bahasa Arab penting bagi yang ingin belajar tentang Bahasa Arab[17]. Dengan demikian, diperlukan media yang tepat dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab agar tujuan pembelajaran Bahasa Arab dapat tercapai yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada guru Bahasa Arab kelas XI 5 di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo bahwasannya penerapan media pembelajaran yang digunakan berupa multimedia interaktif software power point dan aplikasi android komika. multimedia interaktif software power point merupakan aplikasi yang termasuk bagian dari microsoft office dipakai untuk membuat file presentasi dalam bentuk slide. Di dalam software power point ada berbagai template dan fitur menarik yang dapat digunakan untuk presentasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Guru Bahasa Arab menggunakan multimedia interaktif berbasis power point sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pemodifikasian power point, guru memanfaatkan fitur sederhana yang terdapat pada power point seperti, mendesain dan mengatur setiap slide yang didukung oleh animasi, video, audio, gambar, bahkan gambar 3D. Sehingga penyampaian materi tidak hanya tersampaikan namun meninggalkan kesan yang menarik dengan jelas dan mudah untuk dipahami. Guru bahasa Arab juga memanfaatkan media power point untuk menciptakan pembelajaran yang variatif seperti game-game interaktif antara guru dan siswa. Adapun materi yang dituangkan pada dua media yang dijabarkan di atas menggunakan buku Al-Ashri. Materi di dalam Buku Al-Ashri dianggap sulit disebabkan oleh latar belakang pendidikan siswa sebagian besar tidak berbasis pesantren. Sehingga guru Bahasa Arab berinovasi memanfaatkan multimedia interaktif sebagai pedoman meminimalisir kesulitan yang ditemukan setiap pembelajaran. Kelebihan menggunakan software power point yaitu mempunyai variasi yang menarik sehingga tidak membosankan dan dapat menyajikan berbagai kombinasi gambar, warna, animasi, dan suara. Sedangkan, kekurangan dari software power point yaitu perlu mempunyai keterampilan khusus untuk menuangkan ide yang baik dan



menarik pada desain program yang dibuat agar mudah dipahami oleh siswa.

Kemudian media selanjutnya adalah aplikasi android komika merupakan komik cerita gambar digital yang dapat dimodifikasi secara bebas berdasarkan keinginan pengguna. Dalam pembelajaran aplikasi tersebut dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran yang memuat unsur cerita dan gambar berupa kosakata Bahasa Arab dan percakapan. Aplikasi ini dilengkapi fitur membuat karakter-karakter tokoh dan menyusun tata letak halaman yang diinginkan oleh pengguna kemudian dituangkan dalam bentuk cerita. Aplikasi komik dapat mengasah kreativitas siswa aktif dalam belajar secara mandiri. Guru Bahasa Arab juga menggunakan aplikasi ini sebagai bahan evaluasi tugas individu. Kelebihan menggunakan aplikasi android komika yaitu dapat menarik perhatian siswa karena materi yang dikemas ke dalam cerita bergambar yang mampu dicerna siswa dengan mudah. Sedangkan, kekurangan aplikasi android komika yaitu memerlukan koneksi internet yang stabil.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu keberhasilan proses belajar mengajar dan sangat berperan besar dalam keberhasilan mengajar guru. Selain menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa, media pembelajaran juga memudahkan guru mengkomunikasikan materi dan siswa menerimanya sebagai proses timbal balik[18].

Tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Arab yaitu untuk memperkenalkan mufradat atau kosakata baru kepada siswa, melatih siswa agar dapat melafalkan kosakata Bahasa Arab dengan baik dan benar, karena pelafalan baik dan benar dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara, dapat memahami arti kosakata Bahasa Arab ketika dipergunakan untuk dalam konteks kalimat tertentu, dan mampu memfungsikan dan mengapresiasi mufradat dalam berekspresi secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar[19].

Analisis penerapan multimedia interaktif siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tidak akan berjalan dengan lancar dan baik tanpa adanya tahapan pembelajaran, diantaranya;

### 1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan perencanaan yang tersistematik yaitu guru lebih dulu memiliki proses berpikir sendiri tentang apa yang akan diajarkan kepada siswa dan materi apa yang dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, bagaimana guru dapat menilai apakah materi sudah dikuasai oleh siswa atau belum, dan bagaimana cara mengajarkan materi kepada siswa serta prosedur pencapaiannya[20].

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa guru Bahasa Arab kelas XI 5 menggunakan modul dan Buku Al-Ashri. Pembelajaran tidak harus sesuai modul dan buku karena menyesuaikan kondisi. Seperti ada tugas yang bertabrakan dengan waktu jam pelajaran selanjutnya.

### 2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya dapat dilihat dibawah ini :

- Tahap pertama yang dilakukan guru Bahasa Arab pada kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yaitu mengucapkan salam dan menanyakan kabar, kemudian membaca do'a bersama-sama.

- Tahap kedua yaitu pemaparan materi baru, sebelum memaparkan materi yang baru guru mengulang materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan multimedia interaktif berupa aplikasi android komika dan software power point. Aplikasi android komika digunakan untuk menekankan kreativitas yang difokuskan kepada siswa. Dalam aplikasi tersebut dirancang sebagai multimedia interaktif dengan menyampaikan materi secara langsung, menarik, berkesan, dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang terhubung dengan teks dan gambar sesuai dengan fitur yang tersedia dalam aplikasi, seperti tombol interaktif, upload gambar yang tersedia pada galeri sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan dapat mengaktifkan keyboard Arab untuk kemudahan penguasaan mufradat. Dalam rangka pelaksanaan, guru memberikan tugas bersifat kelompok dimana dalam aplikasi tersebut terhubung langsung dengan kamera, siswa mengunduh aplikasi di android, guru menentukan materi mufradat yang telah dipelajari kemudian siswa mengembangkannya menjadi jumlah mufradat (kalimat) maupun percakapan. Setelah siswa menyelesaikan tugas dengan aplikasi, kemudian siswa mengumpulkan tugas dengan bentuk *link* yang tersedia pada menu aplikasi.

Adapun pelaksanaan pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan software power point, yaitu guru membuat komponen yang mendukung interaktif antara siswa dan guru berupa game tebak gambar pada komponen power point sebagai multimedia interaktif. Dalam rangka pelaksanaan, guru menyediakan komponen gambar, teks, audio, dan video yang menunjang interaktif siswa. Game tebak gambar berupa kumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan kosakata baru berupa permainan yang mengasah otak siswa. Kemudian, setiap siswa yang memainkan game akan bergantian menebak gambar sesuai dengan urutan yang ada pada power point interaktif. Aktivitas ini membutuhkan kemampuan menebak gambar yang diberikan guru secara langsung. Penentuan nilai dalam permainan game berupa *score* sepuluh sampai seratus maupun berdasarkan level tertinggi yang diperoleh. Pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas XI 5 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo 2 jam pelajaran dalam satu pekan. Materi yang dibahas oleh guru Bahasa Arab diawali dengan materi kosakata sebelum dilanjutkan pada materi selanjutnya.

### 3) Evaluasi

Evaluasi penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab dapat dilakukan di akhir pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa[21]. Evaluasi yang dilakukan oleh guru Bahasa Arab adalah dengan memberikan ujian kompetensi atau latihan secara periodik yaitu dengan memberikan soal dari bab awal hingga bab baru. Tujuan dari evaluasi periodik yaitu menguji apakah siswa tersebut mampu mengingat setiap materi yang sudah dipelajari maupun yang baru dipelajari. Proses evaluasi dilakukan sehingga guru dapat melihat tingkatan pemahaman dan kemampuan mengingat siswa terhadap materi.

## **B. Faktor Pendorong dan Penghambat pada Penerapan Multimedia Interaktif Siswa Kelas XI 5 dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo**

Dalam penguasaan mufradat tentunya terdapat beberapa faktor yang mendorong dan menghambat proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Arab ini tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya dukungan dari beberapa pihak. Adapun faktor pendorong penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, antara lain;

- 1) Adanya buku pedoman pembelajaran yang dimiliki oleh pengajar dan siswa
- 2) Multimedia interaktif berupa power point dan aplikasi android komika yang dimodifikasi secara menarik
- 3) Aplikasi komika disediakan fitur-fitur yang mendukung siswa mudah mengenal dan mengingat materi pembelajaran melalui karakter tokoh pada komik.
- 4) Guru menguasai media software dan aplikasi android dalam menyampaikan materi dengan variatif.
- 5) Terdapat siswa yang berminat pada pembelajaran berbasis digital berupa handphone dan laptop

Adapun faktor penghambat yaitu faktor yang dapat mempengaruhi siswa sehingga tidak maksimal dalam memahami pembelajaran Bahasa Arab[22]. Adapun faktor penghambat penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, antara lain;

- 1) Minimnya pemahaman siswa terhadap kalimat Bahasa Arab yang tidak berharakat baik mufradat maupun percakapan.
- 2) Jam pelajaran Bahasa Arab yang terletak di akhir dapat menyebabkan siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran

## **C. Analisis Solusi Faktor Penghambat Model Penerapan Multimedia Interaktif Siswa Kelas XI 5 dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo**

Untuk meningkatkan penerapan multimedia interaktif terhadap siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, antara lain:

- 1) Penggunaan aplikasi android komika memudahkan mengenal dan mengingat harakat-harakat asing dalam Bahasa Arab
- 2) Penggunaan media pembelajaran interaktif salah satu solusi meningkatkan minat belajar dimanapun dan kapanpun

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan multimedia interaktif terhadap siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo terdiri dari tiga tahapan, yang pertama tahap perencanaan, pada tahap ini pengajar menyiapkan modul pembelajaran. kedua tahap pelaksanaan, dalam pelaksanaan pembelajaran proses pengajarannya terdiri dari pendahuluan kemudian kegiatan pemaparan materi dan ketiga tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh guru bahasa Arab adalah dengan memberikan ujian kompetensi atau latihan secara periodik yaitu dengan memberikan soal dari bab awal hingga bab baru.

Faktor pendorong model penerapan multimedia interaktif terhadap siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab antara lain adanya buku pedoman yang dimiliki oleh guru dan siswa, adanya multimedia interaktif berupa software powerpoint dan aplikasi android komika yang dimodifikasi secara menarik. Sedangkan faktor penghambat meliputi minimnya pemahaman siswa terhadap kalimat Bahasa Arab yang tidak berharakat baik mufradat maupun percakapan dan jam pelajaran bahasa Arab yang terletak di akhir dapat menyebabkan siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran.

Adapun solusi untuk faktor penghambat penerapan multimedia interaktif terhadap siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif salah satu solusi meningkatkan minat belajar dimanapun dan kapanpun.

## **References**

1. Rukimin and Koderi, "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Multimed. interaktif dalam Pembelajaran Bhs. Arab*, 2015, [Online]. Available:

<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9054/6728>

2. M. L. Hakim, M. Akhyar, and Asrowi, "Efektifitas Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT Al Huda Wonogiri," 2019.
3. U. Hijriyah, Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Surabaya, 2018.
4. M. L. Hakim, Asrowi, and M. Akhyar, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri".
5. J. Nugrawiyati, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah".
6. A. Chusna, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia," 2012, doi: 10.21154/cendekia.v10i2.416.
7. H. D. Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. 2017.
8. A. M. Ilmiani, A. Ahmadi, N. F. Rahman, and Y. Rahmah, "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," Al-Ta'rib J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya, 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i1.1902.
9. Mappanyompa and M. Ali, "Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang 2," Urgensi Pengguna. Multimed. Interaktif Terhadap Peningkatan Motiv. Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bhs. Arab Kelas VA MIN Malang 2, 2017.
10. M. L. Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," Arab. J. Arab. Stud., 2018, doi: 10.24865/ajas.v2i2.56.
11. M. Musfiqon, Metode Penelitian Pendidikan. 2012.
12. Mundir, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
13. S. Siyoto and M. A. Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian," 2015.
14. F. Nugrahani, "Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa".
15. Hardani et al., Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. 2020.
16. N. Inayah, E. Mariah, and F. Ulum, "Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) pada Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 GOWA," 2019.
17. Syafudin, "Metode dalam pengajaran kosa kata bahasa Arab," 2019.
18. U. Setiawan et al., Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). 2022.
19. M. A. Wahab, "Model Pengembangan Pembelajaran Mufradat," UIN Syarif Hidayatullah, [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28456/3/MUHBIB ABDUL WAHAB-FITK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28456/3/MUHBIB%20ABDUL%20WAHAB-FITK.pdf)
20. F. Jaya, "Buku Perencanaan Pembelajaran," Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. 2019.
21. E. R. Wulan and A. Rusdiana, Evaluasi Pembelajaran.
22. Y. E. R. Tatang and S. M. Khalid, "Faktor-faktor Penghambat dalam Memahami Bahasa Arab," 2021.