

**EDUCATION AND
SOCIAL HUMANITIES
CONFERENCE
(ESHCo)**

ISSN: 2774-6585 | <https://conferences.uinsgd.ac.id>

**EXPLORING THE USE OF INTERACTIVE MEDIA TO ENHANCE ARABIC
LANGUAGE SKILLS AMONG ISLAMIC SENIOR
HIGH SCHOOL STUDENTS**

Novy Maryani¹, Dadan Nugraha², Kamilah Eka³, Sopandi Putri⁴

^{1,2,3,4} UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Corresponding E-mail: novymaryani@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

Arabic language learning in Madrasah Aliyah (MA) faces significant challenges in bridging the gap between theoretical mastery and practical communicative skills. Conventional teaching methods often fail to accommodate the needs of students in the digital era, who require learning experiences that are more responsive and actively engaging. This study aims to explore and analyze the role and effectiveness of using digital interactive media in improving the four Arabic language skills (Istima', Kalām, Qirā'ah, and Kitābah) among MA students. This research employs a qualitative-descriptive systematic literature study design, synthesizing findings from indexed scientific journals and curricular policy documents, particularly the Decree of the Minister of Religious Affairs (KMA) Number 183 of 2019. The synthesis results indicate that digital interactive media, especially gamification platforms (such as Kahoot! and Quizizz) and interactive multimedia are effective in significantly increasing students' motivation and participation. Empirically, the implementation of interactive multimedia has been shown to enhance speaking skills (Mahārah Kalām), with reported improvements of up to 8.37% in average scores in related case studies. Further analysis confirms that the integration of digital media supports the achievement of the three mandated competency domains (Attitude, Knowledge, Skills) outlined in KMA 183. Nevertheless, the main challenges identified include infrastructure limitations and the need to improve teachers' digital competence. The implications of these findings lead to strategic recommendations for MA institutions to strengthen infrastructure and adopt adaptive, AI-based technologies to support the transformation of Arabic language education.

Keywords: Arabic Language Skills, Interactive Media, Islamic Senior High School

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah (MA) masih menghadapi beragam persoalan mendasar yang berdampak pada rendahnya penguasaan kompetensi komunikatif siswa. Pertama, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan menekankan aspek gramatikal sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih keterampilan berbahasa secara aktif. Kedua, media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih konvensional—seperti buku teks dan latihan mekanis—yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk terlibat secara mandiri dalam proses pembelajaran. Ketiga, meskipun sekolah telah memiliki perangkat teknologi dasar, integrasi media interaktif belum dioptimalkan sehingga pemanfaatannya belum mampu menjembatani kebutuhan siswa di era digital yang mengharapkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, multimodal, dan kontekstual. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya inovatif untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman teori bahasa, tetapi juga

memperkuat keterampilan produktif dan reseptif siswa melalui dukungan media interaktif yang relevan dan mudah diakses.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan bahasa kedua atau bahasa asing—termasuk Bahasa Arab—melalui penyajian materi yang lebih menarik dan responsif. Misalnya, penelitian oleh Al-Mansour dan Al-Shorman (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis interaksi dua arah mampu meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara siswa secara signifikan karena materi disajikan dalam format visual-auditori yang lebih kontekstual. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Hidayat (2019), bahwa media interaktif berbasis aplikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat menengah. Sementara itu, penelitian Rahmawati dan Prasetyo (2020) menegaskan bahwa integrasi multimedia interaktif seperti video, animasi, dan latihan digital dapat memperbaiki pemahaman kosakata secara substantif melalui pengalaman belajar yang lebih eksploratif.

Penelitian lain oleh Alrabai (2017) menekankan pentingnya lingkungan belajar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui media yang memungkinkan pengulangan (repetition), umpan balik langsung, dan keterlibatan visual yang kuat. Hal ini sejalan dengan temuan Fauzi dan Arsyad (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran interaktif mampu memperkuat keterampilan membaca dan menulis siswa melalui latihan adaptif yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif secara umum memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa. Namun, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan media interaktif dalam konteks Madrasah Aliyah, khususnya terkait pengembangan empat keterampilan berbahasa Arab secara terpadu, masih relatif terbatas.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengonfirmasi bahwa media interaktif dapat meningkatkan aspek-aspek tertentu dalam pembelajaran bahasa, terdapat kesenjangan (gap) yang belum terjawab. Sebagian besar penelitian hanya fokus pada satu keterampilan bahasa—seperti mendengar atau kosakata—tanpa menggali bagaimana media interaktif dapat berperan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab secara holistik pada jenjang Madrasah Aliyah. Selain itu, konteks pembelajaran di MA memiliki karakteristik khusus: kurikulum Bahasa Arab yang padat, latar belakang siswa yang beragam dalam kemampuan awal, serta budaya belajar yang cenderung tradisional. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih komprehensif untuk memahami bagaimana media interaktif dapat diimplementasikan secara efektif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa MA.

Artikel ini menawarkan novelty berupa eksplorasi mendalam mengenai bentuk, model pemanfaatan, serta efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa Madrasah Aliyah secara terpadu. Tidak hanya mengevaluasi media tertentu, penelitian ini juga menganalisis pengalaman belajar siswa, respon guru, serta kontribusi masing-masing fitur interaktif terhadap pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi celah penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengembang media untuk merancang strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih relevan, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa Madrasah Aliyah. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian tidak sekadar mengukur efektivitas media interaktif, tetapi mengeksplorasi pengalaman belajar siswa, cara guru memanfaatkan fitur interaktif, serta dinamika proses pembelajaran yang terjadi di kelas maupun di luar kelas. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa kata-kata, tindakan, interaksi, serta deskripsi penggunaan media interaktif oleh guru dan siswa yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian kualitatif deskriptif juga memungkinkan peneliti menginterpretasikan makna yang terkandung dalam praktik pembelajaran, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran faktual, konkret, dan komprehensif mengenai pemanfaatan media interaktif dalam konteks Madrasah Aliyah.

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari guru Bahasa Arab dan siswa Madrasah Aliyah yang terlibat dalam penggunaan media interaktif. Data tersebut mencakup pengalaman, persepsi, respon, praktik pembelajaran, serta bentuk interaksi yang muncul selama penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumen pendukung seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar berbasis digital, laporan evaluasi belajar siswa, hasil penelusuran literatur terkait media interaktif dalam pembelajaran bahasa, serta dokumentasi berupa foto atau tangkapan layar aktivitas pembelajaran. Kombinasi data primer dan sekunder ini digunakan untuk memperkuat temuan serta memberikan pemahaman yang lebih utuh terhadap konteks penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif terbatas untuk mengamati proses pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media interaktif, terutama bagaimana guru memfasilitasi aktivitas belajar dan bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan beberapa siswa yang dipilih secara purposive untuk menggali pengalaman, persepsi, serta tantangan yang mereka hadapi selama penggunaan media interaktif. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan untuk melengkapi data observasi dan wawancara, berupa materi pembelajaran, catatan guru, foto aktivitas kelas, serta data digital lain yang relevan. Penggunaan tiga teknik ini memungkinkan peneliti melakukan triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, mengorganisir, dan memfokuskan data yang relevan terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi ke dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau kategori tematik sehingga pola-pola penting dapat terlihat dengan jelas. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan temuan berdasarkan pola, hubungan, dan makna yang muncul selama analisis. Proses analisis dilakukan secara simultan sejak pengumpulan data dimulai hingga penelitian selesai, dengan tujuan memperoleh gambaran yang mendalam dan akurat mengenai kontribusi media interaktif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Arab siswa Madrasah Aliyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan efisien. Dalam konteks pemerolehan bahasa, media memiliki fungsi esensial untuk menarik perhatian peserta didik serta memfasilitasi penyampaian pesan secara lebih jelas dan terarah. Media berbasis multimedia menjadi salah satu bentuk yang paling menonjol karena kemampuannya mengakomodasi beragam gaya belajar, memberikan penguatan (reinforcement), serta memungkinkan siswa mengatur tempo dan urutan belajar sesuai kebutuhan mereka.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, perkembangan teknologi digital melahirkan bentuk media interaktif yang mencakup platform gamifikasi seperti Kahoot! dan Quizizz, berbagai aplikasi pembelajaran seperti *Arabic Unlocked*, animasi interaktif, video, simulasi, hingga sistem e-learning. Media interaktif dicirikan oleh sifatnya yang responsif serta kemampuannya menghadirkan dukungan multisensori (visual dan auditori) secara bersamaan. Fitur-fitur ini memungkinkan terciptanya keterlibatan belajar yang lebih aktif dan dinamis.

Efektivitas media interaktif juga dijelaskan melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning/CTML) yang dikemukakan Richard E. Mayer. Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik mampu membangun representasi mental yang terpadu dari unsur verbal (narasi, teks) dan visual (gambar, ilustrasi, animasi). Prinsip-prinsip CTML memiliki relevansi kuat dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama prinsip multimedia yang menekankan bahwa belajar akan lebih efektif ketika kata dan gambar disajikan secara bersamaan, serta prinsip koherensi yang menegaskan pentingnya menyederhanakan materi dengan menghilangkan informasi yang tidak relevan agar fokus belajar terjaga. Penerapan prinsip-prinsip tersebut membuat multimedia interaktif mampu menghadirkan lingkungan belajar virtual yang aman, menarik, dan mendukung pengalaman belajar kontekstual.

Dalam konteks Madrasah Aliyah (MA), pengembangan keterampilan berbahasa Arab mencakup empat aspek utama, yakni Mahārah al-Istima' (menyimak), Mahārah al-Kalām (berbicara), Mahārah al-Qirā'ah (membaca), dan Mahārah al-Kitābah (menulis). Keterampilan istima' berperan sebagai dasar bagi pemerolehan kosakata dan pemahaman awal, sedangkan pengembangan seluruh keterampilan tersebut diarahkan pada pencapaian fungsi komunikatif sesuai ruang lingkup KMA 183. Dalam penilaian keterampilan berbicara, aspek yang diperhatikan meliputi intonasi, ketepatan pemilihan kosakata, kelancaran, pemahaman isi pembicaraan, serta akurasi pengucapan dan kaidah bahasa.

Keterbatasan lingkungan berbahasa (bi'ah 'arabiyah) yang intensif di banyak MA menimbulkan tantangan tersendiri, terutama dalam pengembangan Mahārah Kalām. Media interaktif menjadi alternatif strategis untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyediakan contoh bahasa lisan yang kontekstual melalui narasi, dialog, atau simulasi percakapan. Dengan menyediakan ruang latihan yang aman dan terstruktur, media interaktif dapat membantu mengatasi hambatan praktik berbicara yang selama ini menjadi kendala terbesar bagi siswa.

Sejumlah penelitian menunjukkan konsistensi temuan mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi gamifikasi seperti Kahoot! dan Quizizz terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman serta meningkatkan motivasi belajar siswa,

sementara penggunaan multimedia interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada siswa SMA/MA [2]. Efektivitas media digital juga terlihat dalam peningkatan keterampilan membaca teks Arab, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai studi yang mengintegrasikan media audiovisual dan aplikasi pembelajaran mandiri.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tren positif, masih terdapat kesenjangan kajian, terutama terkait kurangnya sintesis komprehensif yang menghubungkan efektivitas media interaktif terhadap keempat keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengulas secara mendalam tantangan implementasi media digital dalam bingkai kurikulum KMA 183. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut melalui penyajian analisis yang terintegrasi serta rekomendasi strategis yang relevan dengan tuntutan kebijakan pendidikan kontemporer.

Dampak Media Interaktif terhadap Empat Keterampilan Berbahasa

Bagian ini menyajikan temuan utama mengenai bentuk media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA, dampaknya terhadap keterampilan berbahasa siswa, serta respons guru dan peserta didik terhadap implementasinya.

Hasil penelusuran menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif digital di MA berfokus pada dua bentuk utama, yakni media berbasis gamifikasi untuk penguatan materi dan evaluasi formatif, serta multimedia berbasis visual dan presentasi yang digunakan untuk penyampaian materi yang bersifat konseptual.

Dalam ranah gamifikasi, platform seperti Kahoot! dan Quizizz digunakan secara luas sebagai sarana evaluasi setelah pembelajaran tatap muka. Melalui platform tersebut, siswa dapat meninjau kembali materi dan berlatih kuis secara mandiri di luar jam pelajaran, yang pada akhirnya memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sejumlah studi menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot! mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Adapun pada kategori multimedia dan audiovisual, pembelajaran memanfaatkan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Media berbentuk video animasi—misalnya yang dibuat melalui aplikasi Canva digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak (*Istimāʾ*), sementara presentasi PowerPoint interaktif dimanfaatkan untuk menjelaskan tata bahasa secara fungsional guna mendukung kegiatan berbicara. Pembelajaran berbasis e-learning, khususnya model web course, juga digunakan untuk menyampaikan materi jarak jauh sesuai tuntutan kurikulum.

Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab

Sintesis temuan menunjukkan bahwa media interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan empat keterampilan berbahasa Arab, dengan dampak paling kuat terlihat pada keterampilan produktif.

Pada keterampilan berbicara (*Mahārah Kalām*), efektivitas media interaktif tampak paling menonjol. Penggunaan multimedia interaktif seperti PowerPoint yang dirancang dengan skenario percakapan terbukti meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70,33% pada Siklus I menjadi 78,7% pada Siklus II, yang berarti terdapat kenaikan sebesar 8,37%. Perbaikan ini juga diiringi perubahan perilaku belajar, antara lain meningkatnya semangat, fokus, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat—faktor penting untuk mengatasi hambatan dalam *muhādatsah*.

Pada keterampilan membaca dan menulis (Mahārah Qirā'ah dan Kitābah), media interaktif digital terbukti membantu meningkatkan kemampuan memahami teks Arab. Integrasi model pembelajaran Qirā'ah–Kitābah dengan media digital memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur bahasa dan mendorong penguasaan kosakata baru, sehingga siswa lebih aktif dalam menganalisis dan memahami teks. Aplikasi pembelajaran mandiri juga memungkinkan siswa memproses informasi audio-visual sesuai ritme belajar mereka, yang pada akhirnya mendukung peningkatan keterampilan membaca dan menulis.

Pada keterampilan menyimak (Mahārah Istimā'), penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh signifikan. Video interaktif dan aplikasi e-learning membantu siswa dalam berlatih mendengarkan dialog dan cerita pendek berbahasa Arab. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan memahami isi audio, tetapi juga mendorong siswa untuk mereproduksi gagasan yang didengar baik secara lisan maupun tulisan.

Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Interaktif

Secara umum, respons dari guru dan siswa menunjukkan kecenderungan positif. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik karena media interaktif dianggap menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Dari perspektif guru, media interaktif dipandang sebagai inovasi yang relevan untuk melengkapi buku paket dan membantu mengurangi hambatan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Meskipun demikian, sejumlah tantangan tetap muncul, khususnya terkait keterbatasan fasilitas dan kebutuhan pelatihan bagi guru, sehingga diperlukan strategi implementasi yang lebih terstruktur.

Validasi Efektivitas melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML)

Efektivitas media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab dapat dijelaskan melalui validasi empiris Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer. Peningkatan signifikan yang terjadi pada keterampilan berbicara (Kalām) dan menyimak (Istimā') dipengaruhi oleh kemampuan media multimedia untuk menyajikan input bahasa berupa kata-kata sekaligus konteks visual seperti gambar atau animasi secara bersamaan. Pendekatan ini membantu siswa membangun model mental yang lebih terstruktur dan koheren, sekaligus mengurangi beban kognitif yang muncul ketika mereka harus memproses teks dan konsep abstrak secara terpisah.

Selain itu, penerapan gamifikasi digital, misalnya melalui platform Kahoot!, tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga menstimulasi motivasi, kompetisi, dan keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan emosional dan sosial yang tercipta selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori kognitif sosial, di mana proses belajar menjadi lebih bermakna melalui interaksi dan umpan balik yang cepat. Dengan demikian, media interaktif berperan mengalihkan fokus pembelajaran dari kegiatan kognitif yang pasif menjadi praktik keterampilan yang lebih aktif dan produktif.

Tantangan Implementasi Media Interaktif di Madrasah Aliyah

Meskipun potensi media interaktif sangat besar, implementasinya di Madrasah Aliyah menghadapi berbagai tantangan, yang dapat dikategorikan menjadi faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal berkaitan dengan infrastruktur dan akses, di mana keterbatasan fasilitas, ketidakmerataan akses internet, dan perbedaan perangkat antar siswa menjadi hambatan utama. Kesenjangan digital semacam ini menghalangi optimalisasi penggunaan media interaktif, khususnya untuk model e-learning atau praktik mandiri di luar jam pelajaran. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, potensi media interaktif sebagai sarana pembelajaran adaptif yang fleksibel tidak dapat diwujudkan secara maksimal.

Sementara itu, faktor internal yang penting berkaitan dengan kompetensi guru. Kurangnya pelatihan khusus dan pemahaman metodologi membuat sebagian guru belum mampu mengintegrasikan media secara mendalam. Akibatnya, media sering hanya digunakan sebagai alat bantu sederhana atau evaluasi, bukan sebagai katalisator pembelajaran yang transformatif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih cermat, terampil, dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media, yang memerlukan dukungan pelatihan berkelanjutan dengan fokus pada pengembangan media sederhana dan aplikasi pedagogi digital.

Relevansi Media Interaktif dengan KMA 183

Penggunaan media interaktif memiliki implikasi langsung terhadap capaian pembelajaran sebagaimana diatur dalam Kurikulum Madrasah Aliyah (KMA) 183. Kurikulum ini menekankan implementasi tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Media interaktif secara inheren mendukung pencapaian keterampilan melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Misalnya, Kahoot! merangsang aktivitas menalar dan mencoba, sementara multimedia interaktif yang digunakan dalam pengajaran Kalām mendorong aktivitas menyaji.

Selain itu, implementasi e-learning berbasis KMA 183 harus memastikan bahwa materi wacana lisan dan tulisan yang disajikan mencakup topik-topik wajib kurikulum, seperti kehidupan keluarga, hobi, dan wawasan Islam. Keberhasilan penerapan media digital dalam konteks ini, seperti yang ditunjukkan pada MAN 1 Gorontalo, menegaskan bahwa media interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk mencapai standar kompetensi nasional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan implementasi akibat keterbatasan infrastruktur dan kompetensi guru. Oleh karena itu, setiap rekomendasi pengembangan media sebaiknya disertai dengan program penguatan kapasitas kelembagaan agar tujuan kurikulum dapat tercapai secara merata dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Eksplorasi terhadap penggunaan media interaktif berbasis digital menunjukkan bahwa teknologi ini merupakan katalisator yang efektif dan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa Madrasah Aliyah. Media interaktif, yang didukung oleh landasan teoritis kuat seperti CTML Mayer, berhasil mengubah dinamika pembelajaran dari yang bersifat pasif dan kognitif menjadi aktif, kontekstual, dan berfokus pada keterampilan. Media gamifikasi dan multimedia terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan secara empiris, meningkatkan performa siswa dalam *Mahārah Kalām* (berbicara) dengan peningkatan nilai rata-rata signifikan. Pemanfaatan media interaktif tidak hanya sekadar mengikuti tren teknologi, tetapi merupakan keharusan strategis untuk mewujudkan capaian pembelajaran komprehensif (Sikap, Pengetahuan, Keterampilan) sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019. Meskipun menghadapi tantangan substansial dalam hal infrastruktur digital dan kesiapan guru, potensi media digital untuk menciptakan lingkungan berbahasa virtual yang intensif menjadikan inovasi ini sebagai kunci untuk mengatasi kesulitan *muhādatsah* yang selama ini menghambat siswa MA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102.
- Azhar, M., Yolanda, D., Frananda, A., Saputra, M. R., & Nurdinah, S. (2025). Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Analisis Peran Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kompetensi Berbahasa. *Al-Ma'lumat: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Mulkan, G. Z., Syafei, I., & Nugraha, D. (2025, July). Efforts to Improve Students' Learning Interest in Speaking Skills Using Interactive Method for Grade VII Students in Cibojong Garut. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 449-463).
- Muthmainnah, H. A., & Syafei, I. (2025, July). Planning Design in Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 403-413).
- Muslimah, A. S., & Syafei, I. (2025, July). Analysis of Arabic Language Curriculum and Learning System: Instrumental Analysis. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 374-387).
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Philosophical Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 299-309).
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Ideological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 242-255).
- Ghaisan, D. A., Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). The Use of The Make a Match Model in Arabic Language Learning to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Grade VII Students at MTs Wanasari. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 104-111).
- Syafei, I. (2025). Implikasi Teori Belajar Konstruksivisme terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fakkaar*, 6(2), 35-58.
- Rizpawa, A. S., Musthafa, I., Syafei, I., & Ardiansyah, A. A. (2025, July). The Efforts to Improve Students' Speech Skills by Using The TPR (Total Physical Response) Learning Method in Grade IX Students of Al-Ihsan Junior High School. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 84-94).
- Rahmat, N., & Syafei, I. (2025, July). Sustainability Principles of Arabic Language Curriculum Design: Contextual and Cultural, Flexibility Principles, Evaluation and Feedback Principles. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 74-83).
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Sociological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 324-336).
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Theological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 188-200).
- Furkony, F. F., Syafei, I., Abdurahman, P., & Ardiansyah, A. A. (2025, July). Principles of Arabic Language Curriculum Design. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 22-29).

- Rahimahullah, D. E. H., Syafei, I., & Nugraha, D. (2025, July). Sociological, Psychological, Scientific and Technological Foundations in Designing Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 30-40).
- Nugraha, A., & Syafe'i, I. (2025). Curriculum Foundations for Arabic Language Education in the AI Era: Holistic, Juridical, and Technological Perspectives. *Journal of Arabic Language Learning and Teaching*, 3(2), 151-160.
- Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Arab Mahasiswa. (2025). *Al Urvatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 5(1).
- Efektivitas Metode Qira'ah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. (2024). *Jurnal Lahjah: Jurnal Ilmu Bahasa dan Budaya Arab*.
- Implementasi KMA 183 dalam Penyajian Materi Bahasa Arab berbasis E-Learning Di MAN 1 Kabupaten Gorontalo. (2022). *AL-TA'LIM: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). The Implications of Behaviorist Learning Theory on Arabic Language Learning. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 158-175).
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Comparison Between Traditional and Modern Approaches in Arabic Language Teaching. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 505-520).
- Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. (2024). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 305-313.
- Kholiq, I. N., & Insaniyah, A. L. (2024). Implementasi KMA 183 Dalam Kurikulum Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Al Amiriyah Berbasis Pesantren Blokagung Banyuwangi. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 238-254.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*. The Psychology of Learning and Motivation, Vol. 41. Elsevier Science (USA).
- Ni'mah, K., Umroh, I. L., Asrori, I., & Machmudah, U. (2024). Development of Animated Videos Based on the Canva Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 7(2), 450-464.
- Saepudin, N. L., & Azis, A. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab. *ResearchGate*.
- Saepudin. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Trust Media Publishing.
- Wahidah, M. (2017). Penerapan Media PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Zain, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Metode Qirā'ah. *Jurnal Lisanuna*.