

---

**PENGEMBANGAN MEDIA LAGU SEBAGAI INOVASI UNTUK  
MENINGKATKAN RETENSI KOSAKATA BAHASA ARAB DI SMP  
ISLAM FARADISA PAMULANG TANGSEL<sup>1</sup>**

**Ikhwanudin<sup>(1)</sup>, Auzan Azazani<sup>(2)</sup>**

<sup>1</sup> STAI Nurul Iman, Jl. Nurul Iman No.01 Parung, Kab. Bogor 16500, Indonesia

<sup>2</sup> STAI Nurul Iman, Jl. Nurul Iman No.01 Parung, Kab. Bogor 16500, Indonesia

<sup>1</sup> onedpri2024@gmail.com; <sup>2</sup> auzan\_azazani@gmail.com

---

Diterima: 31 Juli 2023; Diperbaiki: 15 September 2023; Disetujui: 20 Oktober 2023

---

**Abstract**

*The use of interactive media in education has gained increasing attention as an innovative approach to improve learning outcomes. This study explores the development and implementation of interactive song-based media as a tool to enhance vocabulary retention in Arabic language learning at SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. The problem addressed is the limited retention and motivation among students in mastering Arabic vocabulary, which is essential for their academic and religious studies. The purpose of this research is to design, develop, and evaluate an innovative media that combines educational songs with interactive elements tailored to the learning needs of SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel students. Employing a research and development (R&D) methodology, the study involved stages of needs analysis, media development, expert validation, and field testing. Findings reveal that the use of interactive song media significantly enhances students' retention and engagement compared to conventional teaching methods. The results also indicate that incorporating rhythm and repetition through songs facilitates better memorization of Arabic vocabulary. This research contributes to the field of educational technology and language pedagogy, providing practical implications for educators seeking to adopt creative teaching methods. The study emphasizes the importance of integrating culturally relevant content to foster student interest and improve learning outcomes.*

**Keywords:** Interactive Media, Arabic Vocabulary, Educational Songs, Retention, SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel

**Abstrak**

*Penggunaan media interaktif dalam pendidikan semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian ini mengkaji pengembangan dan implementasi media berbasis lagu interaktif sebagai alat untuk meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab di SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Permasalahan yang diangkat adalah terbatasnya retensi dan motivasi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab yang penting untuk studi akademik dan keagamaan mereka. Tujuan penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media inovatif yang menggabungkan lagu edukatif dengan elemen interaktif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini melibatkan tahapan analisis kebutuhan, pengembangan media, validasi ahli, dan uji lapangan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media lagu interaktif secara signifikan meningkatkan*

---

<sup>1</sup> “...Penelitian pengembangan produk pembelajaran bahasa kedua, serta pengembangan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis mobile learning di SMP (Iman, M.Z et.al., 2021). Pengajaran mufradat bahasa Arab dengan media construct 2 berbasis Android, sebagai media/produk untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab mereka (Amalia, R et.al., 2022)....”

*retensi dan keterlibatan siswa dibandingkan metode pengajaran konvensional. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ritme dan repetisi melalui lagu memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Arab yang lebih baik. Penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang teknologi pendidikan dan pedagogi bahasa, serta menawarkan implikasi praktis bagi pendidik yang ingin mengadopsi metode pengajaran kreatif. Studi ini menekankan pentingnya mengintegrasikan konten yang relevan secara budaya untuk meningkatkan minat siswa dan hasil pembelajaran.*

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Kosakata Bahasa Arab, Lagu Edukatif, Retensi, SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan. Bahasa Arab tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga kunci untuk memahami Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam. Namun, pembelajaran bahasa Arab di sekolah sering menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya retensi kosakata siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Rendahnya retensi ini biasanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif, seperti lagu dan video, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media video pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, dengan rata-rata N-Gain yang tinggi pada hasil post-test.<sup>2</sup> Media video pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>3</sup> Hal serupa juga. Media pembelajaran berbasis teknologi interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> "...Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018) menyatakan bahwa media video berbasis kearifan lokal materi lingkungan efektif berdasarkan rata-rata N-Gain, dengan hasil posttest mengalami peningkatan yang dapat dikategorikan tinggi. Pendapat lain juga di kemukakan oleh Windyastuti (2016) menyatakan penggunaan media video pembelajaran efektif terhadap aktivitas belajar dan hasil Irma Yuliana Nuranggraini, Ari Metalin Ika Puspita, Wahyu Nurmalasari Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa belajar IPA siswa...."

<sup>3</sup> "...Media pembelajaran juga dapat menjalin hubungan baik antara guru dan peserta didik (Tafonao, 2018). Video adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran, karena video dapat memvisualkan materi yang bersifat dinamis secara efektif sehingga mampu membantu pendidik untuk menyampaikan materi (Agustien, Umamah, & Sumarno, 2018). Penggunaan video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa...."

<sup>4</sup> "...Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media video pembelajaran daring dalam peningkatan hasil belajar siswa pada operasi hitung penjumlahan pecahan dikelas 3 MIIN 2 Lamongan. Penelitian lain dilakukan oleh Febriani (2017) yang berjudul "Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Segugus 04 Palangka Raya...."

Dalam pembelajaran bahasa, lagu dapat menjadi salah satu media yang efektif karena memadukan unsur ritme dan repetisi yang membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik. Paivio (1986), dalam teorinya tentang pengolahan informasi, menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen audio dan visual secara bersamaan dapat meningkatkan daya serap informasi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media lagu interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab diharapkan mampu memberikan solusi inovatif terhadap masalah rendahnya retensi kosakata siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media lagu interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran berbasis lagu yang relevan dengan kebutuhan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Media ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar bahasa Arab dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis lagu interaktif yang bertujuan meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>5</sup> Proses penelitian meliputi lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli, uji coba lapangan, dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, seperti kurangnya motivasi siswa dan minimnya media pembelajaran yang menarik.<sup>6</sup> Berdasarkan hasil analisis tersebut, media dirancang dengan lagu edukatif yang memiliki lirik relevan, dilengkapi elemen interaktif seperti animasi dan latihan soal. Media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan validitasnya.<sup>7</sup> Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan secara terbatas dan skala luas untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media. Data dari uji coba dianalisis menggunakan

---

<sup>5</sup> "...Reading aloud dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, memperkaya kosakata, membantu meningkatkan pemahaman bacaan, dan menumbuhkan minat baca siswa (Usman et al, 2019). Journal writing merupakan cara untuk mengungkapkan perasaan atau hasil pemahaman dari kegiatan belajar, menceritakan kembali pengalaman sehari-hari, dalam bentuk tulisan...."

<sup>6</sup> "...Sarana dan prasarana ini mencakup fasilitas media dan sumber belajar. Maka dari itu, pembelajaran aktif dapat dikatakan sebagai hasil rancangan bersama antara pengajar (trainer) dan pelajar (learner) (Zulfahmi, 2010). Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran yang efektif, yang dapat menjadikan siswanya aktif, salah satunya adalah dengan cara penggunaan media belajar...."

<sup>7</sup> "...Sedangkan validasi oleh ahli media dengan skor 43 (teknis) dengan kategori sangat baik. 14 Evaluasi kelayakan video pembelajaran juga dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada penelitian yang dilakukan di SMK Diponegoro Sleman Yogyakarta dengan hasil rerata skor dari ahli media adalah 89% (sangat layak) dengan rerata skor adalah 86% (sangat layak). 15 Pengembangan media pembelajaran berbasis video oleh Abrar H, (2019) di SMA Kota Padang, setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dengan skor 3.5 (sangat layak) dan ahli media dinyatakan sangat layak dengan skor 3.3...."

pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan retensi kosakata siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, serta dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi tanggapan guru dan siswa terhadap media.<sup>8</sup> Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media lagu interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>9</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. HASIL PENELITIAN**

#### **Hasil Uji Validasi Media**

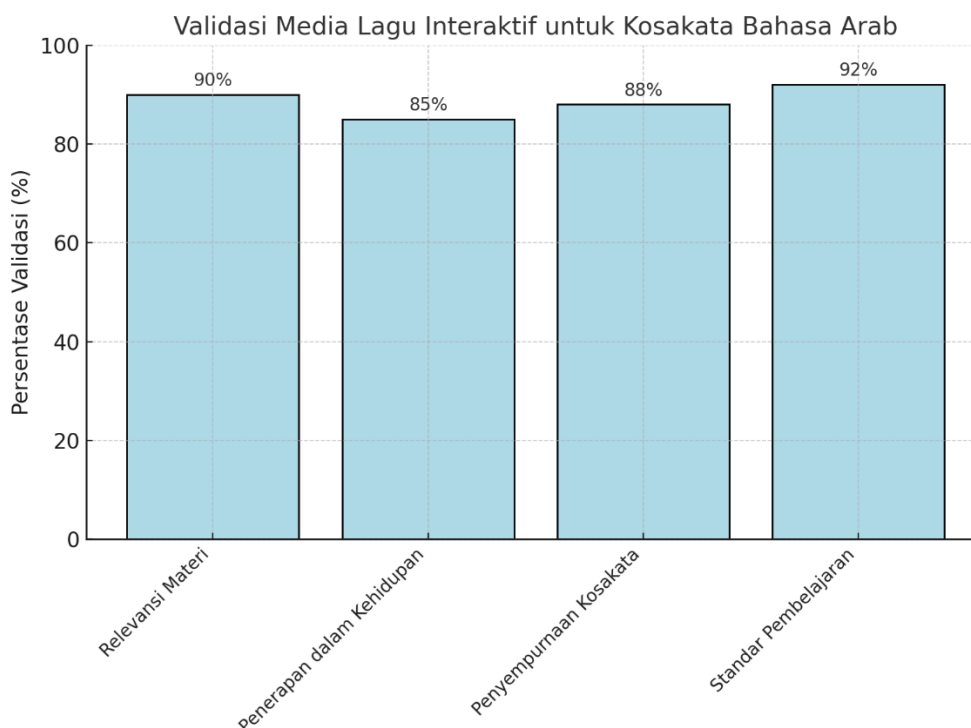
Penelitian ini menghasilkan media lagu interaktif yang dirancang untuk meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Sebelum diimplementasikan, media ini melalui tahap validasi oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran.

a. Validasi oleh ahli materi: Hasil validasi menunjukkan bahwa media lagu interaktif yang dikembangkan memiliki relevansi tinggi dengan materi pembelajaran kosakata bahasa Arab yang diajarkan di sekolah Islam. Lirik lagu disusun berdasarkan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga membantu mereka mengingat dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam konteks yang lebih luas. Ahli materi juga memberikan masukan terkait penyempurnaan kosakata agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, memastikan media memenuhi standar pembelajaran.

---

<sup>8</sup> "...Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas dan uji kelayakan dengan menggunakan skala Likert dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran biologi berbasis android pada materi sistem ekskresi di kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Kuswanto (2019) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran biologi kelas XI menyatakan bahwa berdasarkan hasil dari beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini layak diterapkan dalam pembelajaran biologi di kelas XI. Penelitian yang dilakukan oleh Deadara (2017) tentang pengembangan media pembelajaran sistem reproduksi manusia berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik...."

<sup>9</sup> "...PEMBAHASAN Penggunaan model pengembangan dengan menggunakan lee and owens pada produk media interaktif bermuatan game edukasi ini setelah diuji keefektifan, kemenarikan, kevalidan dan kepraktisan mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Data hasil uji kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media merupakan data pendukung dalam menentukan tingkat kelayakan produk multimedia interaktif [17]. Penelitian yang membahas tentang media interaktif bermuatan game edukasi membuktikan kemenarikan dalam belajar sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar terutama pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar [18]...."



**Tabel 1:** Hasil validasi media lagu interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Setiap kategori mencerminkan aspek yang divalidasi, dengan persentase yang menunjukkan relevansi dan efektivitas media.<sup>10</sup>

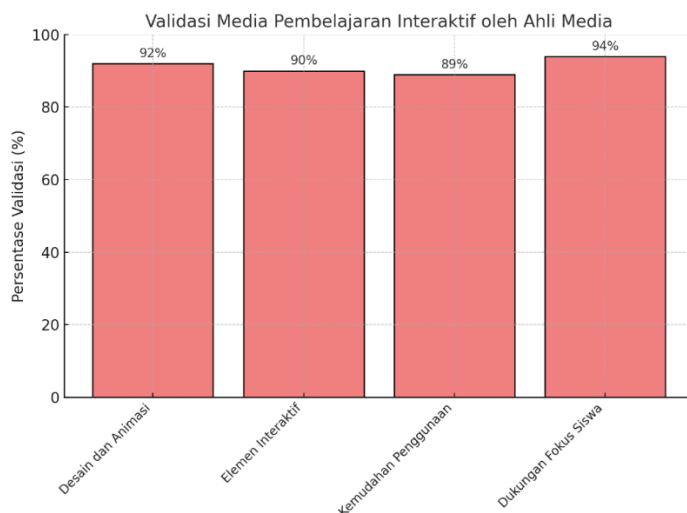
b. Validasi oleh ahli media pembelajaran: Dari sisi desain, animasi, dan elemen interaktif, media dinilai sesuai dengan taraf berpikir siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>11</sup> Ahli media mencatat bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel tetapi juga memudahkan penggunaannya oleh guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>12</sup> Media ini

<sup>10</sup> "...Pada indikator desain media pembelajaran mendapat hasil persentase sebesar 98,60% dengan kategori "Sangat Valid". Hal ini searah dengan hasil temuan yang telah dilakukan oleh (Oktiningrum & Putri, 2023) pada aspek penyajian mendapat hasil persentase dengan rata-rata sebesar 88% dengan kategori "Sangat Valid", pada aspek yang dinilai oleh ahli praktisi ini menyatakan bahwa bahan ajar atau produk yang dihasilkan sangat valid/sangat layak digunakan dan tidak memerlukan revisi...."

<sup>11</sup> "...Media animasi interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat perpaduan komponen gambar, teks, audio, dan video yang berisi informasi materi pembelajaran. Animasi Interaktif menyediakan media yang lebih fleksibel untuk mendukung kegiatan belajar siswa, mampu menjelaskan konsep yang berkaitan dengan mekanisme atau proses, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan siswa [6]...."

<sup>12</sup> "...Selain itu, penggunaan media flipbook digital juga dianggap sebagai solusi cerdas dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif di dalam kelas. (Amanullah, 2020) mencatat bahwa media ini tidak hanya berperan dalam membuat suasana belajar lebih komunikatif, tetapi juga mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian,

dilengkapi elemen interaktif seperti tombol navigasi sederhana, latihan soal berbasis lagu, dan visualisasi menarik yang mendukung fokus siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini valid untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.<sup>13</sup>



**Tabel 2:** Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran untuk desain, animasi, elemen interaktif, kemudahan penggunaan, dan dukungan terhadap fokus siswa.

Pada validasi oleh ahli media pembelajaran untuk desain, animasi, elemen interaktif, kemudahan penggunaan, dan dukungan terhadap fokus siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>14</sup> Setiap kategori menunjukkan tingkat validasi berdasarkan persentase yang dinilai.

tidak hanya aspek visual yang diperhatikan, tetapi juga aspek interaktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih memuaskan....”

<sup>13</sup> “...Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelompok kecil terhadap media pembelajaran Me-Better disajikan pada Tabel 1 berikut ini Berdasarkan paparan data pada Tabel 1, diketahui rata-rata keseluruhan skor validasi yang diperoleh terhadap media pembelajaran Me-Better adalah sebesar 96%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Me-Better dinyatakan 'valid' dan layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran korespondensi untuk kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Negeri 2 Selong. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati and Mukminan (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa M-Learning yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash Cs 5.5 untuk materi Hidrosfer dinilai memenuhi kriteria dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan kategori baik....”

<sup>14</sup> “...Ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan hasil karyanya dalam berbagai platform, termasuk presentasi, pembelajaran online, media sosial, dan lain-lain. ( 6) Pemanfaatan dalam Pendidikan (Mubarak & Setiawan, 2023): Plotagon dapat digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti video pengajaran, presentasi animasi, atau cerita interaktif. Penggunaan media animasi seperti Plotagon dapat membantu menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan memotivasi siswa untuk belajar....”

#### Hasil Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan untuk mengevaluasi kepraktisan dan efektivitas media lagu interaktif.<sup>15</sup> Uji coba ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala luas.

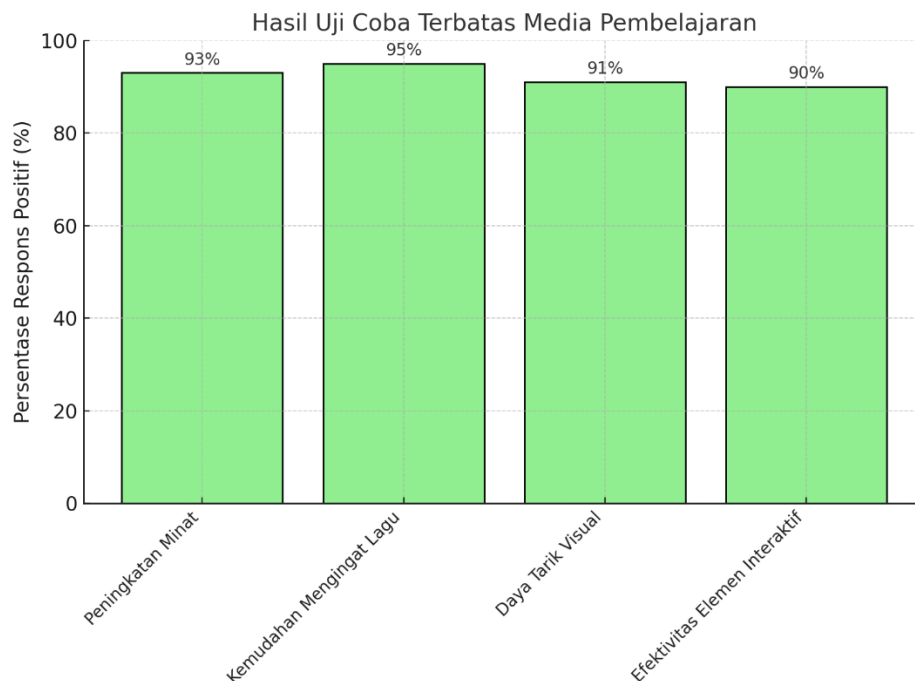
a. Uji coba terbatas: Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel untuk mengidentifikasi kekurangan teknis dalam media. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merespons media dengan sangat baik. Media berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.<sup>16</sup> Siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel menyatakan bahwa lagu-lagu dalam media mudah diingat, sementara elemen visual dan interaktifnya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.



Gambar 1 : H. Ikhwanudin audiensi PKM dng Kepala SMP Islam Paradisa Pamulang Tangsel Banten  
Gambar 2 : Murid2 SMP Islam Faradisa nampak sangat antusias dlm pembelajaran pengembangan media lagu dalam meningkatkan retensi kota kata bahasa arab.

<sup>15</sup> “...PEMBAHASAN Penggunaan model pengembangan dengan menggunakan lee and owens pada produk media interaktif bermuatan game edukasi ini setelah diuji keefektifan, kemenarikan, kevalidan dan kepraktisan mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Data hasil uji kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media merupakan data pendukung dalam menentukan tingkat kelayakan produk multimedia interaktif [17]. Penelitian yang membahas tentang media interaktif bermuatan game edukasi membuktikan kemenarikan dalam belajar sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar terutama pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar [18]....”

<sup>16</sup> “...Dengan diterapkannya strategi bermain, siswa dapat mengingat kosakata dengan lebih mudah serta dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa Arab. Hartini (2017) juga mengungkapkan bahwa dengan strategi bermain, siswa dapat mengingat materi dengan lebih mudah karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan, serta dengan strategi bermain dapat memberikan semangat kepada siswa saat pembelajaran bahasa Arab....”

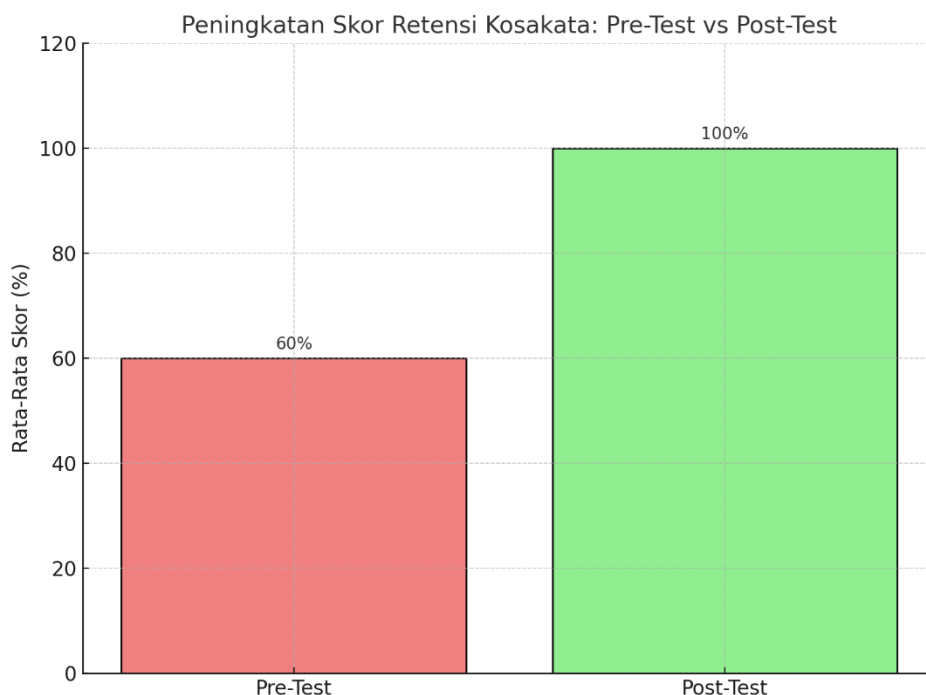


Tabel 3: hasil uji coba terbatas pada 15 siswa untuk media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Pada uji coba terbatas pada 15 siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel untuk media pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kategori meliputi peningkatan minat, kemudahan mengingat lagu, daya tarik visual, dan efektivitas elemen interaktif.<sup>17</sup> Persentase menunjukkan respons positif siswa terhadap setiap aspek.

b. Uji coba skala luas: Pada uji coba skala luas yang melibatkan 60 siswa, data dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam retensi kosakata siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Rata-rata kenaikan skor post-test sebesar 40% dibandingkan dengan pre-test, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab.

<sup>17</sup> "...Menghadirkan atmosfer pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat membangkitkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris (Ekayanti & Rahayu, 2019; Sung et al, 2015; Mart, 2013). Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan adalah dengan mengintegrasikan permainan, lagu, dan kegiatan interaktif dalam dinamika pembelajaran...."



Tabel 4: Hasil pre-test dan post-test dari uji coba skala luas.

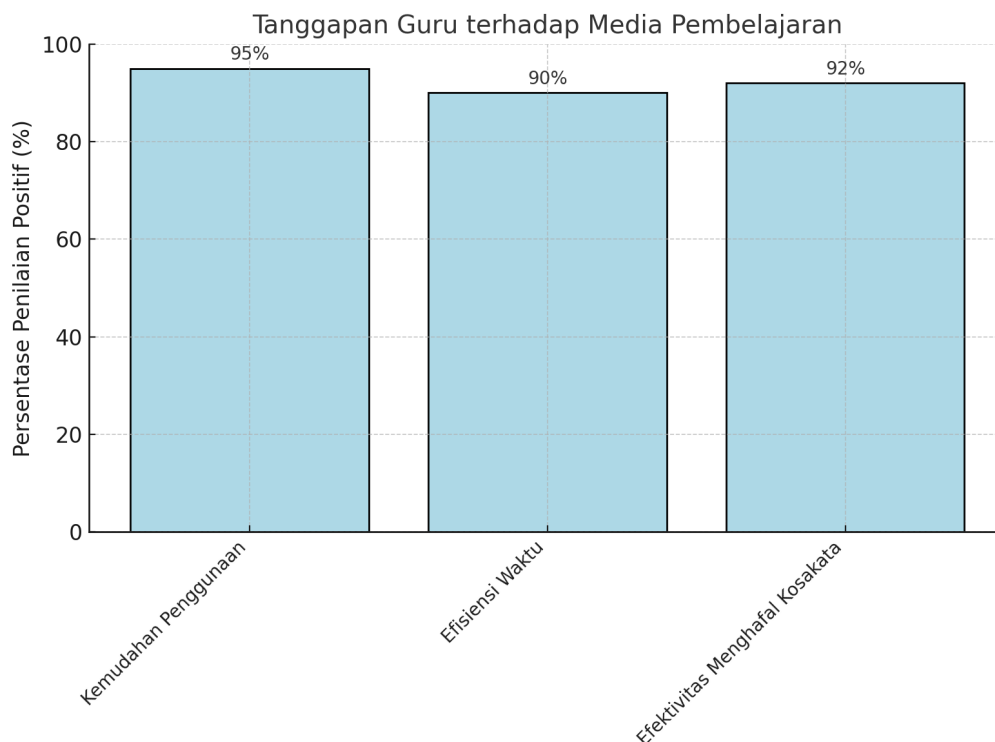
Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan hasil pre-test dan post-test dari uji coba skala luas. Diagram ini menggambarkan peningkatan signifikan dalam retensi kosakata siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel setelah menggunakan media pembelajaran.

#### Tanggapan Guru dan Siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel

Umpan balik dari guru dan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media ini.

a. Tanggapan guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel: Guru mengapresiasi kemudahan penggunaan media, terutama karena media ini memerlukan waktu minimal untuk persiapan dan dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas.<sup>18</sup> Guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel juga menyatakan bahwa media lagu membantu siswa menghafal kosakata dengan lebih cepat dibandingkan metode konvensional.

<sup>18</sup> "...Menurut Hubbard di dalam (Maimunah, 2016) kriteria dalam menilai keefektifan sebuah media ada sembilan yaitu: dari biaya pembuatan media pembelajaran, ketersediaan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran, kecocokan media pembelajaran dengan ukuran kelas, sederhana dan ringkas jika digunakan, dapat dirubah , memperhitungkan waktu dan tenaga penyiapan, dampak yang ditimbulkan ketika penggunaan media pembelajaran yang dipilih, kesulitan dan kerumitan media pembelajaran dan manfaat atau kegunaan media pembelajaran...."

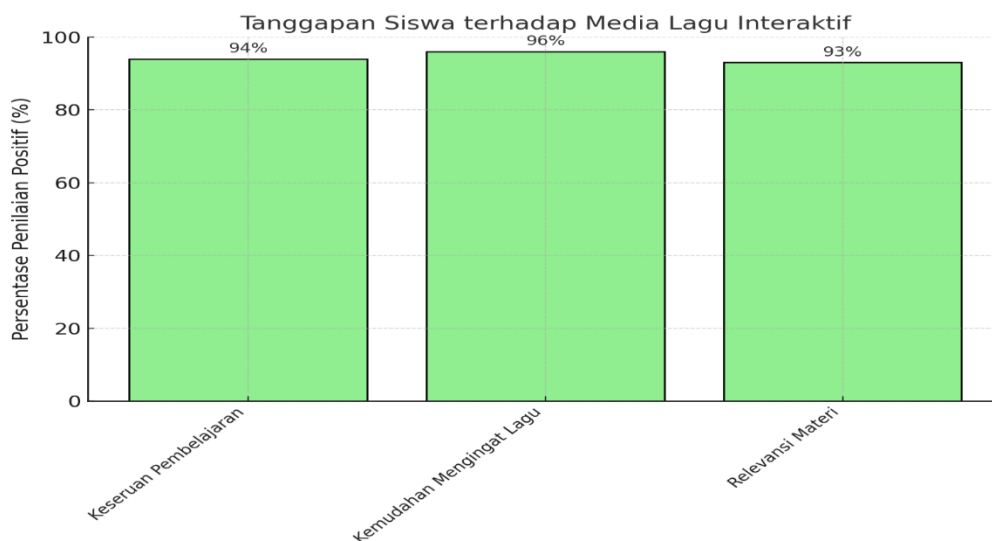


**Tabel 5:** tanggapan guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangel terhadap media pembelajaran.

Hal ini menunjukkan tanggapan guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangel terhadap media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan efektivitas dalam membantu siswa menghafal kosakata.

b. Tanggapan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangel: Siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangel merasa bahwa media lagu interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>19</sup> Mereka menganggap lagu-lagu yang digunakan dalam media mudah diingat dan relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga membantu mereka memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih baik.

<sup>19</sup> "...Di era digital ini, penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi semakin relevan dan diperlukan. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Waruwu & Sitinjak, 2022). Oleh karena itu, keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif menjadi sangat krusial...."



**Tabel 6 dan Gambar 3 : Tanggapan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel terhadap media lagu interaktif.**

Pada tanggapan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel terhadap media lagu interaktif. Tanggapan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel mencakup keseruan pembelajaran, kemudahan mengingat lagu, dan relevansi materi. Diagram ini mencerminkan penilaian positif siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel terhadap efektivitas media dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.



## **B. PEMBAHASAN**

### **Meningkatkan Retensi Kosakata Melalui Pembelajaran Berbasis Lagu Interaktif**

Penelitian terbaru telah menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis lagu interaktif dalam meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Penggabungan elemen ritme dan lirik repetitif terbukti mampu memfasilitasi proses penghafalan, sementara kombinasi rangsangan auditori dan visual dapat meningkatkan pemrosesan dan retensi

informasi, sebagaimana dijelaskan oleh Dual Coding Theory (Teori Pengkodean Ganda).<sup>20</sup>

Pengembangan aplikasi mobile seperti EzHifz, yang mengintegrasikan berbagai teknik penghafalan yang disesuaikan dengan gaya belajar VARK (Visual, Auditory, Read/Write, Kinesthetic), memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran dan retensi kosakata bahasa Arab.<sup>21</sup> (Mustafa et al., 2021). Demikian pula, kerangka U-Arab, yang memanfaatkan teknologi pembelajaran kontekstual dan ubiquitous (dapat diakses di mana saja), dirancang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pelajar non-Arab dalam menguasai kosakata bahasa Arab.<sup>22</sup>

Yang paling penting, integrasi pendekatan pembelajaran berbasis lagu interaktif ini selaras dengan prinsip-prinsip Cognitive Load Theory (Teori Beban Kognitif),<sup>23</sup> yang menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif pada siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Dengan memanfaatkan daya tarik alami musik dan manfaat pembelajaran multimodal, pendidik dapat menciptakan instruksi pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menarik dan efektif, yang meningkatkan retensi dan pembelajaran jangka panjang.<sup>24</sup>

---

<sup>20</sup> Alobaydi, E. K. A., Alkhayat, R. Y., Arshad, M., & Ahmed, E. R. Context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system (U-Arab): A framework design and implementation (p. 23). (2017).

<sup>21</sup> Mustafa, N. M., Zaki, Z. M., Mohamad, K. A., Basri, M., & Ariffin, S. Development and Alpha Testing of EzHifz Application: Al-Quran Memorization Tool. In *Advances in Human-Computer Interaction* (Vol. 2021, p. 1). Hindawi Publishing Corporation. <https://doi.org/10.1155/2021/5567001>. (2021)

<sup>22</sup> Alobaydi, E. K. A., Mustaffa, N., Alkhayat, R. Y., & Arshad, M. (2016). U-Arab: Design perspective of context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system (p. 1). <https://doi.org/10.1109/iccsce.2016.7893535>

<sup>23</sup> "...Meskipun teori beban kognitif mampu memberikan implikasi yang jelas bagi praksis pembelajaran (Clark, Nguyen, & Sweller, 2006), tetapi penelitian tentang beban kognitif saat ini masih berfokus pada proses kognitif baik dalam konteks pembelajaran konvensional di kelas maupun pembelajaran berbasis media baik melalui web maupun multimedia (Plass, Moreno, & Brunken, 2010). Padahal, lebih lanjut penulis tersebut menjelaskan bahwa beban kognitif perlu dikaitkan dengan faktor non-kognitif, termasuk motivasi dan emosi...."

<sup>24</sup> "...Oleh karena itu, pengajaran kosakata bahasa Arab perlu memanfaatkan metode dan strategi khusus untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode suggestopedia yang merupakan metode pembelajaran efektif yang menggunakan sugesti, musik, dan kata-kata positif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, rileks, dan menyenangkan (Bali & Masulah, 2019). Dengan memberikan stimulus kepada siswa melalui pengaturan ruang belajar yang kondusif, penggunaan intonasi dan ritme yang baik, serta menciptakan suasana belajar nyaman mungkin, metode suggestopedia dapat merangsang kemampuan konsentrasi siswa dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka (Agung, 2020)...."

## Media dengan Materi Pembelajaran

Validasi oleh ahli materi menegaskan bahwa media lagu interaktif ini dirancang berdasarkan kosakata bahasa Arab yang relevan dengan pembelajaran di SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>25</sup> Lirik lagu yang digunakan mengacu pada kosakata sehari-hari yang familiar bagi siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, sehingga mendorong mereka untuk mengaplikasikan kosakata tersebut di luar kelas. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran memastikan bahwa media ini mendukung capaian kompetensi dasar siswa dalam bahasa Arab.

## Kepraktisan Media

Pengembangan dan pemanfaatan media pendidikan menjadi semakin penting dalam lingkungan pembelajaran modern. Salah satu aspek utama dari media ini adalah kepraktisannya, yang dapat berdampak signifikan pada keberhasilan penerapannya di dalam kelas.

Kepraktisan sering kali diukur berdasarkan kemudahan akses dan penggunaan media. Media yang mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau tablet dianggap praktis, karena membutuhkan waktu persiapan minimal bagi guru.<sup>26</sup> Selain itu, tidak adanya kebutuhan pelatihan tambahan bagi guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel untuk menggunakan media tersebut juga merupakan faktor penting, karena memungkinkan implementasi langsung dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Penelitian yang ada telah menyoroti manfaat dari media pendidikan yang praktis di SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Media ini dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, yang merupakan pertimbangan penting dalam lanskap akademik yang serba cepat saat ini. Para pengajar yang menggunakan media praktis dapat mencurahkan lebih banyak waktu untuk melibatkan siswa

---

<sup>25</sup> "...Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelompok kecil terhadap media pembelajaran Me-Better disajikan pada Tabel 1 berikut ini Berdasarkan paparan data pada Tabel 1, diketahui rata-rata keseluruhan skor validasi yang diperoleh terhadap media pembelajaran Me-Better adalah sebesar 96%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Me-Better dinyatakan 'valid' dan layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran korespondensi untuk kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Negeri 2 Selong. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati and Mukminan (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa M-Learning yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash Cs 5.5 untuk materi Hidrosfer dinilai memenuhi kriteria dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan kategori baik...."

<sup>26</sup> Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. KEPRAKTISAN BAHAN AJAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DAN SAINTIFIK. In FON Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 16, Issue 1, p. 10). University of Kuningan and Association of Indonesian Scholars of English Education (AISEE). <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>. (2020)

<sup>27</sup> Rizal, F., Jalinus, N., Syahril, S., Sukardi, S., Zaus, M. A., Wulansari, R. E., & Nabawi, R. A. Comparison of ICT Using in Learning between Indonesia and Malaysia. In Journal of Physics Conference Series (Vol. 1387, Issue 1, p. 12133). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012133>. (2019)

SMP Islam Faradisa Pamulang Tangselan memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna, dibandingkan dengan menghabiskan waktu yang berlebihan untuk pengaturan teknis atau persiapan.

Penggunaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran konstruktivis dapat semakin meningkatkan kepraktisan media pendidikan. Dengan memungkinkan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel untuk secara aktif merepresentasikan ide-ide mereka, berkolaborasi, dan memanipulasi informasi, media ini dapat mendorong pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa (Juniu, 2006). Seperti yang dicatat dalam sebuah studi tentang penggunaan teknologi dalam kelas penilaian kinerja, "Menggunakan teknologi pendidikan sebagai alat konstruktivis dapat membantu siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel merepresentasikan ide-ide mereka, mengartikulasikan apa yang mereka ketahui, serta mengeksplorasi, memanipulasi, dan memproses informasi sambil berkolaborasi secara aktif dengan satu sama lain".<sup>28</sup>

Pada kepraktisan media pendidikan adalah faktor penting dalam keberhasilan integrasinya ke dalam proses pembelajaran. Kemudahan akses, waktu persiapan yang minimal, dan tidak adanya kebutuhan pelatihan tambahan merupakan pertimbangan penting dalam memastikan penggunaan media pendidikan yang efektif di dalam kelas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media lagu interaktif efektif dalam meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk ini valid dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Uji coba lapangan menunjukkan hasil yang signifikan, dengan peningkatan rata-rata skor post-test sebesar 40% dibandingkan pre-test.

Media ini juga praktis dan mudah digunakan oleh guru SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, karena tidak memerlukan pelatihan tambahan atau persiapan yang rumit, sehingga dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, media ini mendapat tanggapan positif dari siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel, yang merasa bahwa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

---

<sup>28</sup> Juniu, S. Use of Technology for Constructivist Learning in a Performance Assessment Class. In *Measurement in Physical Education and Exercise Science* (Vol. 10, Issue 1, p. 67). Taylor & Francis. [https://doi.org/10.1207/s15327841mpee1001\\_5.\(2006\)](https://doi.org/10.1207/s15327841mpee1001_5.(2006))

## Saran

Mengintegrasikan media berbasis lagu interaktif ke dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat menjadi pendekatan yang menjanjikan di sekolah-SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.<sup>29</sup> Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa lagu dapat menjadi alat yang sangat memotivasi siswa dan efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa, termasuk dalam penguasaan kosakata. Media berbasis lagu interaktif yang diusulkan dirancang khusus untuk mengatasi tantangan yang sering dihadapi oleh pembelajar bahasa Arab, seperti jumlah kosakata yang sangat banyak, kompleksitas makna kata, serta perbedaan dalam penulisan dan pengucapan.<sup>30</sup>

Para peneliti telah menekankan perlunya alat bantu pembelajaran modern, terutama dengan meningkatnya penggunaan perangkat seluler dan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Sifat kontekstual dan ubiquitously (dapat diakses kapan saja dan di mana saja) dari media ini memberikan fleksibilitas bagi pembelajar untuk berlatih kosakata di luar batasan lingkungan kelas tradisional.<sup>31</sup> Aspek interaktif dari media ini, seperti penggunaan elemen gamifikasi dan umpan balik waktu nyata, dapat meningkatkan pengalaman belajar dan membuatnya lebih menyenangkan serta menarik bagi siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel.

Selain itu, penerapan pendekatan pembelajaran bahasa berbasis perangkat seluler, seperti penggunaan kode QR untuk menciptakan lingkungan belajar yang autentik, dapat semakin meningkatkan efektivitas proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Melalui fitur-fitur ini, siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan konteks mereka.

Dengan mengintegrasikan media berbasis lagu interaktif ke dalam kurikulum bahasa Arab, SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel. Pendekatan ini selaras dengan tujuan utama pendidikan, yaitu menyediakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pembelajar.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Yusoff, N. M. R. N., & Ghani, K. Ab. Penggunaan Alat Bantu Mengajar Dan Hubungannya Dengan Pencapaian Kemahiran Mendengar Bahasa Arab. In Jurnal Teknologi. Muhammadiyah University of Jakarta. <https://doi.org/10.11113/jt.v49.215>.(2012)

<sup>30</sup> Alobaydi, E. K. A., Alkhayat, R. Y., Arshad, M., & Ahmed, E. R. Context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system (U-Arabic): A framework design and implementation (p. 23). <https://doi.org/10.1109/iccsce.2017.8284373>.(2017)

<sup>31</sup> Alobaydi, E. K. A., Mustafa, N., Alkhayat, R. Y., & Arshad, M. U-Arabic: Design perspective of context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system (p. 1). <https://doi.org/10.1109/iccsce.2016.7893535>.(2016)

<sup>32</sup> Fajriati, R. P., Khairani, D., Rozy, N. F., Husin, N., Wiyartanti, L., & Rosyadi, T. (2020). Towards the Implementation of Arabic Language Mobile Apps Learning: Designed by User Insight. In 2018 6th

Penelitian tentang dampak permainan berbasis seluler dalam pembelajaran ortografi bahasa Arab dan desain sistem pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis konteks yang ubiquitously memberikan wawasan berharga untuk mengembangkan dan menerapkan media berbasis lagu interaktif ini.<sup>33</sup> Media ini tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel dalam proses pembelajaran tetapi juga memberikan pendekatan yang lebih personal dalam membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Pengembangan media ini akan memperhatikan elemen-elemen seperti integrasi dengan teknologi mobile, desain konten yang relevan dengan konteks budaya siswa, dan penggunaan lirik lagu yang berorientasi pada kosakata dasar. Penambahan fitur seperti evaluasi berbasis permainan dan pengaturan waktu belajar yang fleksibel memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih mandiri. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran bahasa tetapi juga mendorong siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel untuk terlibat aktif dan merasa termotivasi dalam proses belajar.

Media berbasis lagu interaktif memiliki potensi besar untuk menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dengan mengintegrasikan teknologi modern dan pendekatan berbasis lagu, media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran di SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel serta memenuhi kebutuhan siswa SMP Islam Faradisa Pamulang Tangsel dalam era pembelajaran yang serba digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, A. (2020). Penggunaan metode suggestopedia untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.
- Alobaydi, E. K. A., Alkhayat, R. Y., Arshad, M., & Ahmed, E. R. (2017). Context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system (U-Arabic): A framework design and implementation. IEEE.
- Alobaydi, E. K. A., Mustaffa, N., Alkhayat, R. Y., & Arshad, M. (2016). U-Arabic: Design perspective of context-aware ubiquitous Arabic vocabularies learning system. IEEE.

---

International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM) (p. 1). <https://doi.org/10.1109/citsm50537.2020.9268901>

<sup>33</sup> Al-Razgan, M., & Alotaibi, H. Integrating Mobile Games in Arabic Orthography Classrooms. In Arab World English Journal (Issue 8, p. 146). Arab World English Journal. <https://doi.org/10.24093/awej/call8.10>. (2022)

- Al-Razgan, M., & Alotaibi, H. (2022). Integrating Mobile Games in Arabic Orthography Classrooms. *Arab World English Journal*.
- Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). KEPRAKTISAN BAHAN AJAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DAN SAINTIFIK. *FON Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Amalia, R. et al. (2022). Pengajaran mufradat bahasa Arab dengan media construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi*.
- Ekayanti, E., & Rahayu, N. (2019). Atmosfer pembelajaran yang bermakna dalam kelas bahasa Inggris. *Language Education Journal*.
- Fajriati, R. P., Khairani, D., Rozy, N. F., Husin, N., Wiyartanti, L., & Rosyadi, T. (2020). Towards the Implementation of Arabic Language Mobile Apps Learning: Designed by User Insight. *International Conference on Cyber and IT Service Management*.
- Hartini, R. (2017). Strategi bermain dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Iman, M. Z. et al. (2021). Pengembangan produk pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile learning di SMP. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*.
- Juniu, S. (2006). Use of Technology for Constructivist Learning in a Performance Assessment Class. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*.
- Kuswanto, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Mustafa, N. M., Zaki, Z. M., Mohamad, K. A., Basri, M., & Ariffin, S. (2021). Development and Alpha Testing of EzHifz Application: Al-Quran Memorization Tool. *Advances in Human-Computer Interaction*.
- Rizal, F., Jalinus, N., Syahril, S., Sukardi, S., Zaus, M. A., Wulansari, R. E., & Nabawi, R. A. (2019). Comparison of ICT Using in Learning between Indonesia and Malaysia. *Journal of Physics Conference Series*.
- Tafonao, T. (2018). Media pembelajaran sebagai penghubung guru dan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.

Usman, M., et al. (2019). Reading aloud untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Literasi dan Pendidikan*.

Yusoff, N. M. R. N., & Ghani, K. Ab. (2012). Penggunaan Alat Bantu Mengajar Dan Hubungannya Dengan Pencapaian Kemahiran Mendengar Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi*.