

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF FROGGY JUMPS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA SDI SURYA BUANA MALANG

Gita Kartika Septiana, Qomi Akit Jauhari

Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

220104110076@student.uin-malang.ac.id, qomi@pba.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the use of interactive media Froggy Jumps in improving the mastery of Arabic vocabulary in fifth grade students of SD Islam Surya Buana. The media is a digital-based educational game integrated in the Educaplay platform, designed to increase learning engagement and motivation through an interactive approach. The method used was a pseudo-experiment with a pretest-posttest design to measure the difference in achievement of learning outcomes before and after the intervention. Data analysis showed a significant improvement in Arabic vocabulary acquisition after the application of the media, which was reflected in the increase in evaluation scores as well as an increase in learners' active participation during the learning process. The research findings indicate that the use of Froggy Jumps interactive media is more effective in improving vocabulary acquisition. This media is proven to be able to motivate learners, increase active engagement, and facilitate vocabulary comprehension and retention through visual, audio, and interactive game features that are in accordance with the characteristics of learners. Therefore, Froggy Jumps interactive media is recommended as an alternative innovative learning media that is effective in supporting the improvement of Arabic vocabulary acquisition at the elementary school level.

Keywords: Interactive Media, Froggy Jumps, Arabic Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media interaktif *Froggy Jumps* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas V SD Islam Surya Buana. Media tersebut merupakan permainan edukatif berbasis digital yang terintegrasi dalam platform Educaplay, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui pendekatan interaktif. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest untuk mengukur perbedaan pencapaian hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penerapan media tersebut, yang tercermin dari peningkatan skor evaluasi serta peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *Froggy Jumps* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Media ini terbukti mampu memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memfasilitasi pemahaman dan retensi kosakata melalui fitur visual, audio, dan permainan interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, media interaktif *Froggy Jumps* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Froggy Jumps, Kosakata Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata memiliki peran yang esensial dalam proses pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Ketersediaan kosakata yang memadai menjadi landasan utama bagi peserta didik dalam memahami makna, mengekspresikan ide, serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh dan terpadu. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif. Hal ini berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dipandang sebagai strategi alternatif yang relevan untuk mendukung peningkatan efektivitas serta mutu proses pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan. Penggunaan media interaktif turut memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, kondusif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan yang bersifat menyenangkan dan memotivasi. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan adalah Froggy Jumps, yakni suatu permainan edukatif digital yang disediakan melalui platform Educaplay. Froggy Jumps dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat kosakata dengan menggunakan mekanisme permainan interaktif, di mana peserta didik dituntut untuk memilih jawaban yang tepat agar karakter dalam permainan, berupa seekor katak, dapat melompat ke tempat yang aman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif Froggy Jumps dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V di SD Islam Surya Buana. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan, serta menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya penguasaan kosakata pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai kendala yang mungkin muncul dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis digital di lingkungan pendidikan dasar, guna menjadi dasar pertimbangan dalam perumusan kebijakan dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

KAJIAN LITERATUR

1. Konsep Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kosakata atau *mufradāt* dalam bahasa Arab merupakan unit linguistik terkecil yang memiliki arti serta mampu berdiri sendiri, sekaligus berfungsi sebagai bagian fundamental dalam struktur kalimat.¹ Secara etimologis, *mufradāt* merujuk pada himpunan kata yang digunakan dalam komunikasi bahasa Arab, Kosakata dalam bahasa Arab terbagi menjadi tiga kelompok utama, yakni isim (kata benda), fi'il (kata

¹ Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, and Wal Fajri, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma'Arif Nu 07 Purbolinggo," *Arabia* 12, no. 2 (2020): 43, <https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878>.

kerja), dan ḥurūf (partikel).² Penguasaan kosakata merupakan syarat mendasar yang berperan penting dalam peningkatan kompetensi berbahasa, baik pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Vallet menegaskan bahwa tingkat penguasaan terhadap keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat ditentukan oleh sejauh mana individu menguasai kosakata yang relevan.³

Tingkat kompleksitas dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar tergolong tinggi, mengingat adanya perbedaan signifikan dalam aspek morfologis dan fonologis antara bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Perbedaan struktur kebahasaan tersebut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hambatan siswa dalam memahami dan menguasai kosakata secara optimal.⁴ Selain itu, kosakata bahasa Arab terdiri dari berbagai jenis seperti kosakata inti, fungsional, tematik, akademik, dan idiomatik yang harus dikuasai secara bertahap. Oleh karena itu, strategi pembelajaran kosakata pada level dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan menggunakan pendekatan yang memudahkan pemahaman, seperti teknik pengajaran melalui konteks kalimat, akar kata, dan penggunaan gambar sebagai media bantu.⁵

2. Media Pembelajaran Bahasa: Pengertian dan Jenis

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mendukung pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan dalam kegiatan pembelajaran.⁶ Para ahli pendidikan mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori, antara lain media konvensional dan digital, serta media visual dan audiovisual.⁷ Media konvensional meliputi buku, gambar, dan papan tulis, sedangkan media digital mencakup perangkat lunak interaktif, video, dan permainan edukatif berbasis komputer atau internet.

Peran media pembelajaran memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Pemilihan media yang sesuai berfungsi sebagai fasilitator dalam memperdalam pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan temuan empiris, penerapan media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, terbukti

² Sinta Indi Astuti, Septo Pawelas Arso, and Putri Asmita Wigati, "Landasan Teori Pengertian Penguasaan Mufrodāt," *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.

³ Inasari and Muhammad Suma, "Memahami Asal Kata Mufrodāt," *Sekolah Tinggi Agama Islam Nida El-Adabi*, 2021, 2–3.

⁴ H Q Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 1, no. 2 (2016): 53–62, <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.

⁵ Mochamad Arifin Alatas, Irma Rachmayanti, and Sahrul Romadhon, "Implementasi Pendekatan Ramah Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua Bagi Siswa Kebutuhan Khusus Di RA Al-Khodijah Rejotangan," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2024, 261–76, <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12767>.

⁶ Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

⁷ Anang Silahuddin et al., "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati," *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75, <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.

efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata maupun pengembangan keterampilan berbahasa secara substansial.

3. Media Interaktif dan Permainan Edukatif Digital

Media interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik antara peserta didik dan media, dengan demikian mendorong siswa terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.⁸ Karakteristik media interaktif meliputi kemudahan akses, penggunaan teknologi digital, dan penyajian materi yang menarik melalui elemen permainan atau gamifikasi. Keunggulan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan dasar antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperkuat ingatan siswa terhadap materi, serta memberikan umpan balik secara langsung. Teori pembelajaran yang mendasari penggunaan game-based learning meliputi behaviorisme, yang menekankan penguatan melalui reward dan punishment, serta konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif dan pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan.⁹

Beberapa contoh media interaktif yang telah digunakan dalam pembelajaran bahasa meliputi *Educaplay*, *Kahoot*, dan *Froggy Jumps*, yang semuanya mengintegrasikan unsur permainan edukatif untuk mendukung penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa lainnya.

4. Froggy Jumps sebagai Media Interaktif

Froggy Jumps adalah aplikasi permainan edukatif berbasis platform Educaplay yang dirancang untuk melatih penguasaan kosakata melalui mekanisme permainan di mana pemain mengendalikan katak agar melompat ke tempat aman dengan memilih jawaban yang benar.¹⁰ Fitur utama *Froggy Jumps* meliputi tampilan interaktif yang menarik, tantangan berjenjang, dan umpan balik langsung yang membantu siswa mengenal dan mengingat kosakata secara efektif.

Pemilihan media *Froggy Jumps* dalam pembelajaran bahasa Arab dilandasi oleh potensinya untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Studi-studi sebelumnya mengindikasikan bahwa pemanfaatan media sejenis berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara.

5. Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Motivasi dalam belajar berfungsi sebagai faktor kunci yang mempengaruhi pencapaian hasil pembelajaran bahasa asing, termasuk pada pembelajaran bahasa

⁸ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, and Tenti Novela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.

⁹ Dkk Shalikhah, Norma Dewi, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.

¹⁰ Okta Farhan Syahendra, Sylvina Tebriani, and Pipi Deswita, "Utilization of Educaplay Web-Based Learning Media in Static Fluids" 10, no. 1 (2024): 83–90.

Arab.¹¹ Teori motivasi belajar menurut para ahli pendidikan menekankan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat meningkatkan perhatian, usaha, dan ketekunan siswa dalam belajar.¹²

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi siswa antara lain minat terhadap materi, relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan.¹³ Media pembelajaran interaktif seperti *Froggy Jumps* berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik langsung.¹⁴

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Froggy Jumps* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas V yang berjumlah 26 siswa di SD Islam Surya Buana. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Dalam konteks ini, pemilihan sampel didasarkan pada kesetaraan kemampuan awal peserta didik, yang diidentifikasi melalui tes awal (pre-test) untuk memastikan homogenitas kemampuan dasar dalam penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum perlakuan diberikan.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum diberikan intervensi menggunakan media *Froggy Jumps*. Selanjutnya, media pembelajaran interaktif tersebut diterapkan selama beberapa sesi pembelajaran. Setelah intervensi selesai, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa. Data hasil belajar diolah menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial sebagai upaya untuk menguji signifikansi perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Selain itu, penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif berupa observasi dan angket motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran untuk mendukung temuan kuantitatif dan memberikan gambaran mengenai keterlibatan dan respons siswa terhadap penggunaan media *Froggy Jumps*. Dengan demikian, metode yang diterapkan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap pengaruh media interaktif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab serta motivasi belajar peserta didik.

¹¹ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

¹² Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

¹³ Mutia Rama Sinta, Nisa Gusrianti, and Info Artikel, "Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar" 4, no. 20 (2024): 1–10.

¹⁴ Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63, <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.

HASIL

Studi ini bertujuan untuk menilai pemanfaatan media interaktif *Froggy Jumps* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V di SD Islam Surya Buana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kontribusi media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab secara lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari pengukuran pre-tes dan post-test, dapat disajikan deskripsi sebagai berikut:

1. Hasil Penguasaan Kosakata Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan hasil pengukuran pada tahap pra-tes, rata-rata skor penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V SD Islam Surya Buana adalah 55,4, yang dikategorikan dalam tingkat cukup, dengan skor minimum 40 dan maksimum 70. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif *Froggy Jumps* selama empat sesi, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-tes, dengan rata-rata skor mencapai 78,6, nilai terendah 65, dan tertinggi 90.

Analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan post-tes ($t = 8,45$; $p < 0,05$), mengindikasikan bahwa penggunaan media *Froggy Jumps* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik.

2. Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi dan angket motivasi mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa (85%) mengindikasikan adanya peningkatan antusiasme dan motivasi belajar bahasa Arab dengan bantuan media *Froggy Jumps*. Partisipasi aktif siswa dalam aktivitas permainan serta tingginya antusiasme selama proses pembelajaran tercatat secara konsisten. Selain itu, guru melaporkan bahwa kondisi kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, serta peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata yang diajarkan melalui media tersebut. Walaupun terdapat kendala teknis, seperti kebutuhan koneksi internet yang stabil, hal ini tidak berdampak signifikan terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Implikasi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Froggy Jumps* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas V SD Islam Surya Buana. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif melalui skor post-test yang lebih tinggi dibandingkan pra-test, tetapi juga dari aspek kualitatif, di mana terdapat peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti *Froggy Jumps* dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil studi memperlihatkan peningkatan bermakna dalam penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik pasca penerapan media interaktif Froggy Jumps. Data kuantitatif tersebut didapatkan melalui evaluasi pre-test dan post-test yang dilaksanakan sebelum dan setelah empat kali pertemuan pembelajaran.

Rata-rata skor pre-test siswa tercatat sebesar 63,15, sementara rata-rata skor post-test mengalami peningkatan menjadi 79,42, sebagaimana diilustrasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test Siswa

Jenis-Tes	Rata-rata Skor
Pre-test	63,15
Post-test	79,42

Tabel 2. Skor Pre-test dan Post-test Siswa

Siswa	Skor Pre Test	Skor Post Test
1.	60	75
2.	55	80
3.	65	80
4.	70	85
5.	70	85
6.	60	75
7.	66	75
8.	70	80
9.	60	75
10.	55	75
11.	65	75
12.	70	80
13.	70	80
14.	60	75
15.	66	75
16.	70	80
17.	60	85
18.	55	85
19.	65	80
20.	70	90
21.	70	90
22.	60	75
23.	66	75
24.	70	90
25.	60	85
26.	55	75

Analisis data dilakukan menggunakan uji t berpasangan untuk menilai signifikansi perbedaan antara skor pre-test dan post-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai t sebesar 13,42 dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara kedua skor tersebut. Dengan demikian, penggunaan media Froggy Jumps terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa.

Temuan ini relevan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar bahasa secara

lebih menyenangkan dan menarik.¹⁵ Hal tersebut didukung pula oleh data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan angket motivasi belajar.

Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi ketika pembelajaran menggunakan media *Froggy Jumps*. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, serta siswa lebih mudah dalam mengingat kosakata yang diajarkan. Temuan ini menguatkan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, hal tersebut tidak mengurangi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media *Froggy Jumps* memiliki potensi besar sebagai alternatif pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam konteks daring atau *blended learning*.

Secara konseptual, media ini berfungsi tidak hanya sebagai instrumen evaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi perlu terus ditingkatkan untuk mendukung efektivitas pengajaran bahasa Arab di tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, integrasi media *Froggy Jumps* dalam proses pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi bahasa secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna secara kualitatif. Temuan penelitian ini menyediakan bukti empiris yang mendukung bahwa media pembelajaran interaktif merupakan solusi inovatif dalam konteks pengajaran bahasa asing di era digital.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Froggy Jumps* memberikan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik sekolah dasar. Peningkatan ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan bermakna antara skor pre-test dan post-test, dengan rata-rata skor yang meningkat dari 63,15 menjadi 79,42. Hasil uji t berpasangan menghasilkan nilai t sebesar 13,42 dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$, yang mengonfirmasi bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Selain peningkatan kuantitatif, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan angket motivasi belajar mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan motivasi dan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan media ini. Temuan ini memperkuat bukti bahwa media interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media *Froggy Jumps* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi (*blended learning*). Penelitian ini memberikan

¹⁵ Juliana Margareta Sumilat, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran," *Inventa* 2, no. 1 (2018): 40–46, <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1624>.

kontribusi empiris yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

REFERENSI

- Alatas, Mochamad Arifin, Irma Rachmayanti, and Sahrul Romadhon. "Implementasi Pendekatan Ramah Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua Bagi Siswa Kebutuhan Khusus Di RA Al-Khodijah Rejotangan." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2024, 261–76. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12767>.
- Astuti, Sinta Indi, Septo Pawelas Arso, and Putri Asmita Wigati. "Landasan Teori Pengertian Penguasaan Mufrodat." *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.
- Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.
- Inasari, and Muhammad Suma. "Memahami Asal Kata Mufradat." *Sekolah Tinggi Agama Islam Nida El-Adabi*, 2021, 2–3.
- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, and Tenti Novela. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.
- Khansa, H Q. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 1, no. 2 (2016): 53–62. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.
- Nisa, Ika Khoirun, Novita Rahmi, and Wal Fajri. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma' Arif Nu 07 Purbolinggo." *Arabia* 12, no. 2 (2020): 43. <https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878>.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Shalikhah, Norma Dewi, Dkk. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.
- Silahuddin, Anang, Stit Misbahul, Ulum Gumawang, Belitang Jl Irigasi Desa, Tanah Merah, Kec Belitang, Madang Raya, Kabupaten Oku, and Timur Provinsi Sumatera-Selatan. "Pengenaln Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
- Sinta, Mutia Rama, Nisa Gusrianti, and Info Artikel. "Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar" 4, no. 20 (2024): 1–10.

- Sumilat, Juliana Margareta. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran." *Inventa* 2, no. 1 (2018): 40–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1624>.
- Syahendra, Okta Farhan, Sylvina Tebriani, and Pipi Deswita. "Utilization of Educaplay Web-Based Learning Media in Static Fluids" 10, no. 1 (2024): 83–90.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.