

Penggunaan Media Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Arab bagi Anak Usia Dini di TK Adz-Dzakia

Zakia Bela¹, Nur Patonah², Nurul Qomariah³

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

² IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

³ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

e-mail: zakiabela15@gmail.com

Abstrak

Pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini membutuhkan metode yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal kosakata bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab bagi anak usia dini. Penelitian ini merupakan studi kasus di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif meliputi redaksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan proses pengenalan serta respons anak terhadap penggunaan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian dan antusias anak, serta mempermudah anak dalam mengenal kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kosakata Bahasa Arab, Anak Usia Dini.

Abstract

Introducing Arabic vocabulary to early childhood requires engaging methods that are developmentally appropriate to the child's learning stage to make the learning process more effective and enjoyable. The use of interactive media is one alternative that can help increase children's interest in learning Arabic vocabulary. This study aims to describe the use of interactive media in introducing Arabic vocabulary to early childhood. This research is a case study at Adz-Dzakia Kindergarten in Pangkalpinang using a descriptive qualitative approach. Data collection was conducted through participant observation, structured interviews, and documentation. Data were analyzed descriptively using qualitative methods, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing to describe the process of learning and children's responses to the use of interactive media. The results show that interactive media can create a more enjoyable learning atmosphere, increase children's attention and enthusiasm, and facilitate children's learning of Arabic vocabulary. Thus, interactive media can be an effective alternative in supporting the introduction of Arabic vocabulary to early childhood.

Keywords: Interactive Media, Arabic Vocabulary, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak yang harus distimulasi sejak usia dini yang hendaknya tidak luput dari perhatian orang tua maupun pendidik (Etnawati, 2021). Perkembangan bahasa menjadi sarana utama bagi anak dalam berkomunikasi, berpikir, mengekspresikan perasaan, serta membangun interaksi sosial (Azkia et al., 2025). Di samping itu, perkembangan bahasa juga menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan akademik anak pada jenjang berikutnya (Lestari & Ermawati, 2026). Dengan demikian, upaya stimulasi terhadap perkembangan bahasa perlu dirancang dan

dilaksanakan secara sistematis melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selain pengembangan bahasa Indonesia, pengenalan bahasa asing bagi anak seperti bahasa Arab juga penting untuk diberikan sejak dini. Pengenalan bahasa Arab sejak usia dini diharapkan mampu menumbuhkan kedekatan anak terhadap nilai-nilai keislaman sekaligus membangun kesiapan berbahasa pada jenjang pendidikan berikutnya (Auliani et al., 2025). Pengenalan bahasa Arab pada anak usia dini dapat dimulai melalui pembelajaran kosakata sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti nama warna, angka, anggota tubuh, anggota keluarga, dan lingkungan sekitar (Dini, 2022).

Namun, dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab masih terdapat beberapa tantangan, seperti anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran, kesulitan mengingat kosakata, serta pembelajaran yang masih menggunakan metode yang kurang bervariasi sehingga kegiatan belajar berjalan kurang optimal (Anggian, 2022). Penyebab lain diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak (Hasan et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini perlu dioptimalkan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan efektif.

Pada dasarnya anak usia dini cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain, melihat gambar dan pengalaman langsung atau keterlibatan langsung anak dalam proses pembelajaran (Gea & Zega, 2025). Maka, dalam proses pengenalan kosakata bahasa Arab membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Hasan et al., 2025). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, suara, animasi, video, serta aktivitas yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran (Aulia & Toriqlarif, 2025). Penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman yang lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Hakim, 2023). Karakteristik media interaktif yang bersifat visual, audio, dan kinestetik sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) dan pengalaman langsung (*hands-on learning*) (Isti'aaanah, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian (Ali et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta partisipasi aktif anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian (Islami, 2025) juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari karena penyajiannya lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Siti Ria Fitriyani dkk mengemukakan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas yang membantu anak memahami kosakata secara lebih bermakna (Fitriyani et al., 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar secara umum atau pada pembelajaran bahasa di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana penggunaan media interaktif dalam proses pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini, terutama dalam konteks lembaga pendidikan Islam seperti TK Adz-Dzakia Pangkalpinang, masih relatif terbatas. Padahal, setiap lembaga memiliki karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran yang berbeda sehingga diperlukan kajian kontekstual untuk memperoleh gambaran implementasi media interaktif secara lebih komprehensif. Hal inilah yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Kebutuhan akan inovasi pengenalan kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini di era digital menjadi urgensi pada penelitian ini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai penggunaan media interaktif pada pembelajaran bahasa Arab anak usia dini serta memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi sekolah, pengembang media pembelajaran, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan penggunaan media interaktif sebagai alternatif penyelesaian untuk meningkatkan kualitas proses pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini. Melalui media interaktif diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan aktif, serta mempermudah anak dalam mengenal dan mengingat kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab bagi anak usia dini di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang serta mengidentifikasi kontribusinya terhadap proses pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini berdasarkan kondisi alamiah di lapangan. Penelitian deskriptif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perencanaan, pelaksanaan, respons anak, serta faktor-faktor

yang mendukung dan menghambat (Nurhayati et al., 2024) dalam penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa lembaga tersebut telah menerapkan pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini serta memanfaatkan media interaktif dalam proses pengenalan kosakata bahasa Arab. Penelitian dilaksanakan pada mulai bulan Mei tahun 2026. Penelitian dilakukan meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah dan guru kelas sebagai informan utama yang mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada peserta didik di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap paling mengetahui, mengalami, dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media interaktif. Kepala sekolah dipilih untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan dan dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran sedangkan guru dipilih karena berperan sebagai pelaksana utama pembelajaran bahasa Arab. Adapun peserta didik menjadi sumber data utama sebagai objek penelitian untuk mengetahui keterlibatan, respons, dan pengalaman belajar selama penggunaan media interaktif. Penelitian difokuskan pada proses penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab terhadap peserta didik di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan yang meliputi studi pendahuluan, identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan instrumen penelitian, serta pengurusan izin penelitian. Tahap kedua adalah pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media interaktif, melakukan wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru, serta mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, seperti modul ajar, media pembelajaran, dokumentasi kegiatan, dan hasil belajar anak. Tahap ketiga adalah analisis data yang dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data. Selama penelitian berlangsung peneliti terus melakukan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan sementara hingga diperoleh data yang dianggap jenuh (*data saturation*). Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil analisis data yang telah diverifikasi melalui proses triangulasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif aktif, yaitu peneliti hadir di lokasi penelitian dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Observasi bertujuan memperoleh data mengenai proses penggunaan media interaktif, interaksi guru dan anak, keterlibatan peserta didik, serta kondisi

pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Adapun wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah dan guru agar peneliti memperoleh informasi secara mendalam mengenai perencanaan pembelajaran, alasan penggunaan media interaktif, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Arab. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, video pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian. Triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan hasil observasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan melalui pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memperoleh konsistensi informasi.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*) (Hariawan et al., 2025). Reduksi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, mengelompokkan, dan memfokuskan data sesuai tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang didukung tabel, matriks, atau gambar apabila diperlukan sehingga memudahkan peneliti memahami pola-pola yang muncul. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan melalui proses interpretasi data yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung hingga diperoleh kesimpulan yang valid, kredibel, dan mampu menjawab fokus penelitian mengenai penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik Penggunaan Media Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Arab

Penelitian ini dilaksanakan di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang dengan tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab bagi anak usia dini. Dari hasil observasi diketahui bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang dirancang dengan mengombinasikan beberapa jenis media yang saling melengkapi, yaitu video pembelajaran, media gambar, lagu edukatif, dan alat permainan edukatif (APE). Keempat media tersebut tidak digunakan secara terpisah, tetapi disusun secara terpadu dalam satu rangkaian pembelajaran sehingga membentuk pengalaman belajar yang utuh bagi anak.

Peneliti mengamati bahwa setiap media memiliki karakteristik yang berbeda dalam mendukung proses pengenalan kosakata. Video pembelajaran berfungsi sebagai media awal untuk menarik perhatian anak melalui perpaduan gambar, suara, teks, dan animasi sederhana. Media gambar digunakan untuk memperjelas makna kosakata yang diperkenalkan sehingga anak dapat menghubungkan antara objek konkret dengan pelafalan bahasa Arab. Lagu dimanfaatkan sebagai sarana pengulangan kosakata agar anak lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari, sedangkan alat permainan edukatif digunakan sebagai media penguatan melalui aktivitas bermain yang melibatkan partisipasi aktif anak.

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan beberapa media secara terpadu dilakukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini.

“Jika hanya menggunakan satu media, anak akan cepat bosan. Oleh sebab itu, kami menggabungkan video, gambar, lagu dan permainan agar anak tetap fokus hingga pembelajaran selesai. Setiap media mempunyai fungsi yang berbeda untuk membantu anak mengenal kosakata bahasa Arab.” (Guru kelas, 22 Mei 2026)

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa karakteristik penggunaan media interaktif pada pembelajaran ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mengamati, mendengarkan, mengucapkan, bernyanyi, serta bermain menggunakan media yang telah disediakan. Pola pembelajaran tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung.

Implementasi Media Interaktif pada Pengenalan Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi media interaktif dilaksanakan secara sistematis mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup pembelajaran. Pada tahap pembukaan, guru membangun kesiapan belajar anak melalui salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana. Peneliti mengamati bahwa kegiatan tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru memanfaatkan video pembelajaran sebagai media awal dalam memperkenalkan kosakata bahasa Arab. Selama video diputar, sebagian besar anak memperhatikan tayangan dengan fokus dan mengikuti pelafalan kosakata secara spontan. Setelah itu, guru memperkuat pengenalan kosakata menggunakan media gambar dengan cara menunjukkan gambar satu per satu sambil mengucapkan kosakata bahasa Arab secara jelas dan berulang. Anak kemudian diminta menirukan pelafalan secara bersama-sama maupun secara individual. Peneliti mengamati

bahwa penggunaan gambar membantu anak memahami hubungan antara objek yang dilihat dengan kosakata yang diucapkan.

Selanjutnya, guru mengajak anak mengulang kembali kosakata melalui kegiatan bernyanyi. Lagu yang digunakan memuat kosakata sesuai tema pembelajaran dan disertai gerakan sederhana yang mudah diikuti anak. Peneliti menemukan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena hampir seluruh anak mengikuti lagu sambil menirukan gerakan yang dicontohkan guru. Pengulangan kosakata melalui lagu juga membantu anak mengingat kembali materi yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya.

Sebagai penguatan pembelajaran, guru menggunakan alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi kosakata bahasa Arab. Permainan dilakukan melalui aktivitas mencocokkan gambar, menyebutkan kosakata dalam bahasa Arab, dan menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan media yang digunakan. Pada kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih menyenangkan. Hasil pengamatan tersebut didukung oleh hasil dokumentasi.



Gambar 1

Guru menggunakan alat permainan edukatif

Peneliti melihat bahwa anak terlihat aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran dan menunjukkan antusiasme ketika memperoleh kesempatan bermain menggunakan media tersebut. Berdasarkan penuturan guru kelas, bahwa penggunaan media dilakukan secara berurutan agar anak memperoleh penguatan pembelajaran secara bertahap (Guru kelas, 22 Mei 2026).

Respon Anak terhadap Penggunaan Media Interaktif

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa penggunaan media interaktif memperoleh respons yang positif dari peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya

perhatian anak sejak awal pembelajaran hingga kegiatan penutup. Ketika media audiovisual ditampilkan, sebagian besar anak memusatkan perhatian pada tayangan, mengikuti pelafalan kosakata, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan media gambar, lagu, dan alat permainan edukatif juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa anak lebih sering mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, mengulang pelafalan kosakata, serta berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, penggunaan media interaktif membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan mendorong interaksi yang lebih intensif antara guru dan peserta didik.

Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa penggunaan media interaktif memberikan perubahan terhadap suasana pembelajaran.

“Kami melihat anak-anak lebih aktif dibandingkan hanya menggunakan satu media pembelajaran atau penjelasan secara lisan. Mereka terlihat antusias menikmati proses belajar karena sangat menyenangkan.” (Kepala TK Adz-Dzakia, 22 Mei 2026)

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan media interaktif juga memberikan dampak terhadap keberanian anak dalam menggunakan kosakata bahasa Arab. Selama kegiatan berlangsung, beberapa anak mulai berani mengucapkan kosakata secara mandiri ketika diminta menyebutkan nama benda yang ditunjukkan guru maupun saat mengikuti permainan edukatif. Meskipun demikian, peneliti masih menemukan beberapa anak yang memerlukan arahan dan pengulangan sebelum mampu mengucapkan kosakata dengan benar. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan masing-masing anak.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak tetap menunjukkan antusiasme selama mengikuti pembelajaran. Variasi aktivitas yang melibatkan melihat, mendengar, berbicara, bernyanyi, dan bermain membantu mempertahankan perhatian anak serta mengurangi kecenderungan merasa bosan selama kegiatan berlangsung.

Faktor Pendukung dan Kendala Penggunaan Media Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Arab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Peneliti mengamati bahwa variasi media yang digunakan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena setiap kegiatan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Kreativitas guru dalam mengombinasikan video pembelajaran, media gambar, lagu, dan alat permainan edukatif juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, tema kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari memudahkan anak memahami materi karena berkaitan dengan pengalaman yang telah mereka miliki.

Dukungan lingkungan kelas yang kondusif turut memperlancar pelaksanaan pembelajaran. Selama observasi, peneliti melihat adanya interaksi yang positif antara guru dan peserta didik. Guru secara konsisten memberikan penguatan melalui pujian, motivasi, dan pengulangan pelafalan sehingga anak merasa percaya diri untuk mencoba mengucapkan kosakata bahasa Arab.

Di sisi lain, penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi media interaktif. Perbedaan kemampuan setiap anak menyebabkan kecepatan dalam memahami dan mengingat kosakata tidak sama. Sebagian anak mampu mengingat kosakata setelah satu atau dua kali pengulangan, sedangkan anak lainnya memerlukan pendampingan yang lebih intensif. Peneliti juga mengamati bahwa rentang konsentrasi anak usia dini yang relatif singkat mengharuskan guru melakukan variasi aktivitas secara terus-menerus agar perhatian anak tetap terjaga. Selain itu, pelafalan beberapa kosakata bahasa Arab yang mengandung bunyi fonem tertentu masih menjadi tantangan bagi sebagian anak sehingga diperlukan latihan dan pengulangan secara berkelanjutan.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penggunaan media interaktif terbukti mampu mendukung proses pengenalan kosakata bahasa Arab di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang. Meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, penggunaan media yang bervariasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan anak, serta membantu anak mengenal dan mengingat kosakata bahasa Arab sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa anak lebih mudah terlibat ketika materi disajikan melalui media yang konkret, visual, dan menyenangkan. Pada usia dini, anak cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung, rangsangan visual, audio, dan aktivitas bermain, bukan melalui penjelasan verbal yang panjang. Karena itu, penggunaan video, gambar, lagu dan alat permainan edukatif menjadi strategi yang relevan untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab lebih bermakna (Hasan et al., 2025).

Tahap pembukaan yang dilakukan melalui salam, pengenalan, dan penyampaian tujuan pembelajaran sederhana berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman. Anak usia dini membutuhkan rasa aman dan kedekatan emosional agar anak lebih siap mengikuti pembelajaran. Ketika suasana awal pembelajaran terasa hangat, anak cenderung lebih mudah menerima instruksi dan lebih berani terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini menjadi dasar penting sebelum masuk ke dalam kegiatan inti, karena keterlibatan anak tidak hanya dipengaruhi oleh materi, tetapi juga oleh suasana psikologis yang dibangun sejak awal pembelajaran (Almigo & Sonda, 2025).

Penggunaan video pembelajaran menjadi bagian yang sangat efektif dalam menarik perhatian anak. Video yang memadukan gambar, teks, suara, dan animasi sederhana memberikan

rangsangan multisensori yang membantu anak lebih cepat mengenali dan mengingat kosakata. Selama video diputar, perhatian anak terfokus pada tayangan, dan mereka mengikuti pelafan kosakata yang muncul di dalam video. Kondisi ini menunjukkan bahwa media audio-visual sangat sesuai digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Arab untuk anak usia dini, karena mampu menghadirkan materi secara lebih konkret dan tidak membosankan. Akhmad Faisal dkk juga menegaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung perkembangan kognitif anak agar berkembang lebih optimal (Ali et al., 2025).

Setelah video, media gambar digunakan untuk memperkuat asosiasi antara objek dan kosakata bahasa Arab. Anak diminta melihat gambar, mendengar pelafalan, lalu menirukan bersama-sama. Proses ini membantu anak menghubungkan bentuk visual dengan bunyi bahasa, sehingga kosakata lebih mudah dipahami dan diingat. Untuk anak usia dini, media gambar sangat efektif karena sesuai dengan cara berpikir mereka yang masih bersifat konkret. Mereka lebih mudah memahami kata yang dihubungkan dengan gambar atau benda yang bisa dilihat langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Nurdiniawti, 2020) yang menyatakan bahwa media gambar dapat meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Arab karena memudahkan anak dalam mengidentifikasi, menirukan, dan mengingat kata baru.

Kegiatan bernyanyi juga memberikan kontribusi yang penting dalam proses pembelajaran. Lagu yang memuat kosakata bahasa Arab membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Anak-anak terlihat menikmati kegiatan ini, karena mereka bisa belajar sambil bergerak dan mengikuti irama. Dari sisi pembelajaran, bernyanyi dapat membantu pengulangan kosakata secara alami, sehingga anak lebih mudah mengingat kata yang telah diperkenalkan sebelumnya. Aktivitas ini juga memperkuat keberanian anak dalam mengucapkan kosakata secara lisan. Dalam pembelajaran anak usia dini, unsur musik dan gerak memang sangat membantu karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat anak (Dyramoti & Wahyuningsih, 2022).

Selanjutnya, penggunaan alat permainan edukatif sebagai penguatan materi menunjukkan bahwa konsep belajar sambil bermain masih sangat efektif diterapkan pada anak usia dini. Melalui permainan mencocokkan gambar dan pengucapan, anak tidak hanya aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Kegiatan ini mendorong anak untuk berpikir, menjawab, mencoba, dan berani tampil di depan teman-temannya. Antusiasme anak saat bermain menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki daya tarik tersendiri dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian yang dilakukan (Hasan et al., 2025) juga membuktikan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak secara lebih baik karena melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media interaktif mampu menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang lebih efektif dan menyenangkan. Anak menjadi lebih fokus, lebih antusias, dan lebih responsif ketika materi dikemas dalam bentuk yang variatif. Kombinasi video, gambar, lagu dan permainan edukatif memberi kesempatan pada anak

untuk belajar melalui berbagai pengalaman, yaitu melihat, mendengar, menirukan, bernyanyi, dan bermain. Pola pembelajaran seperti ini sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini karena memberikan stimulasi yang beragam dan tidak membatasi anak pada satu bentuk aktivitas saja (Suryana, 2021). Walaupun hasilnya positif, masih ada beberapa anak yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut dalam mengucapkan kosakata tertentu. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan setiap anak tidak sama, baik dari segi konsentrasi, keberanian berbicara, maupun perkembangan bahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata bahasa Arab pada anak usia dini tetap perlu dilakukan secara berulang, bertahap, dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Dengan demikian, media interaktif bukan hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga memberi ruang bagi guru atau pendamping untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak.

SIMPULAN

Penggunaan media interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab di TK Adz-Dzakia Pangkalpinang terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pemanfaatan video pembelajaran, media gambar, lagu, dan alat permainan edukatif membantu anak lebih mudah mengenal, memahami, mengingat, dan mengucapkan kosakata bahasa Arab, serta meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi mereka selama pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan implementasinya dipengaruhi oleh kreativitas guru, ketersediaan media, dan perbedaan kemampuan setiap anak. Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan media interaktif yang inovatif dan bervariasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media interaktif terhadap aspek keterampilan berbahasa Arab lainnya dengan cakupan subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Almigo, N., & Sonda, R. A. (2025). Strategi Motivasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Anak Paud Di Desa Tanjung Tambak. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6132>
- Anggian, L. A. S. (2022). Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di Era Digital. *Mahira*, 2(2), 137–150. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i2.386>
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Auliani, R., Nasution, D. A., Fawaz, R. A., & Lubis, H. Z. (2025). Pentingnya pembelajaran bahasa Arab sejak dini untuk membentuk dasar keagamaan anak. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 1–7.
- Azkie, N. S., Rezeki, N. M., Zahra, A. A., & Sari, I. A. (2025). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*,

- 4(3), 5358–5367.
- Dini, J. (2022). Implementasi pengenalan kosakata bahasa arab pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5454–5462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2989>
- Dyramoti, M., & Wahyuningsih, R. (2022). Pengaruh aktivitas bernyanyi terhadap daya ingat, motivasi belajar, dan kreativitas anak di TK Methodist Jakarta Utara. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 197–208.
- Etnawati, S. (2021). I Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Fitriyani, S. R., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 88–99. <https://doi.org/10.1910947w6ve36>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. Guepedia.
- Hariawan, R., Haromain, H., Rohiyatun, B., Najwa, L., & Suhardi, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Metodologi Kualitatif: Pelatihan Terpadu Manajemen Penelitian, Analisis Data, dan Triangulas. *Jurnal Dedikasi Madani*, 4(2), 93–103.
- Hasan, L. M. U., Naseha, S. D., & Hasan, I. N. H. (2025). PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ARAB ANAK USIA DINI MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DI TKM AL-ASY'ARI SIDOARJO. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 63–82. <https://doi.org/10.52166/mjpiud.v4i2.11178>
- Islami, A. N. M. (2025). Implementation of Digital Literacy Learning Media Based on Interactive Video for Children Aged 5–6 Years. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35905/anakta.v4i1.13382>
- Isti'aaanah, I. (2025). Enhancing Early Childhood Learning at RA Qurratul A'yun through Interactive and Engaging Teaching Strategies. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(3), 723–729. <https://doi.org/10.0.223.167/eduspirit.v1i1>.
- Lestari, E., & Ermawati, L. (2026). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Storytelling dalam Tinjauan Literatur Empiris. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(3), 2164–2178. <https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.6744>
- Nurdiniawti, M. (2020). Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 4(1), 35–50.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.