

Efektivitas dan Risiko Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Novel¹, Moh. Khasairi²

¹²³Universitas Negeri Malang; Indonesia

Correspondence E-mail; Muqofyy@gmail.com

Submitted: 27/06/2025

Revised: 04/08/2025

Accepted: 09/11/2025

Published: 29/12/2025

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of digital innovations in grade VI at MI Al-Mubarakah Pondok Indah Jakarta in Arabic language learning and identify the negative impacts of digital media on student learning behavior. This research method used a case study. The data sources were 20 students and one Arabic teacher, using semi-structured interviews. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis involves data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that digital media-based teaching increases students' interest in learning, but excessive use decreases students' intelligence, concentration, and grades. Therefore, a balance is needed between technology-based teaching innovations, character values, and student learning discipline under teacher supervision.

Keywords

Digital Media, Learning Interest, Negative Impact of Technology.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital secara signifikan telah membuka peluang baru dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan menarik, sebagai contoh, pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) telah diidentifikasi sebagai inovasi penting dalam proses pembelajaran Bahasa Arab abad 21, di mana penggunaan aplikasi mobile, gamifikasi, dan platform e-learning membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Muid, 2024). Lebih lanjut, literatur menunjukkan bahwa melalui integrasi media digital seperti video interaktif, platform quiz online, dan lingkungan pembelajaran daring Bahasa Arab dapat mengakses konten lebih fleksibel dan adaptif, yang sebelumnya terbatas oleh ruang dan waktu kelas tradisional (Rohmat et al., 2025). Di samping itu, inovasi pembelajaran bahasa Arab melalui media digital juga selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, kolaborasi daring, dan pembelajaran mandiri. Penelitian yang dilakukan pada konteks pendidikan Bahasa Arab menunjukkan bahwa penguatan literasi digital turut mendukung akses ke sumber belajar yang lebih kaya, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif melainkan aktif dalam pengembangan kemampuan bahasa mereka (Rohmat et al., 2025). Dalam konteks Indonesia yang menargetkan visi “Indonesia Emas 2045”, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab juga dipandang sebagai strategi nasional untuk memperkuat penguasaan bahasa dan budaya Arab serta memperluas kompetensi global siswa (Khotijah & Indriana, 2024).

Seperti inovasi berbasis media digital, termasuk game-based learning, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan platform kuis daring telah menjadi tren global dalam pengajaran Bahasa, karena kemampuannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar bagi siswa. Bukti bibliometrik dan tinjauan literatur menunjukkan peningkatan jumlah penelitian dan implementasi multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Arab selama dekade terakhir; studi-studi systematic review dan mapping research menemukan bahwa game edukatif dan aplikasi AR/VR secara konsisten melaporkan peningkatan partisipasi siswa, retensi kosakata, serta pengalaman belajar yang lebih meningkat dibanding metode tradisional (Syarifah, 2024).

Selain itu, platform kuis online seperti Quizizz dan Kahoot yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dan umpan balik real time juga dilaporkan efektif dalam mempercepat pemerolehan kosakata dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Arab pada berbagai jenjang. Penelitian pengembangan dan evaluasi produk serta studi kasus juga menegaskan kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi VR/AR khusus Bahasa Arab yang responsif terhadap kebutuhan

pengajaran tata bahasa dan kefasihan lisan, sehingga teknologi ini tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga instrumen pedagogis yang terstruktur. Namun, literatur yang ada juga menekankan kebutuhan pengawasan instruksional, infrastruktur, dan desain pedagogis yang matang agar manfaat ini terealisasi secara merata (Azmi et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Arab di kelas VI MI Al-Mubarakah saat ini telah memanfaatkan media digital berupa WhatsApp (WA) sebagai sarana komunikasi dan penyampaian materi antara guru dan siswa. Penggunaan WA dinilai praktis karena mudah diakses oleh hampir seluruh siswa dan orang tua, serta tidak memerlukan perangkat atau aplikasi yang rumit. Melalui media ini, guru mengirimkan materi, tugas, dan arahan pembelajaran secara tertulis maupun dalam bentuk pesan suara. Namun, pembelajaran yang berlangsung cenderung satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang variatif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mendalami keterampilan berbahasa Arab secara aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media WA saja belum mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran bahasa Arab yang menekankan aspek keterampilan berbahasa.

Secara kelembagaan, MI Al-Mubarakah memiliki kebijakan yang cukup terbuka terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Pihak sekolah membolehkan guru menggunakan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran, selama tetap memperhatikan nilai-nilai pendidikan dan pengawasan terhadap siswa. Akan tetapi, keterbatasan sarana, variasi media, dan kemampuan pemanfaatan teknologi menyebabkan implementasi pembelajaran digital belum berjalan optimal. Media yang digunakan masih terbatas pada WhatsApp, tanpa dukungan platform atau konten digital yang lebih interaktif. Kondisi inilah yang melatarbelakangi perlunya dilakukan penelitian untuk menghadirkan inovasi pembelajaran bahasa Arab berbasis digital. Riset ini diharapkan dapat menawarkan alternatif media dan model pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI.

Penelitian-penelitian yang berhubungan dengan inovasi media belajar banyak menjelaskan bahwa penggunaan media belajar AR, VR, Quiz online, video interaktif menyimpulkan efektif dalam pengajaran Bahasa Arab dan meningkatkan motivasi belajar siswa, namun tidak ada yang menjadikan dampak negatifnya dan solusinya menjadi fokus penelitian, dampak negatifnya misal konsentrasi siswa kepada tontonan yang lain dengan menonton konten-konten yang tidak bermutu, hal ini menyebabkan kecerdasan siswa menurun dan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menurun, adapun 5 penelitian terdahulu dirangkum dalam tabel dibawah ini:

Penelitian pertama menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara signifikan, namun penelitian ini belum mengkaji secara mendalam dampak negatif penggunaan media digital terhadap konsentrasi dan etika belajar peserta didik (Amelia et al., 2023). Penelitian kedua menemukan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality efektif meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam konteks visualisasi konsep abstrak. Akan tetapi, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek efektivitas media dan belum membahas risiko distraksi atau kecanduan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Kustiawan, 2009). Penelitian menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Arab. Namun demikian, penelitian ini tidak menyinggung dampak negatif penggunaan teknologi digital terhadap fokus dan perilaku belajar siswa (Fathoni, 2024). Penelitian keempat menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan aplikasi digital mampu meningkatkan motivasi belajar mufradat secara signifikan. Meskipun demikian, penelitian ini belum mengkaji secara kritis potensi dampak negatif gamifikasi dan penggunaan aplikasi digital terhadap disiplin dan konsentrasi belajar siswa (Maghfirah et al., 2024). Penelitian kelima menemukan bahwa integrasi inovasi teknologi dan pendekatan pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi nahwu dan sharaf. Akan tetapi, penelitian ini belum memberikan solusi konseptual berbasis literatur untuk mengatasi dampak negatif penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab (Ibnu Hajar & Abdul Qohar, 2024).

Penggunaan media digital dan gadget secara berlebihan dalam lingkungan pembelajaran telah terbukti menimbulkan distraksi yang nyata terhadap proses belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Rusni menunjukkan tentang media sosial dan video game yang tidak terkendali dapat melemahkan focus belajar siswa (Nurulsyarina Rusni et al., 2025). Fenomena ini diperkuat oleh studi literatur lainnya yang menemukan bahwa penggunaan media sosial bisa memiliki manfaat pendidikan, penggunaan non-akademik yang berlebihan cenderung menurunkan konsentrasi dan prestasi akademik siswa (Hamidah & Okkita rizan, 2025).

Tidak hanya itu, kebijakan di beberapa negara menunjukkan bukti bahwa dampak negatif penggunaan gadget di sekolah telah menjadi cukup serius hingga memicu larangan penggunaan perangkat selama jam pelajaran. Sebagai contoh, di Finland. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji inovasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi, sebagian besar studi tersebut masih

berfokus pada efektivitas media secara parsial, seperti penggunaan augmented reality, gamifikasi, atau aplikasi digital tertentu. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung menempatkan keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi digital, belum mengkaji secara komprehensif bagaimana inovasi digital dapat diintegrasikan.

Penelitian terdahulu hanya berfokus pada efektivitas positif media digital untuk motivasi dan hasil belajar, tanpa membahas konsekuensi negatif seperti distraksi, kecanduan, atau penurunan etika digital. Research gap penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian ini menawarkan dasar penelitian untuk mengkaji keseimbangan antara manfaat dan dampak negatif media digital. Kemudian novelty artikel ini menawarkan pendekatan kritis komparatif dengan menggabungkan analisis efektivitas inovasi teknologi dan dampak negatifnya secara bersamaan, dengan kajian literatur global termasuk konteks Finlandia sebagai contoh empiris. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas inovasi digital dalam pembelajaran bahasa Arab berdasarkan praktik pembelajaran di MI Al-Mubarakah Pondok Indah Jakarta dan mengidentifikasi dampak negatif dari media digital terhadap perilaku belajar siswa serta memberikan solusi konseptual berbasis literatur untuk mengatasi efek negatif tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam praktik pembelajaran Bahasa Arab berbasis media digital serta dampaknya terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti menggali fenomena pembelajaran secara kontekstual dan holistik dalam situasi nyata. Kasus utama dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk 20 siswa kelas VI di Madrasah MI Al-Mubarakah Pondok Indah Jakarta, sedangkan Finlandia dijadikan sebagai kasus pembanding untuk melihat kebijakan pendidikan terkait penggunaan gadget di sekolah. Pendekatan ini relevan untuk mengkaji hubungan antara inovasi digital, perilaku belajar siswa, dan kebijakan pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis dan reflektif terhadap praktik pembelajaran kontemporer.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara tertulis yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi WhatsApp. Wawancara dilakukan kepada 20 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Arab berbasis media digital, serta satu orang guru pengajar Bahasa Arab di sekolah tersebut. Kemudian peneliti memperoleh sumber data dari dokumen

tertulis, digital, administratif, dan hasil interaksi pembelajaran. Keberagaman dokumen ini justru memperkuat validitas data melalui triangulasi sumber, sehingga hasil penelitian lebih akurat. Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder berupa 21 artikel jurnal ilmiah yang membahas inovasi pembelajaran berbasis digital, media sosial, dan penggunaan gadget dalam pendidikan. Artikel-artikel tersebut dianalisis untuk memperkuat kerangka teoritis dan memberikan konteks akademik terhadap temuan lapangan. Kasus Finlandia digunakan sebagai pembanding kebijakan, khususnya terkait keputusan pemerintah Finlandia pada tahun 2018 yang membatasi penggunaan gadget di sekolah akibat meningkatnya penyalahgunaan fungsi perangkat digital dan menurunnya konsentrasi belajar siswa. Data sekunder ini tidak diposisikan sebagai objek utama penelitian, melainkan sebagai bahan refleksi kritis untuk membandingkan praktik pembelajaran lokal dengan kebijakan pendidikan internasional.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana lazim dalam penelitian kualitatif. Jawaban wawancara siswa dan guru dikategorikan berdasarkan tema-tema utama seperti motivasi belajar, konsentrasi, manfaat media digital, dan potensi distraksi gadget. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data siswa, guru, dan temuan dari literatur ilmiah, serta kecukupan referensi dari jurnal bereputasi. Langkah-langkah penelitian meliputi penentuan fokus masalah, pengumpulan data primer dan sekunder, analisis tematik, serta penyusunan interpretasi hasil penelitian secara kontekstual. Dengan prosedur tersebut, hasil penelitian diharapkan memiliki validitas akademik dan relevansi praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital

Seiring kemajuan teknologi digital, media pembelajaran bahasa Arab mengalami transformasi signifikan penggunaan alat bantu cetak dan audiovisual sederhana menuju pemanfaatan platform daring, aplikasi mobile, gamifikasi, hingga teknologi terkini seperti AR dan VR. Sebagai contoh, dalam artikel “Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab” dijelaskan bahwa media teknologi instruksional memungkinkan pembelajar Bahasa Arab mengakses materi secara lebih interaktif dan personal sesuai dengan gaya belajar mereka, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman pembelajaran dan memfasilitasi penguasaan bahasa yang lebih mendalam (Nur et al., 2023). Media pembelajaran Bahasa Arab kini semakin memanfaatkan

teknologi inovatif seperti aplikasi AR dan VR serta platform kuis online seperti Quizizz sebagai bagian dari strategi game based learning yang interaktif. Misalnya, studi yang berjudul *Mendesain Materi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Realitas Tertambah: Inovasi Media Berbasis Assemblerword 3D* menunjukkan bahwa media AR berbasis 3D mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa Bahasa Arab secara signifikan (Paputungan et al., 2025). Sementara itu, penelitian yang berjudul *Integrating Quizizz into Arabic Language Teaching: Uses and Educational Implications* menyebut bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan umpan balik real time, elemen kompetisi, dan peningkatan aktivitas kelas, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif (Gofur et al., 2025).

Selain penggunaan Quizizz pengajaran Bahasa Arab bisa menggunakan media video sebagaimana penelitian eksperimental yang dijelaskan oleh Damhuri bahwa penggunaan media video interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab: nilai rata-rata pra-tes 46,93 meningkat menjadi 54,17 setelah perlakuan ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$) (Mou et al., 2023). Selain itu, dalam kajian pustaka sistematis oleh Lubis dan kawan-kawan yang berjudul *The Effectiveness of Technology Integration in Arabic Language Learning: Systematic Literature Review* ditemukan bahwa integrasi teknologi seperti AR, gamifikasi, dan platform daring terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman, dan motivasi belajar Bahasa secara signifikan (Lubis et al., 2025). Hal ini merupakan pergeseran paradigma. Oleh karena itu Inovasi pembelajaran Bahasa Arab di era digital sebagaimana dibahas di atas merupakan pergeseran paradigma dari pendekatan transmisif menuju pendekatan konstruktivistik yang dimediasi teknologi, sebagaimana ditegaskan dalam Sociocultural Theory (Daneshfar, 2018). Media digital berperan sebagai mediating tools yang memungkinkan terjadinya perluasan Zone of Proximal Development melalui visualisasi struktur nahwu dan sharaf, simulasi konteks komunikasi, serta interaksi daring yang bersifat kolaboratif. Namun, inovasi ini tidak bersifat otomatis progresif; efektivitasnya sangat ditentukan oleh keselarasan antara desain teknologi dan tujuan linguistik. Tanpa kerangka pedagogis yang jelas, inovasi digital berpotensi terjebak pada novelty effect, yakni sekadar kebaruan teknologi tanpa kontribusi signifikan terhadap pendalaman kompetensi Bahasa Arab

Efektivitas Media Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti game edukatif, multimedia interaktif, dan aplikasi mobile secara konsisten meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas Bahasa Arab, memperkuat retensi kosa kata, dan memfasilitasi

interaktivitas pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional. Sebagai contoh, sebuah studi R&D di sekolah menengah tentang pengembangan mobile game-based learning “Arabic Treasure Hunter” menemukan bahwa model tersebut secara signifikan membantu penguasaan kosa kata Bahasa Arab melalui lingkungan permainan yang interaktif (Alam & Khotimah, 2021). Sementara itu, tinjauan pustaka sistematis mengenai multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab mencatat bahwa penggunaan e-modul, aplikasi gamifikasi, quiz online dan AR/VR turut terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi dan kemampuan retensi kosa kata siswa (Syarifah, 2024), untuk itu memerlukan desain instruksional sebagai keberhasilan pembelajaran yang berbasis inovasi digital.

Desain instruksional yang matang yang mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, urutan materi yang logis, dan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa kemudian bersama dengan elemen gamifikasi seperti poin, badge, papan peringkat, dan umpan balik real time terbukti sebagai faktor kunci keberhasilan dalam pembelajaran daring dan hibrid. Sebagai contoh, dalam kajian sistematis terhadap gamifikasi pembelajaran bahasa asing, ditemukan bahwa “Umpan balik, poin, kuis, dan lencana digital adalah elemen gamifikasi yang paling populer. Umpan balik langsung dan kuis dapat membantu siswa untuk menyadari kinerja dan kemajuan mereka.” (Zhang & Hasim, 2023). Sementara itu, penelitian studi kasus di konteks e-learning menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi yang efektif meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan motivasi belajar ketika didesain dengan kerangka instruksional yang tepat (Syarifah, 2024).

Dari pembahasan semua diatas maka efektivitas media digital terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Arab dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2024). Oleh karena itu, integrasi teks, audio, dan visual secara tepat mampu meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik, khususnya dalam penguasaan maharah istima’ dan kalam. Akan tetapi, hubungan positif antara media digital dan hasil belajar bersifat moderatif, bukan deterministik. Motivasi yang meningkat tidak selalu berbanding lurus dengan pencapaian linguistik apabila penggunaan media tidak diimbangi dengan strategi reflektif dan evaluatif, sehingga capaian belajar cenderung bersifat dangkal dan prosedural. Sehingga dari temuan peneliti media pengajaran Bahasa Arab berbasis inovasi digital ini efektif dan meningkatkan belajar siswa.

Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Penggunaan perangkat digital yang berlebihan terutama ponsel pintar mampu mengganggu fokus siswa secara signifikan, yang pada gilirannya berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Sebagai contoh, studi oleh Rutgers University New Brunswick menemukan bahwa ketika ponsel diperbolehkan untuk digunakan dalam kelas untuk aktivitas non akademik, nilai ujian akhir menurun minimal sebesar lima persen dibanding ketika ponsel dilarang. Begitu pula, kajian sistematis “Digital Distractions from the Point of View of Higher Education Students” oleh Pérez-Juárez dan kawan-kawan mencatat bahwa meskipun teknologi memberi kemudahan, siswa dilaporkan banyak “digital distractions” yang merusak kinerja di laboratorium dan kelas, dan tim peneliti merekomendasikan strategi pengembangan kontrol diri dan lingkungan belajar yang lebih tertata (Pérez-Juárez, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan gadget secara berlebihan terutama untuk aktivitas non akademik seperti menonton film, konten hiburan, dan media social ternyata mengarah pada kecanduan dan berdampak negatif terhadap performa akademik siswa. Sebuah studi di India dengan 481 mahasiswa menemukan bahwa 43,9% di antaranya kategori “addicted to mobile phones” dan bahwa kecanduan gadget secara signifikan menurunkan prestasi akademik mereka (*The Effects of Smartphone Addiction on Academic Performance Among Undergraduate Medical Students in Karnataka, India: A Multi-centric Study*, 2024). Selain itu, sebuah analisis literatur dalam konteks siswa sekolah menengah memperlihatkan bahwa penggunaan media sosial yang tidak terkendali memicu penurunan waktu belajar, perhatian yang terpecah-pecah, dan retensi materi yang menurun (Kutluay & Karaca, 2025).

Sebagai tanggapan terhadap peningkatan gangguan belajar yang ditengarai akibat penggunaan gadget dan layar dalam kelas, beberapa sekolah di Finlandia mulai menerapkan kembali metode pembelajaran berbasis buku cetak dan membatasi akses perangkat digital, sebagaimana dilaporkan bahwa di kota Riihimäki murid-murid kembali membawa tas penuh buku cetak setelah kebijakan dekade sebelumnya mendorong penggunaan laptop secara luas. Langkah ini tercermin juga di tingkat nasional ketika pemerintah Finlandia menegaskan bahwa penggunaan ponsel di kelas akan dibatasi dengan lebih tegas untuk meningkatkan fokus belajar siswa dan meminimalkan distraksi digital, dikarenakan penggunaan teknologi digital yang tidak terkontrol beresiko (City, 2024).

Hal di atas sesuai perspektif Cognitive Load Theory (Sweller, 2011), penggunaan teknologi digital yang tidak terkontrol berpotensi meningkatkan extraneous cognitive load dan mengganggu proses internalisasi bahasa. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, kompleksitas struktur bahasa yang tinggi menuntut fokus dan kedalaman pemrosesan, yang justru dapat tereduksi oleh distraksi digital, ketergantungan pada terjemahan otomatis, serta pola belajar instan. Selain itu, ketergantungan berlebihan pada teknologi dapat melemahkan interaksi pedagogis langsung antara guru dan siswa, yang selama ini berperan penting dalam pembentukan kompetensi komunikatif dan adab berbahasa.

Dari pembahasan di atas dan metode penelitian yang dilakukan peneliti, temuan atau hasil penelitian ini adalah 1) berdasarkan hasil wawancara siswa melalui media whatsapp untuk 20 siswa, media digital meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) namun penggunaan gadget berlebihan dalam belajar menyebabkan distraksi dan penurunan fokus bagi mereka, 3) kendala yang ada ketika menggunakan media digital yang dialami siswa adalah mereka masih banyak yang belum menguasai keyboard Arab di handphone-nya sehingga sebagian siswa lemah dalam motivasi belajar Bahasa Arab, namun, strategi guru dalam mengontrol kelasnya dengan melakukan treatment, kemudian bagi siswa yang minim motivasi belajarnya guru melakukan pendekatan dengan berkumpul dengan mereka di musholla dan berkunjung ke rumah siswa untuk memotivasi orang tua dalam membimbing anaknya.

Pembahasan

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memiliki dua sisi yang kontras, di satu pihak, media pembelajaran interaktif seperti simulasi berbasis komputer, AR/VR, dan kuis daring terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, akses ke sumber belajar, dan retensi materi, misalnya studi membandingkan alat digital dan metode tradisional menemukan peningkatan skor sebesar ~24% pada kelompok yang menggunakan alat digital (Kandukoori, and Wajid 2024). Namun di sisi lain, penggunaan perangkat digital tanpa kontrol atau integrasi pedagogis yang tepat juga membawa risiko serius seperti distraksi, multitasking, dan penurunan fokus, sebagaimana sebuah ulasan literatur sistematis menyebut bahwa penggunaan media digital untuk kegiatan non akademik serta lingkungan instruksi yang tidak terstruktur berdampak pada performa akademis siswa (Martin et al., 2025).

Berhubungan dengan performa akademis siswa, Sehingga dalam kerangka pedagogi Islam, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya sekadar transfer kompetensi linguistik namun juga

pembangunan akhlak dan karakter sesuai nilai-nilai Islam, sehingga pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pembangun aktif pengetahuan dalam konteks sosial dan budaya sangat relevan. Sebagai contoh, menurut artikel yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural” oleh (Arini & Umami, 2019) menyatakan pembelajaran konstruktivistik menekankan aktivitas peserta didik, interaksi sosial, dan rekonstruksi pengetahuan lama dengan yang baru dalam konteks keislaman .

Oleh karena itu, dalam era digital yang semakin maju, penting sekali menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan nilai adab belajar yang mendasar agar proses pembelajaran tetap bermakna secara karakter dan intelektual. Sebagai contoh, penelitian oleh Nasution dalam artikel “Relevansi Nilai al-Adab fawq al-’Ilm dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan di Era Digital”, Nasution menyatakan bahwa meskipun teknologi memperluas akses pembelajaran, namun nilai adab seperti menghormati guru, disiplin saat belajar, dan sikap rendah hati menjadi semakin tergerus apabila tidak disertai penguatan nilai keilmuan yang islami (Nasution et al., 2025).

Sehingga analisis kritis terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan bahwa teknologi bukanlah variabel independen, melainkan entitas pedagogis yang harus disintesis dengan teori pembelajaran bahasa. Sintesis antara Constructivist Learning Theory, Second Language Acquisition Theory, dan Critical Pedagogy menegaskan bahwa efektivitas media digital bergantung pada sejauh mana teknologi tersebut mendukung deep learning, refleksi linguistik, dan pembentukan makna. Dengan demikian, media digital perlu diposisikan sebagai sarana epistemik, bukan sekadar alat teknis, agar tidak terjadi reduksi pembelajaran Bahasa Arab menjadi aktivitas mekanistik yang kehilangan kedalaman intelektual dan nilai kultural.

Berdasarkan diskusi teoretis dan kritis tersebut, solusi konseptual yang dapat ditawarkan adalah penerapan prinsip pedagogical technological alignment, yakni penyelarasan antara tujuan pembelajaran Bahasa Arab, desain media digital, dan karakteristik peserta didik. Guru perlu berperan sebagai instructional designer yang mampu mengontrol beban kognitif, menumbuhkan regulasi diri siswa, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap berorientasi pada penguasaan kompetensi linguistik yang utuh. Dengan pendekatan ini, media digital tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologis, tetapi sebagai instrumen pedagogis yang bertanggung jawab secara akademik dan edukatif.

Begitupula guru memainkan peran strategis dalam penggunaan teknologi pembelajaran berjalan, sehingga bukan hanya efektif secara instruksional tetapi juga etis dan terkontrol, khususnya dengan berkembangnya pembelajaran daring dan media digital. Sebuah studi di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya menemukan bahwa implementasi kode etik profesi guru dalam era digital mencakup tantangan seperti menjaga privasi siswa, integritas akademik, dan keseimbangan antara inovasi teknologi dan nilai-adab, sehingga guru dituntut untuk melakukan pengawasan dan pengelolaan yang bertanggung jawab terhadap penggunaan media digital atau literasi digital yang bersumber pada nilai-nilai Islam dalam pembelajaran (Santoso & Fitriatin, 2024).

Dalam konteks penguatan literasi digital yang berpijak pada nilai-nilai Islam, berbagai kajian menegaskan bahwa literasi digital tidak semata-mata berkaitan dengan penguasaan aspek teknis dan informasi. Literasi ini juga mencakup dimensi etis dan spiritual yang menekankan pentingnya adab serta pengendalian diri sesuai dengan ajaran Islam. Sebagai ilustrasi, penelitian yang dilakukan oleh Zaman menegaskan bahwa adab dalam mengelola informasi digital merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari adab kepada Allah, kepada diri sendiri, dan kepada sesama manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menuntut kesadaran moral agar konsumsi konten dan aktivitas digital tetap berada dalam koridor nilai-nilai keislaman (Zarman, 2023). Hal ini akan berdampak positif bagi siswa sehingga, mereka menggunakan inovasi teknologi digital yang beradab.

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan, diperoleh beberapa temuan utama terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab. Temuan ini diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumentasi pembelajaran yang menggunakan media digital. Temuan pertama menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti kuis daring, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif merespons instruksi guru, serta menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan kelas. Media digital memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Temuan kedua berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media digital mempermudah pemahaman kosakata dan struktur bahasa Arab, terutama melalui visualisasi dan latihan interaktif. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam ketepatan menjawab soal, kecepatan memahami materi, serta kemampuan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Namun

demikian, penelitian ini juga menemukan adanya dampak negatif dari penggunaan media digital yang tidak terkontrol. Sebagian peserta didik mengalami penurunan fokus belajar akibat distraksi perangkat digital, terutama penggunaan ponsel yang tidak relevan dengan pembelajaran. Kondisi ini berpotensi menghambat kedalaman pemahaman materi apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pengelolaan yang baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Arab, namun memerlukan pengelolaan pedagogis yang tepat agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media digital seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan kuis daring terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab. Pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual. Namun demikian, penggunaan media digital secara berlebihan berpotensi menurunkan fokus belajar serta memengaruhi pembentukan sikap dan moral belajar siswa, sehingga diperlukan keseimbangan antara inovasi teknologi dan penguatan nilai-nilai karakter serta disiplin akademik. Kekuatan penelitian ini terletak pada relevansinya dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21 dan kemampuannya mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun keterbatasannya terletak pada belum optimalnya pengukuran dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap karakter dan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengkaji model pembelajaran hibrid yang memadukan media digital dengan pendekatan pedagogis berbasis nilai, serta meneliti dampak penggunaan teknologi secara berkelanjutan terhadap aspek kognitif, afektif, dan moral peserta didik.

REFERENSI

- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab melalui Game Arabic Treasure Hunter. *Muhibbul Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1>.
- Amelia, A., Wahyuni, S., Mudinilah, A., & Guta, D. L. (2023). Inovasi Teknologi dan Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran 4.0 untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Proceedings Series of Educational Studies*, 4, 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui

- Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104–114. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.845>
- Azmi, F. al, Muassomah, & Amalia, N. Nailil. (2023). The Use of Quizizz Inductive- Based Nahwu Learning Media in the Digital Age. *Ejournal.Unida.Gontor*, 10(12), 54–73. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21111/lisanudhad.v10i01.9186>
- Cellphone Distraction in the Classroom Can Lead to Lower Grades, Rutgers Study Finds (2018). <https://doi.org/https://rutgers/news/cellphonedistraction-classroom-ca>
- City, M. R. (2024). *Pendidikan Finlandia Kembali ke Buku*.
- Comparative Analysis of Digital Tools and Traditional Teaching Methods in Educational Effectiveness (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.06689>
- Daneshfar, S. (2018). Dynamic Assessment in Vygotsky's Sociocultural Theory : Origins and Main Concepts. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(3), 600–607. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0903.20>
- Fathoni. (2024). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab yang Inovatif dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 05, 10–12. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.69901/kh.v5i2.281>
- Finland Bans Smartphones in Schools (2025).
- Gofur, A., Aedi, K., & Syamsu, P. K. (2025). Integrating Quizizz into Arabic Language Teaching: Uses and Educational Implications. *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 8(1), 375–390. <https://doi.org/10.58223/al-irfan.v8i1.379>
- Hamidah, H., & Okkita Rizan. (2025). The Influence of Social Media on Student Learning Behavior and its Effects on Academic Achievement. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 14(2), 244–249. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v14i2.2344>
- Ibnu Hajar, H., & Abdul Qohar, H. (2024). Pendekatan Inovatif untuk Mengatasi Tantangan Pembelajaran Nahwu dan Sharaf bagi Peserta Didik. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2995–3009. <https://doi.org/10.38035/rrj.v6i6.1473>
- Khotijah, K., & Indriana, D. (2024). Improving Arabic Language Skills in the Digital Era to Realize Golden Indonesia 2045. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 16(2), 59–74. <https://doi.org/10.32678/alittijah.v16i2.10563>
- Kustiawan, I. (2009). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. 207, 67–69.
- Kutluay, E., & Karaca, F. (2025). A Model Proposal Explaining the Influence of Smartphone Addiction-Related Factors on High School Students' Academic Success. In *Education and Information Technologies* (Vol. 30, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12947-x>
- Lubis, A. F., Nasution, & Sahkholi. (2025). The Effectiveness of Technology Integration in Arabic Language Learning: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 11, 3. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.30821/ihya.v11i3.25866>
- Maghfirah, D. N., Taufik, T., & Aliwafa, A. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Martin, F., Long, S., Haywood, K., & Xie, K. (2025). Digital Distractions in Education: A Systematic Review of Research on Causes, Consequences and Prevention Strategies. *Educational Technology Research and Development*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10550-6>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mou, Z., Damhuri, D., & Nur Iman, M. (2023). The Effect of Interactive Video Learning Media on the Motivation of Arabic Language Learning of Class VIII Students of MTs Al-Khairat Paguyaman.

- Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 14–28.
<https://doi.org/10.60040/jak.v2i1.15>
- Muid, A. (2024). ICT-Based Arabic Learning: A 21st Century Learning Innovation. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 02(1), 1–13. <https://doi.org/10.55352/edu>
- Nasution, A. A., Zahara, A., Ginting, N., Muhammad, Luthfi, & Astuti, R. P. (2025). Relevansi Nilai Al-Adab Fawq Al-Ilm dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan di Era Digital. *Jurnal Tarbiyatuna*, 6(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Nur, F., Tamami, I., Hermawan, A., Islam, U., Sunan, N., & Djati Bandung, G. (2023). Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 158–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/alf.v4i2.4795>
- Nurulsyarina Rusni, Nur Dayana Aqillah Abdul Zulghaffar, Nur Sakinah Rahmat, Nurul Izati Balqis Abdul Latiff, Mohamad Hafifi Jamri, & Abdul Rauf Hj. Ridzuan. (2025). The Impact of Digital Media on Academic Performance. *Journal of Media and Society*, 8(1), 77–81. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24191/ejoms.v8i1.4971>
- Paputungan, M. Z., Arif, M., & Sarif, S. (2025). Designing Arabic Language Learning Materials with Augmented Reality: A 3D Assemblerword-Based Media Innovation. *An Nabighoh*, 27(2), 223–244. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v27i2.223-244>
- Pérez-Juárez, M. Á. (2023). Digital Distractions from the Point of View of Higher Education Students. *MDPI*, 15, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Rohmat, B., Maulana, A., & Huda, M. M. (2025). The Role of Digital Literacy in Arabic Language Learning in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 541–550. <https://doi.org/10.30868/im.v7i02.8197>
- Santoso, R. A., & Fitriatin, N. (2024). Penerapan Kode Etik Profesi terhadap Profesionalisme Guru SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1364–1370. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.762>
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. *Psychology-of-Learning-and-Motivation*, 55, 37–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Syarifah, S. (2024). Interactive Multimedia-Based Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review. *Journal Sustainable*, 7(2), 247–259. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.32923/kjmp.v7i2.4922>
- The Effects of Smartphone Addiction on Academic Performance Among Undergraduate Medical Students in Karnataka, India: A Multi-Centric Study (2024). <https://doi.org/10.7759/cureus.62796>
- The Finnish National Agency for Education Recommends Limiting Mobile Phone Use in Schools and Educational Institutions (2224). Hakaniemenranta 60AP.O. Box 380, 00531 Helsinki, Finland
- Zarman, W. (2023). Adab terhadap Informasi Digital sebagai Kerangka Pikir Pendidikan Islam Tentang Etika Penggunaan Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(5), 456–471. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i5.15028>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research. *Frontiers in Psychology*, 13(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>