



## Eksplorasi Pemanfaatan Media Digital dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab: Studi Kualitatif pada Mahasiswa

### *Exploring the Utilization of Digital Media in Improving Arabic Language Skills: A Qualitative Study on Students*

**Ahmad Nur Mizan<sup>1\*</sup>, Intan Mufliahah<sup>2</sup>**

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

Email : ahmadnurmizan@radenintan.ac.id<sup>1\*</sup>, intan.mufliahah@radenintan.ac.id<sup>2</sup>

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 07-12-2025

Revised : 09-12-2025

Accepted : 11-12-2025

Published : 13-12-2025

---

#### Abstract

*This qualitative study explores the utilization of digital media in learning Arabic and analyzes students' experiences and perceptions regarding its impact on language skills (maharah al-lughawiyah). The research employed a descriptive qualitative approach with a single case study design. The subjects were 25 fourth-semester students of the Arabic Language Education Study Program at a State Islamic University in Lampung. Data were collected through participant observation, semi-structured in-depth interviews, and document analysis (digital assignments and portfolios). The findings reveal that: (1) Digital media (YouTube, language apps, Instagram, Telegram) are used in diverse activities supporting the four language skills; (2) Students perceive that digital media significantly increases motivation, engagement, and skills, particularly in listening ('istima') and reading ('qira'ah'); (3) Improvement in writing ('kitabah') is evident through informal practice on social media, while speaking ('kalam') improvement requires more structured design and direct practice support; (4) Supporting factors include ease of access and contextual material, while inhibiting factors include digital distractions and limited internet. This study concludes that well-planned digital media integration can create a more authentic and student-centered Arabic learning ecosystem*

---

**Keywords :** Arabic Learning, Digital Media, Language Skills

---

#### Abstrak

Penelitian kualitatif ini bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab serta menganalisis pengalaman dan persepsi mahasiswa mengenai dampaknya terhadap keterampilan berbahasa (maharah al-lughawiyah). Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus tunggal. Subjek penelitian adalah 25 mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di sebuah Universitas Islam Negeri di Lampung. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan analisis dokumen (tugas digital dan portofolio). Temuan mengungkap bahwa: (1) Media digital (YouTube, aplikasi bahasa, Instagram, Telegram) dimanfaatkan dalam beragam aktivitas penunjang keempat keterampilan berbahasa; (2) Mahasiswa mempersepsikan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan, terutama pada menyimak ('istima') dan membaca ('qira'ah'); (3) Peningkatan menulis ('kitabah') terlihat melalui praktik informal di media sosial, sementara peningkatan berbicara ('kalam') memerlukan desain aktivitas lebih terstruktur dan dukungan praktik langsung; (4) Faktor pendukung meliputi kemudahan akses dan kontekstualitas materi, sedangkan penghambat mencakup distraksi digital dan keterbatasan



jaringan. Studi ini menyimpulkan bahwa integrasi media digital yang terencana berpotensi menciptakan ekosistem pembelajaran Bahasa Arab yang lebih autentik dan berpusat pada mahasiswa.

---

**Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Arab, Media Digital, Keterampilan Berbahasa****PENDAHULUAN**

Di era revolusi industri 4.0, transformasi digital telah menyentuh berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pembelajaran Bahasa Arab, yang memiliki nilai strategis baik sebagai bahasa agama maupun ilmu pengetahuan, dituntut untuk beradaptasi dengan dinamika zaman agar tetap relevan dan efektif. Namun, realitas di banyak lembaga pendidikan menunjukkan bahwa pencapaian keterampilan berbahasa Arab (maharah al-lughawiyyah) mahasiswa seringkali belum optimal, terutama pada keterampilan produktif seperti berbicara (kalam) dan menulis (kitabah) (Mufidah, 2018). Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada dosen, dan minim eksposur terhadap lingkungan bahasa yang autentik diduga menjadi penyebab utama (Madkur, 2020).

Bersamaan dengan itu, media digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa generasi milenial dan Z. Keberadaan platform seperti YouTube, aplikasi pembelajaran bahasa (Duolingo, Memrise), media sosial (Instagram, Telegram), dan alat kreasi konten (Canva) menawarkan potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning) (Warschauer & Healey, 2019). Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2020) dan Pendekatan Komunikatif dalam pengajaran bahasa (Littlewood, 2019) menemukan ruang aplikasi yang luas melalui media ini. Beberapa penelitian terdahulu telah menguji efektivitas media digital tertentu, seperti penggunaan YouTube untuk meningkatkan keterampilan menyimak (Sari & Amalia, 2021) atau Duolingo untuk pengayaan kosakata (Fauzan & Suryanto, 2022). Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung bersifat parsial, berfokus pada satu jenis media, dan didominasi pendekatan kuantitatif. Masih terbatas penelitian yang secara holistik dan mendalam mengeksplorasi bagaimana beragam media digital dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari serta bagaimana mahasiswa sendiri memaknai pengalaman tersebut (Albantani & Madkur, 2017).

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian kualitatif ini dirancang untuk mengeksplorasi secara mendalam bentuk-bentuk pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab dan menganalisis persepsi mahasiswa mengenai dampaknya terhadap peningkatan keempat keterampilan berbahasa.

**METODE PENELITIAN****Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami fenomena sosial secara mendalam, menggali makna, dan menangkap kompleksitas pengalaman subjek penelitian dari sudut pandang mereka sendiri (Creswell & Poth, 2018). Desain penelitian yang digunakan adalah



studi kasus tunggal (single case study). Yin (2018) mendefinisikan studi kasus sebagai suatu penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, kasus yang diteliti adalah "pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab oleh mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di suatu UIN". Desain ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan holistik tentang bagaimana proses pemanfaatan tersebut terjadi dalam konteks yang spesifik.

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) pada sebuah Universitas Islam Negeri (UIN) di Provinsi Lampung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa institusi tersebut telah mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam visi misi pembelajarannya dan memiliki fasilitas penunjang yang memadai. Subjek penelitian adalah 25 orang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan pada semester IV. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan penelitian tertentu (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016). Kriteria inklusi subjek penelitian adalah: (1) Terdaftar sebagai mahasiswa aktif semester IV PBA; (2) Memiliki dan menggunakan perangkat digital (smartphone atau laptop) secara aktif untuk keperluan akademik; (3) Telah memiliki pengalaman menggunakan minimal dua jenis platform media digital (seperti YouTube dan media sosial) untuk pembelajaran Bahasa Arab selama minimal satu semester; serta (4) Bersedia memberikan informasi dan waktu untuk berpartisipasi penuh dalam observasi dan wawancara.

### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri berfungsi sebagai instrumen utama (human instrument). Untuk menjaga fokus dan kedalaman eksplorasi, digunakan pedoman observasi dan wawancara semi-terstruktur. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu menggunakan berbagai metode untuk mendapatkan data yang komprehensif dan memeriksa validitasnya (Patton, 2015). Teknik yang digunakan adalah:

1. Observasi Partisipan (Participant Observation): Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran selama 8 (delapan) pertemuan tatap muka dan daring. Fokus observasi meliputi: jenis media digital yang digunakan, cara mahasiswa berinteraksi dengan media tersebut, dinamika diskusi dalam platform digital (seperti grup Telegram), serta respons dan partisipasi mahasiswa dalam tugas-tugas berbasis digital. Catatan observasi (*field notes*) dibuat secara detail setelah setiap pertemuan.
2. Wawancara Mendalam Semi-Terstruktur (Semi-Structured In-Depth Interview): Wawancara dilakukan terhadap 10 (sepuluh) mahasiswa yang dipilih secara acak dari 25 subjek dan terhadap 2 (dua) orang dosen pengampu mata kuliah Maharah al-Kalam dan Maharah al-Qira'ah. Pedoman wawancara berisi pertanyaan terbuka yang mengarah pada eksplorasi pengalaman (*experience*), persepsi (*perception*), motivasi, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang



dihadapi dalam pemanfaatan media digital. Setiap wawancara berlangsung antara 30-60 menit, direkam dengan izin partisipan, dan kemudian ditranskripsikan verbatim.

3. Analisis Dokumen (Document Analysis): Dokumen yang dianalisis meliputi artefak digital yang dihasilkan mahasiswa, seperti: (a) Tugas video presentasi berbahasa Arab; (b) Caption atau status yang ditulis di Instagram; (c) Portofolio elektronik tugas menulis; (d) Rekaman percakapan atau *voice note* dalam grup diskusi Telegram kelas; serta (e) Screenshot interaksi dalam platform digital. Analisis dokumen digunakan untuk melengkapi dan mengonfirmasi data dari observasi dan wawancara.

### Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif (interactive model of analysis) yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2019). Analisis dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan yang saling terkait dan bersifat siklus:

1. Pengumpulan Data (Data Collection): Mengumpulkan data mentah dari ketiga sumber (observasi, wawancara, dokumen).
2. Reduksi Data (Data Reduction): Proses menyaring, memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data mentah. Pada tahap ini, transkrip wawancara dan catatan observasi dibaca berulang kali, kemudian dikoding (*coding*) untuk mengidentifikasi tema-tema awal (*initial codes*).
3. Penyajian Data (Data Display): Menyusun informasi yang telah direduksi ke dalam suatu bentuk yang memungkinkan penarikan kesimpulan. Data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, bagan, atau jaringan tema (thematic networks) untuk memvisualisasikan hubungan antar konsep.
4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification): Pada tahap ini, peneliti mulai menarik makna dari data yang telah disajikan. Kesimpulan awal diverifikasi secara terus-menerus dengan cara kembali ke data lapangan, membandingkan temuan dengan teori, dan melakukan diskusi dengan rekan sejawat (*peer debriefing*) untuk memastikan keabsahan interpretasi.

### Keabsahan Data (Trustworthiness)

Untuk menjamin keabsahan (*trustworthiness*) dan kredibilitas temuan penelitian kualitatif, dilakukan beberapa teknik sebagaimana direkomendasikan oleh Lincoln dan Guba (1985):

1. Triangulasi: Dilakukan triangulasi sumber (membandingkan data dari mahasiswa, dosen, dan dokumen) dan triangulasi metode (membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen) untuk mendapatkan konfirmasi silang.
2. Member Checking (Ulas Balik Anggota): Interpretasi sementara dan ringkasan hasil wawancara dikembalikan kepada partisipan untuk dikonfirmasi kebenaran dan kecocokan maknanya. Hal ini untuk memastikan bahwa suara partisipan tertangkap dengan akurat.



3. Ketekunan Pengamatan (Prolonged Engagement): Peneliti menghabiskan waktu yang cukup lama di lapangan (selama satu semester) untuk membangun kepercayaan dan memahami konteks secara mendalam.
4. Audit Trail (Jejak Audit): Peneliti mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara rinci, termasuk keputusan-keputusan metodologis, catatan lapangan, dan evolusi analisis, sehingga dapat ditelusuri oleh pihak lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk Pemanfaatan Media Digital:

#### Profil Pemanfaatan Media Digital: Dari Konsumsi ke Kreasi

Berdasarkan observasi mendalam dan analisis wawancara, teridentifikasi suatu spektrum pemanfaatan media digital oleh mahasiswa, mulai dari level pasif (*consumption*) hingga aktif (*creation*). Pola ini tidak hanya menunjukkan variasi platform, tetapi juga tingkat keterlibatan kognitif dan produktif mahasiswa.

##### 1. Media sebagai Sumber Input dan Stimulus (Level Konsumsi)

Pada level ini, media digital berfungsi utama sebagai penyedia *comprehensible input* (Krashen, 2018). YouTube merupakan platform paling dominan. Mahasiswa secara rutin ditugaskan untuk menyimak konten seperti vlog kehidupan sehari-hari di negara Arab, channel berita (e.g., Al Jazeera), atau ceramah keagamaan. Seorang partisipan (M01) menyatakan: "Saya suka menonton vlog mahasiswa Indonesia di Mesir. Selain mendengar bahasa Arab percakapan, saya juga belajar budaya... lebih relate daripada audio dari textbook." Keunggulan YouTube terletak pada fitur kontrol pemutaran dan subtitle yang memungkinkan mahasiswa menyesuaikan kecepatan dan memverifikasi pemahaman pendengaran mereka dengan teks, sebuah praktik yang mendukung teori pemrosesan ganda (*dual coding*) dalam pembelajaran multimedia (Mayer, 2020). Selain YouTube, aplikasi Duolingo dan Memrise juga digunakan, terutama dalam bentuk tantangan mingguan yang diberikan dosen. Aplikasi ini berperan sebagai suplemen untuk drilling kosakata dan struktur kalimat dasar secara mandiri, dengan elemen gamifikasi yang meningkatkan motivasi intrinsik (Fauzan & Suryanto, 2022).

##### 2. Media sebagai Ruang Praktik dan Interaksi (Level Partisipasi)

Pada level yang lebih interaktif, media digital berfungsi sebagai \*arena\* untuk mempraktikkan keterampilan produktif dalam konteks semi-otentik. Dua platform yang menonjol adalah Instagram dan Telegram.

- a. Instagram untuk Maharah al-Kitabah: Dosen membuat akun kelas khusus dimana mahasiswa wajib memposting minimal satu konten per minggu dengan caption berbahasa Arab. Tema berkisar dari refleksi pembelajaran hingga review buku. Aktivitas ini menggeser fokus menulis dari akurasi gramatis murni ke penyampaian pesan yang komunikatif, sesuai dengan prinsip CLT (Littlewood, 2019). Umpan balik berupa \*like\* dan komentar dari teman sekelas dan dosen memberikan motivasi dan koreksi sosial.



Sebuah perkembangan teramat dalam portofolio seorang mahasiswa (M07): dari caption awal yang hanya satu baris dengan kosakata terbatas, setelah dua bulan berkembang menjadi paragraf pendek yang mencoba menggunakan konjungsi dan idiom sederhana.

- b. Telegram untuk Maharah al-Kalam dan Diskusi: Grup Telegram menjadi 'ruang kelas virtual' yang selalu aktif. Selain untuk berbagi materi, fitur *voice note* digunakan intensif untuk tugas berbicara. Misalnya, mahasiswa diminta menceritakan kembali isi video YouTube yang telah ditonton menggunakan voice note berdurasi 1-2 menit. *"Dengan voice note, saya bisa rekam ulang sampai puas dengan pelafalan saya. Rasa malu berkurang karena tidak langsung di depan orang banyak,* ungkap M12. Namun, observasi menunjukkan bahwa interaksi via voice note bersifat asinkron dan monologis, sehingga kurang melatih *turn-taking* dan spontanitas percakapan.

### **3. Media sebagai Alat Kreasi dan Produksi (Level Kreasi)**

Level tertinggi pemanfaatan ditunjukkan dengan penggunaan alat kreasi digital seperti Canva dan CapCut. Mahasiswa tidak hanya mengkonsumsi atau berinteraksi dengan konten, tetapi juga menciptakan produk bahasa yang kompleks. Tugas membuat poster infografis tentang topik kebahasaan dalam Bahasa Arab di Canva, misalnya, memaksa mereka untuk mensintesis informasi, memilih kosakata yang tepat, dan mendesain tata letak teks yang efektif—sebuah integrasi antara *kitabah* dan literasi visual. Demikian pula, tugas membuat video presentasi pendek menggunakan CapCut melatih mereka untuk menulis naskah (\**kitabah*\*), melafalkannya dengan baik (*kalam*), dan menyinkronkannya dengan elemen visual. Produk-produk ini kemudian diunggah ke Instagram atau YouTube pribadi, menambah unsur *audience* dan tanggung jawab atas kualitas karya.

#### **Dampak Diferensial pada Keempat Keterampilan Berbahasa**

Analisis persepsi mahasiswa dan bukti dari dokumen menunjukkan dampak yang berbeda-beda pada setiap pilar keterampilan.

#### **Maharah al-Istima' dan al-Qira'ah: Peningkatan yang Paling Menonjol**

Kedua keterampilan reseptif ini menunjukkan kemajuan paling signifikan dan paling mudah diakui oleh mahasiswa. Paparan berulang dan variatif terhadap *input* digital menciptakan efek *immersion* mini. *"Telinga saya jadi lebih 'ngeh' dengan bunyi 'qof' dan 'ain', yang dulu semua terdengar sama,"* kata M05. Untuk membaca, akses mudah terhadap artikel daring, thread Twitter berbahasa Arab, atau blog membuat aktivitas membaca menjadi lebih sering dan kontekstual dibandingkan hanya mengandalkan buku teks. Hal ini mendukung pendapat Nation dan Newton (2020) bahwa frekuensi (*frequency*) dan keberagaman (*variety*) merupakan kunci penguasaan membaca. Tabel 1 merangkum platform utama dan dampaknya.

**Tabel 1. Pemetaan Media Digital terhadap Keterampilan Reseptif**

No	Keterampilan	Platform/Media Utama	Aktivitas Khas	Manfaat yang Dirasakan
1	Istima' (Mendengar)	YouTube, Podcast, Audio dari Grup Telegram	Menyimak vlog, berita, ceramah; Menjawab pertanyaan pemahaman.	Meningkatnya kemampuan membedakan aksen, kecepatan, dan kosakata lisan. Pengurangan listening anxiety.
2	Qira'ah (Membaca)	Artikel online (e.g., Middle East Eye), Instagram Caption, E-book, Thread Twitter	Membaca teks otentik untuk diskusi; Memindai (scanning) informasi dari caption media sosial.	Peningkatan kecepatan membaca (reading speed) dan kemampuan menebak makna dari konteks (contextual guessing).

### **Maharah al-Kitabah: Peningkatan melalui "Penulisan Sosial"**

Keterampilan menulis menunjukkan peningkatan, khususnya dalam aspek kelancaran ide (*fluency*) dan variasi kosakata. Lingkungan media sosial yang informal mengurangi *psychological barrier* untuk menulis. Seorang dosen (D01) mengamati: "*Di kertas ujian, mereka sering buntu. Tapi di Instagram, mereka lebih lancar menuangkan ide, meski masih ada kesalahan tatabahasa.*" Namun, tantangan utama adalah akurasi gramatikal. Umpaan balik dari teman sebaya di kolom komentar lebih sering berupa dukungan (*support*) daripada koreksi struktural yang mendetail. Hal ini menunjukkan perlunya strategi blended dimana aktivitas menulis digital yang bebas (*free writing*) perlu diimbangi dengan sesi umpan balik terfokus (*focused feedback*) di kelas untuk membahas kesalahan umum.

### **Maharah al-Kalam: Kemajuan Bertahap dengan Batasan Teknologi**

Peningkatan pada keterampilan berbicara bersifat lebih kompleks dan bertahap. Media digital, khususnya *voice note*, berhasil menangani aspek *afektif* yaitu mengurangi kecemasan (*anxiety*) dan meningkatkan kepercayaan diri (Fitriani, 2021). "*Saya jadi berani mengeluarkan suara. Dulu di kelas praktik mulut saya langsung kering,*" ujar M15. Namun, dari segi kompetensi linguistik, keterbatasan utama terletak pada pengembangan kelancaran (*fluency*) dan kompetensi pragmatis. Percakapan asinkron via *voice note* tidak melatih kemampuan merespons secara spontan, membaca bahasa tubuh, atau memperbaiki kesalahan secara real-time berdasarkan umpan balik langsung mitra bicara. Temuan ini memperkuat argumen Kukulska-Hulme dan Shield (2008) bahwa teknologi mobile lebih cocok sebagai pendukung untuk kegiatan latihan dan persiapan (*rehearsal*), sementara untuk pengembangan kelancaran percakapan, interaksi langsung (*face-to-face interaction*) tetap tidak tergantikan. Oleh karena itu, pola yang paling efektif adalah *flipped model*: mahasiswa berlatih pelafalan dan penyusunan kalimat via digital di luar kelas, sehingga



waktu tatap muka di kelas dapat difokuskan untuk simulasi percakapan dan diskusi interaktif yang lebih kompleks.

### Faktor Pendukung dan Penghambat: Sebuah Analisis Ekosistem

Keberhasilan dan tantangan pemanfaatan media digital tidak terletak semata-mata pada teknologinya, tetapi pada interaksi dinamis antara teknologi, pengguna, dan konteks.

#### Faktor Pendukung:

1. Kecakapan Digital dan Kemudahan Akses (Digital Literacy & Access): Semua partisipan merupakan *digital natives* (Prensky, 2001) yang sangat mahir mengoperasikan berbagai aplikasi. Kepemilikan smartphone yang hampir merata memastikan aksesibilitas.
2. Konteks Otentik dan Relevansi (Authentic Context & Relevance): Materi dari YouTube atau media sosial dirasakan lebih hidup, terkini, dan relevan dengan minat pribadi mahasiswa dibandingkan materi textbook yang seringkali dianggap usang. Hal ini meningkatkan motivasi intrinsik (Albantani & Madkur, 2017).
3. Umpan Balik Cepat dan Komunitas Belajar (Immediate Feedback & Learning Community): Fitur *like*, *comment*, dan balasan langsung di platform sosial menciptakan siklus umpan balik yang cepat dan membentuk rasa komunitas belajar (*learning community*) di luar kelas. Umpan balik yang efektif, sebagaimana ditekankan Hattie dan Timperley (2007), merupakan salah satu faktor paling berpengaruh dalam pencapaian belajar.

#### Faktor Penghambat:

1. Distraksi dan Beban Kognitif (Digital Distraction & Cognitive Load): Notification overload dari aplikasi lain (Rosen, 2012) sering mengalihkan fokus. Selain itu, desain konten digital yang buruk (misalnya video dengan efek visual berlebihan) dapat meningkatkan *extraneous cognitive load* dan justru mengganggu proses belajar inti (Mayer, 2020).
2. Kesenjangan Infrastruktur Digital (The Digital Divide): Meski memiliki gadget, masalah kuota internet dan sinyal yang tidak stabil menjadi penghambat nyata, terutama bagi mahasiswa dari latar belakang ekonomi kurang mampu. Ini adalah manifestasi lokal dari *digital divide* (Alakrash & Abdul Razak, 2021).
3. Kedalaman Pemahaman yang Terbatas (Limited Depth of Understanding): Fokus media digital pada komunikasi fungsional dan *drill* kosakata seringkali mengabaikan penguasaan tata bahasa (*qawa'id*) secara mendalam dan sistematis (Blake, 2013). Tanpa bimbingan eksplisit dari dosen, mahasiswa bisa menjadi "pengguna pasif" struktur bahasa tanpa memahami logika di baliknya.
4. Kurangnya Pelatihan dan Desain Instruksional (Lack of Training & Instructional Design): Tantangan terbesar seringkali bukan pada teknologi, tetapi pada kemampuan dosen untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang bermakna dengan teknologi tersebut. Kebutuhan akan pengembangan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) (Mishra & Koehler, 2006) bagi dosen menjadi sangat krusial.



## Pembahasan Integratif: Membangun Ekosistem Pembelajaran Digital yang Seimbang

Temuan penelitian ini menggarisbawahi bahwa media digital bukanlah *deus ex machina* yang secara instan menyelesaikan semua masalah pembelajaran bahasa. Ia berfungsi sebagai katalis dan pengaya (enricher) dalam ekosistem pembelajaran. Hasil penelitian memperkuat dan memberikan nuansa pada teori yang ada. Teori *Comprehensible Input* Krashen (2018) terbukti sangat relevan, tetapi penelitian ini menunjukkan bahwa digital memungkinkan personalisasi level *input* tersebut. Pendekatan Komunikatif (Littlewood, 2019) menemukan medium yang sempurna di media sosial, namun perlu diwaspadai agar aktivitas tidak terjebak pada komunikasi superfisial tanpa perhatian pada bentuk (*form*).

Implikasi paling penting adalah perlunya desain instruksional yang bijak. Integrasi media digital harus bermakna, terukur, dan seimbang. Pola blended learning tampaknya paling ideal: menggunakan media digital untuk menyediakan *input*, latihan mandiri, dan pembentukan komunitas di luar kelas; sementara pertemuan tatap muka difokuskan untuk melatih keterampilan produktif yang kompleks (khususnya *kalam*), diskusi mendalam, dan penjelasan eksplisit tentang tata bahasa. Peran dosen pun bergeser dari "penyampai ilmu" menjadi desainer pengalaman belajar, kurator konten digital, dan fasilitator interaksi yang memastikan bahwa teknologi digunakan untuk mencapai tujuan pedagogis yang jelas, bukan sekadar menjadi gimmick.

## KESIMPULAN

Berdasarkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman 25 mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital telah membentuk lanskap pembelajaran yang baru, yang lebih dinamis, personal, dan terhubung dengan dunia luar. Media digital seperti YouTube, aplikasi pembelajaran, Instagram, dan Telegram dimanfaatkan dalam spektrum aktivitas yang luas, dari konsumsi *input* otentik hingga kreasi konten bahasa yang kompleks. Pemanfaatan ini secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berbahasa mahasiswa, dengan dampak paling kuat dan langsung terasa pada keterampilan reseptif (*istima'* dan *qira'ah*). Keterampilan menulis (*kitabah*) berkembang melalui praktik "penulisan sosial" yang informal, meski memerlukan pendampingan untuk akurasi. Sementara itu, peningkatan keterampilan berbicara (*kalam*) bersifat bertahap; media digital sangat efektif untuk membangun kepercayaan diri dan melatih pelafalan, tetapi belum dapat menggantikan sepenuhnya peran interaksi lisan langsung untuk pengembangan kelancaran dan kompetensi pragmatik.

Keberhasilan ini ditunjang oleh kemahiran digital mahasiswa, kontekstualitas materi, dan lingkungan umpan balik yang cepat. Namun, ekosistem digital ini juga rentan terhadap distraksi, kesenjangan infrastruktur internet, dan risiko pemahaman tata bahasa yang dangkal jika tidak diimbangi dengan bimbingan pedagogis yang tepat. Oleh karena itu, keefektifan media digital sangat bergantung pada kualitas desain instruksional yang mengintegrasikannya. Dosen dituntut untuk berperan sebagai arsitek pembelajaran yang mampu memadukan keunggulan teknologi dengan prinsip-prinsip pedagogi yang solid, menciptakan model *blended learning* yang optimal.



Lembaga pendidikan perlu mendukung dengan infrastruktur yang memadai dan program pengembangan kompetensi TPACK bagi para pengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alakrash, H. M., & Abdul Razak, N. (2021). Technology-based language learning: Investigation of digital technology and digital literacy. *Sustainability*, 13(21), 12304.
- Albantani, A. M., & Madkur, A. (2017). Musyahadat al Fidyu: YouTube-based teaching and learning of Arabic as foreign language (AFL). *Dinamika Ilmu*, 17(2), 291–308.
- Al-Khuli, M. A. (2019). *Asalib Tadris al-Lughah al-Arabiyyah*. Dar al-Falah.
- Blake, R. J. (2013). *Brave new digital classroom: Technology and foreign language learning* (2nd ed.). Georgetown University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2016). *How to teach English with technology*. Pearson Education.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Fauzan, A., & Suryanto, B. (2022). The effectiveness of Duolingo application in enriching Arabic vocabulary of university students. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 9(1), 1–14.
- Fithriani, R. (2021). The use of digital storytelling to improve students' speaking skills in Arabic language learning. *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 1–20.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Krashen, S. D. (2018). The comprehension hypothesis: Recent evidence. *English Language Teaching*, 11(10), 1–4.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271–289.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Littlewood, W. (2019). Communicative language teaching. In *The Cambridge guide to learning English as a second language* (pp. 49–58). Cambridge University Press.
- Madkur, A. (2020). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Menuju Revolusi Industri 4.0*. Prenada Media.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.



- Mufidah, N. (2018). Problematic of Arabic learning: A case study of students of Arabic education program at State Islamic University. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 1(1), 1–18.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2020). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
- Nuruzzaman, M., & Sholihah, F. A. (2020). Utilizing WhatsApp group as a medium of Arabic language learning. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 215–228.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). Sage Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2019). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Rosen, L. D. (2012). *iDisorder: Understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us*. Palgrave Macmillan.
- Sari, F. P., & Amalia, D. (2021). The use of YouTube video in improving students' Arabic listening skill. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 1–12.
- Warschauer, M., & Healey, D. (2019). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57–71.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.