

Penggunaan Media Online untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Arab (Studi Kasus)

Rahmawati Yuliyani¹, Muslihatul Hidayah², Dona Katarina³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

Email: rhmwtyuliani@gmail.com¹, muslihatulhidayah@gmail.com², dona.katrin@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab sehingga harapannya prestasi belajar menjadi lebih baik. Penelitian ini dilakukan pada Ananda Wira peserta didik kelas 3 MI El-Syifa Kota Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Bahasa Arab selama 6 bulan lamanya dari proses survey, penerapan stimulasi hingga evaluasi hasil pembelajaran yang dibuktikan dengan nilai akhir semester. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu deskripsi kualitatif, metode ini berfokus pada pengamatan mendalam yang memperhatikan individu manusia dan perilaku manusia bahwa semua akibat dari perbuatan manusia terpengaruh pada aspek-aspek internal individu. Simpulan dari penelitian ini yaitu 1) Dengan adanya penerapan stimulasi berupa video pembelajaran dan game edukasi Quizizz, minat belajar Ananda terhadap Bahasa Arab menjadi meningkat; 2) Dengan meningkatnya minat belajar Ananda terhadap Bahasa Arab, prestasi belajar Bahasa Arab Ananda menjadi meningkat

Kata Kunci : *Media Online, Gadget, Minat, Prestasi Belajar Bahasa Arab*

Abstract

The purpose of this study is to increase students' interest in learning Arabic so that they hope for better learning achievement. This research was conducted on Ananda Wira, a 3rd grade student at MI El-Syifa, South Jakarta City, for the 2021/2022 academic year in Arabic subjects for 6 months from the survey process, the application of stimulation to the evaluation of learning outcomes as evidenced by the final grades of the semester. The research method used is qualitative description, this method focuses on in-depth observations that pay attention to human individuals and human behavior that all consequences of human actions are affected by internal aspects of the individual. The conclusions of this study are 1) With the application of stimulation in the form of learning videos and educational games Quizizz, Ananda's interest in learning Arabic has increased; 2) With Ananda's increasing interest in learning Arabic, Ananda's Arabic learning achievement has increased

Keywords: *Online Media, Gadgets, Interests, Achievement in Learning Arabic*

PENDAHULUAN

Diera globalisasi ini alat komunikasi semakin canggih yang berhubungan dengan media online yaitu gadget. Gadget memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap Siswa seperti menyajikan berbagai media berita baik yang bersifat umum atau khusus, siswa dapat mempelajari materi pelajaran dan tentunya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk dipelajari di rumah tanpa siswa harus pergi ke sekolah. Menurut Mardi(20215) Smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau tara kemampuan yang

telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan pengetahuan (Hidayat & Erfan Juniato, 2017). Untuk dampak positif menurut Mujib (2013) Gadget dapat dijadikan sebagai media belajar sedangkan menurut Hendrianto (2013) gadget dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Dengan melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak mengembangkan kemampuan belajar, membaca, menghitung serta rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil survei kami di awal Bulan Januari pada Ananta Wira peserta didik kelas 3 MI El-Syifa Kota Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2021-2022 diketahui bahwa Ananda tersebut memiliki kesulitan dalam belajar Bahasa Arab karena kurangnya minat ketertarikan dalam memahami Bahasa Arab sehingga lebih bermain dengan gadget selama berjam-jam akibatnya prestasi belajarnya menurun dengan hanya mendapatkan nilai pada ujian tengah semester yaitu 13,6 dengan KKM9 kriteria ketuntasan Minimal) 70. Keberhasilan pembelajaran Bahasa arab juga dapat terjadi jika pengajar memiliki metode yang tepat dalam pembelajaran. Pengajar perlu melakukan kreasi dan inovasi dalam penggunaan metode di setiap proses belajar mengajar sejalan perubahan sikap dan minat murid terhadap materi yang disampaikan. Untuk itu kami penyusun berupaya untuk meningkatkan minat Ananda tersebut dalam mempelajari Bahasa Arab agar prestasi belajar meningkat yaitu dengan cara membuat Video pembelajaran tentang kosakata Bahasa Arab yang diambil dari dua bab terakhir yaitu Bab "Taman" dan Bab "Olahraga", selain itu juga agar minat peserta didik semakin bertambah kami membuat game pembelajaran berupa Quizz, maka dari permasalahan yang ada kami melakukan penelitian dengan judul "penggunaan Media Online untuk meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Arab". Harapan Kami agar minat Ananda khususnya dan juga siswa yang lain prestasi belajarnya meningkat.

Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Beberapa hal yang termasuk media adalah film, televisi, diagram, media cetak(*printed material*), komputer, dan lain sebagainya, Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Adapun fungsi media antara lain sebagai sumber informasi dan pengetahuan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan kemampuan indra manusia, sarana mengekspresikan pendapat, ide dan gagasan dengan lebih gamblang, sebagai sarana Pendidikan yang memudahkan pembelajaran, pengawasan dan kontrol sosial tertentu dan masih banyak lagi lainnya. Media online adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi secara online melalui website dan aplikasi yang hanya bisa diakses dengan internet yang berisikan teks, suara, foto dan video. Adapun fungsi dan manfaat media online adalah sebagai fungsi informasi, fungsi sosialisasi, fungsi diskusi dan perdebatan, fungsi Pendidikan, fungsi memajukan kebudayaan dan fungsi hiburan serta integrasi.

Minat Belajar merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya, karena dengan "minat" seseorang akan rela melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa "minat" seseorang tidak mungkin mau melakukan sesuatu. Marshall (dalam Moh.Uzer Usman, 2001:94) mengemukakan 22 macam minat, diantaranya ialah bahwa anak memiliki minat terhadap belajar.

Menurut Chaplin (2022), Prestasi merupakan hasil yang dicapai (dari yang dilakukan dan diharapkan) dari definisi tersebut maka prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh negara. Adapun factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Subrata (2003) mengemukakan secara terperinci antara lain faktor yang berasal dari luar individu meliputi faktor non sosial seperti keadaan udara, waktu belajar, alat-alat yang dipakai

untuk belajar dan faktor-sosial misalnya suasana dalam keluarga, suara-suara bising disekitar tempat belajar serta faktor yang berasal dari dalam individu meliputi aspek fisiologis, yaitu keadaan atau kesehatan jasmani pada umumnya dan fungsi-fungsi fisiologis tertentu terutama fungsi panca indera, aspek fisiologis misalnya kecerdasan emosi, sikap, ingatan yang merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan sepenuhnya keberadaan diri secara keseluruhan. Penggunaan media online dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar. Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh siswa itu sendiri. Media pembelajaran daring yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa mencapai dan meningkatkan hasil belajarnya di masa pandemi

METODE

Adapun waktu dan tempat penelitian mulai bulan Januari 2022 sampai bulan Juni 2022 melalui survey dan juga melakukan simulasi berupa model pembelajaran Bahasa arab yakni tentang kosakata “Taman” dan “Olahraga “ dengan pembuatan video pembelajaran dan game edukasi dengan Quizizz, Alhamdulillah Bulan Mei pada saat Ujian sekolah hasilnya menjadi lebih baik dan dapat memenuhi standar KKM yang ditentukan.

Untuk Tempat penelitian dilaksanakan dirumah kediaman Ananda Wira Yaitu Jl. H. Abdurrahman RT08/RW02 Ciganjur Jakarta Selatan dengan didampingi oleh Ibunda Ananda Wira. Untuk metode penelitian terdapat dua metode penelitian yang digunakan para peneliti dalam lingkup sosial yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Kami mengambil pengamatan mendalam terhadap individu manusia dan perilaku manusia. Selain itu untuk mendapatkan informasi dan data pendukung kami melakukan studi kepustakaan dan observasi langsung. Studi kepustakaan digunakan untuk mencari referensi teori dari buku-buku dan jurnal menggunakan media internet, dan diskusi bersama dengan rekan-rekan sejurusan. Untuk observasi langsung peneliti langsung terjun ke lapangan untuk memperoleh sumber data yang sesuai dengan kebutuhan sistem yang digunakan. Penyusun melakukan pengamatan dan meneliti secara langsung Ananda Ketika menghadapi pelajaran Bahasa Arab yaitu selalu kabur akibat dari kurangnya minat belajar yang berakibat prestasi belajarnya juga menurun. Pengamatan langsung ini dilakukan langsung oleh Orangtua dari Ananda tersebut sehingga bisa secara maksimal menerapkan stimulai menggunakan Video pebelajaran dan game edukasi Quizizz serta memantau perkembangan minat serta prestasi belajar Ananda tersebut di Sekolahnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan dilapangan dan hasil wawancara langsung baik dengan ibunda Ananda langsung, didapatkan data bahwa Ananda sangat senang sekali dengan Video pembelajarannya tersebut. Ananda jadi lebih senang mendengarkan sambil menirukan pelafalan kosakata bahasa Arab yang dibuat dengan menggunakan irama lagu sehingga lebih mudah untuk diingat. Setelah hafal dengan lagu-lagu kosakata berbahasa arab tersebut kemudian Ananda Kami ajak bermain game edukasi quiizz yang soalnya disesuaikan dengan video pembelajaran sebelumnya. Ananda tampak sangat menikmati sekali dan dia juuga mengaku senang dan merasa Bahasa Arab tidak sesulit sebelumnya, yang sebelumnya dia takut sekali mendengarkan dan melihat tuisan arab, tetapi setelah melihat video pembelajaran kami dan bermain quizizz maka dia sudah tidak takut lagi dan dia sudah siap menghadapi tes ujian akhir semesternya dan hasil ujian akhirnya alhamdulillah sangat memuaskan yaitu 76 atau sedikit di atas KKMnya.

Dalam belajar bahasa Arab dimana tidak semua orangtua murid mampu menguasai dan mau menemani anak-anaknya dalam belajar terutama dimasa pandemi berakibat anak-anaknya yang loss learning dalam pelajaran ini, dimana guru hanya membarikan catatan-catatan kosakata untuk dihafalkan murid dan tidak semua murid berminat untuk menghafalnya, sehingga perlu dicari metode pembelajaran lainnya yang dapat menarik minat belajar siswa didik. Pada kasus ini kami berfokus pada studi kasus dulu dimana Ananda Wira ini menurut kedua Orangtuanya selalu kabur jika diajak belajar bahasa Arab di rumah selama kegiatan pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Sehingga ketika menghadapi ujian sekolahnya dia sama sekali tidak tahu dan tidak dapat membaca dan mengerjakan soal-soal ujian tersebut. Berbagai cara sudah dilakukan kedua orangtuanya untuk membujuk dan merayu Ananda supaya mau membaca dan belajar bahasa Arab sesuai buku sekolahnya dan catatan dari gurunya yang diterima orangtua baik melalui WhatsApp (WA) maupun Google Class Room (GCR) tetapi Ananda tetap tidak mau dan memilih kabur. Setelah Adanya Video pembelajaran dengan iringan lagu-lagu Alhamdulillah Ananda kemudian berminat dan Senangmendengarkan dan menirukan kosakata-kosakata tersebut dengan didampingi oleh Ibundanya untuk memastikan supaya Ananda tidak kabur lagi dan tidak memutar gadget dengan kegiatan lain. Kemudian ketika Ananda mulai hafal kosakata tersebut, Ananda Kami berikan Stimulus lain berupa game edukasi Quizizz untuk lebih mengingatkan lagi kosakatanya yang sudah dipelajarinya. Disini Ananda lebih terlihat lebih menikmati sekali permainan yang semua dilakukan melalui gadgetnya. Hal ini terlihat dari raut mukanya yang ceria dan teriakan sukacitanya ketika dia berhasil menjawab soal quizizz dengan benar. Dengan demikian dapat disimpulkan dan dikatakan bahwa adanya video pembelajaran dan game quizizz dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab, begitupun dari hasil nilai Ujian Akhir Semester Ananda Wira berhasil mendapatkan nilai yang sangat memuaskan.

Adapun menurut penelitian yang dilakukan oleh Nur Laila (laila,2018) yang menyatakan bahwa gadget membuat minat belajar siswa menjadi rendah, alasannya adalah jika penggunaan gadget tidak diawasi orang dewasa apalagi untuk anak-anak usia SMP maka seringkali penggunaannya menjadi menyimpang bukan untuk belajar tetapi untuk membuka aplikasi lain seperti game online , youtube, tiktok ataupun hal lainnya yang memancing marak untuk anak seusia mereka. Sedangkan Ananda Wira dalam penggunaan media online terkait video dan game quizizz ini memang sedari awal diawasi ketat penggunaannya sehingga tidak terjadi penyimpangan dan benar-benar digunakan untuk kepentingan belajar bahasa Arab tersebut sehingga minat dan prestasi belajar Ananda dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

SIMPULAN

Dengan adanya penerapan stimulasi berupa video pembelajaran dan game quizizz edukasi Quizizz, minat belajar Ananda terhadap Bahasa Arab menjadi meningkat dan prestasi belajar juga meningkat. Sebagai saran dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut game edukasi ini dapat diterapkan ke siswa yang lain dan perlu adanya Kerjasama yang baik antara guru dan orangtua peserta didik terkait evaluasi penggunaan media online pada peserta didik agar lebih sedikit dampak negatifnya evaluasi lebih lanjut mengenai dampaknya terhadap prestasi belajar

DAFTAR PUSTAKA

Sitti Aisyah, Julia T. Pantauw, Verry Koagouw. Peran Media Online Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Manado. *E-journal "acta diurnal" Volume IV. No.4. Tahun 2015.*

-
- Jujun Suciadin. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Muallimin Muhammadiyah Makassar. *Jurnal Vollume 5 No. 1, 2021 hal. 81 -104. Al-Maraji (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab)*.
- Ahmad Syaifudin, Yandria Elmasari. Pengaruh Penggunaan media Sosial Terhadap Motivasi dan kedisiplinan Belajar siswa kelas VIII SMP PLUS AL FALAH REJOTANGAN. *JOEICT(Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 04, Nomor 02, Desember 2020: 1 – 12. ISSN : 2459-993X*.
- Naning Eko Noviana, M Riadhos Solichin. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online (Whatsapp dan Zoom) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) e-ISSN : 2720-9660 Vol. 9 No. 2 (2021)*.
- Ulfaida, Triesninda Pahlevi. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *JURNAL EDUKASI 2021, 8 (2): 25-31*.
- Laila, Nur; Noervadila, Irma ; 2018; "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMPN 1 Kapongan Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan vol.5 No.2 Januari 2018. ISSN: 2302-0008, hal 99-106*
- <https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/PKWU/article/view/30>