Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
Vol. 8 No. 1 Januari 2026, 155-169
P-ISSN : 2685-7022, E-ISSN : 2685-7103

Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Ifa Rodifah Nur[1], Fitri Setyo Rini[2] Hani'atul Mabruroh3
Universitas Darussalam Gontor, Indonesia[12]
Qatar University[3]
ifa.rodifah@unida.gontor.ac.id, fitrisetyo2@unida.gontor.ac.id, hm2500411@qu.edu.qa

Abstract

This study aims to analyze the role of Android-based digital learning media in Arabic vocabulary learning, identify its characteristics, and inventory the types of applications used. Previous studies have focused only on testing effectiveness, and no research has comprehensively addressed the role and characteristics of Android applications in Arabic vocabulary learning. The method used in this study is a literature review employing content analysis. The results of the study indicate that the use of Android-based digital learning media contributes positively to the cognitive, affective, and practical aspects of Arabic vocabulary learning. This effectiveness is supported by the characteristics of Android applications, namely interactivity, multimedia integration, flexible access, and personalized learning. Furthermore, applications such as Quizlet, Kahoot!, Quizizz, and Android applications based on games and augmented reality can be adapted to meet learning needs. Thus, Android applications are not only a teaching medium but also an innovative strategy in Arabic vocabulary learning.

Keywords: *Android Applications; Arabic Vocabulary; Digital Learning Media; Language Learning; Literature Review.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran digital berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran *mufradat* dan mengidentifikasi karakteristik serta menginvetarisasi jenis aplikasi yang digunakan. Beberapa penelitian sebelumnya hanya berfokus pada uji efektifitas dan belum terdapat penelitian yang membahas peran dan karakteristik aplikasi android dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab secara utuh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan menggunakan analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android memberikan kontribusi positif terhadap aspek kognitif, afektif dan praktis dalam pembelajaran *mufradat*. Efektivitas tersebut didukung oleh karakteristik aplikasi android berupa interaktivitas, integrasi multimedia, fleksibilitas akses dan personalisasi pembelajaran. Selain itu aplikasi semacam Quizlet, Kahoot!, Quizizz dan aplikasi android berbasis game dan *augmented reality* dapat diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian

aplikasi android bukan hanya menjadi media pembelajaran, akan tetapi juga menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Kosakata Bahasa Arab; Media Pembelajaran Digital; Pembelajaran Bahasa; Studi Kepustakaan.

PENDAHULUAN

Mempelajari suatu bahasa berdampak kuat pada pemikiran dan perilaku, menjadikannya media yang ampuh untuk mengomunikasikan budaya dan realitas sosial.[1] Bahasa Arab di Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada satuan pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama, mulai dari tingkatan dasar hingga perguruan tinggi. Seluruh satuan pendidikan tersebut mengajarkan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa Asing selain bahasa Inggris. Akan tetapi, penerapannya dalam pembelajaran mengalami berbagai masalah. Di antaranya yaitu: rasa bosan dalam belajar bahasa, serta kurangnya penguasaan dan inovasi pengajar.[2] Selain itu, problematika umum dalam pembelajaran bahasa Arab terbagi menjadi dua, yaitu: problem linguistik yang mencakup *al-Ashwat, al-Mufrodat, al-qawaid* dan problem non-linguistik yang mencakup metode, teknik, evaluasi maupun pemanfaatan media pembelajaran.[3]

Salah satu kesulitan dalam pembelajaran Bahasa asing adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata juga menjadi unsur penting dalam pengembangan *skill* berbahasa, yang diaplikasikan dalam bentuk keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.[4] Selain itu, penguasaan kosakata dapat menunjang proses komunikasi lisan maupun tertulis.[5] Peningkatan kemampuan berbahasa lainnya tidak akan berjalan optimal tanpa penguasaan *mufradat*.[6] Penguasaan kosakata perlu didukung oleh pendekatan khusus untuk mendukung peningkatan kosakata mereka.[7]

---

[1] Dadang Sunendar et al., "Language Education for Development: Enhancing Regional Banks' Performance through Illocutionary Speech Act Mastery in Indonesia.," *International Journal of Language Education* 8, no. 3 (2024): 455–71.

[2] M. Syamsul Ma'arif, "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2, no. 2 (2019): 258–73.

[3] Tika Mardiyah, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Pesantren Sabilil Muttaqien," *PERSPEKTIF: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam* 10, no. 02 (2017): 20–45.

[4] Luthfi Qoriatul Hasanah, "Pemanfaatan Teks Media Massa Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 4, no. 2 (2022): 208–22.

[5] Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2020).

[6] Ibnu Rawandhy N. Hula et al., "The Impact of the Quizlet App on Students' Mufradât Mastery: An Experimental Study," *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 12, no. 2 (2024): 247–62.

[7] Muhamad Khairul Anuar Zulkepli et al., "Analisis Keperluan Pembangunan Aplikasi Kosa Kata Arab Mufradati Pelajar UiTM [Analysis of Development Needs of Mufradati Arabic Vocabulary

Tujuan umum pembelajaran *mufradat* ialah: (a) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa; (b) Melatih siswa melafalkan kosakata dengan benar; (c) Memahami makna kosakata; (d) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan kosakata secara lisan maupun tulisan.[8] Seiring bertambahnya tingkat kesulitan materi Bahasa Arab yang dipelajari, maka mereka membutuhkan media belajar kosakata yang efektif dan efisien untuk penyerapan kosakata Bahasa Arab dalam waktu singkat.[9]

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang dapat memperjelas makna dan gagasan dengan lebih efektif dan efisien, secara spesifik media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mengintegrasikan gambar, warna-warna, tulisan, suara dsb. dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.[10] Di era digital saat ini, teknologi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan metode yang lebih dinamis dan interaktif.[11] Pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran di kelas terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Arab, selain itu aplikasi *mobile learning* ini memudahkan akses siswa maupun guru dalam pembelajaran kosakata di dalam maupun di luar kelas.[12]

Terdapat beberapa penelitian yang telah membahas pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis android dalam materi bahasa Arab, di antaranya: penelitian yang dilakukan oleh Maria Ulfah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI MAN 4 Pekanbaru dengan bukti hasil uji-t menunjukkan t hitung

---

Application for UiTM Students]," *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)* 6, no. 3 (2023): 47–70.

[8] Lutvi Ali Sahana Anggian, "Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital," *Mahira: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2022): 137–50.

[9] Vani Azhari et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial," *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 8–13.

[10] Zikri Khanafi et al., "Tathwiir Al-Wasiilat Al-Ta'liimiyyat 'Alaa Asaas Al-Tafkiir Al-Naqdiy Li Thullab Qism Ta'Liim Al-Lughat Al-'Arabiyyyat Jaami'at Imam Bonjol Al-Islamiyyat Al-Hukuumiyyat Bi Padang," *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6 (2024): 358–73.

[11] Muhammad Fadli Ramadhan et al., "The Relevance of Computer Science and Arabic Language Learning Technology in Supporting Arabic Language Learning from The Perspective of Israel Scheffler," *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 12, no. 2 (2024): 309–20.

[12] Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–79.

4,128>t-tabel 2,045 dan sig. 0,00<0,05.[13] Penelitian lain mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz menarik, efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran serta evaluasi *mufradat* baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.[14]

Penelitian lain dilakukan oleh Resti Fatma dkk menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android pada siswa kelas I MI Roudlotul Hidayah Surabaya mudah dalam penerapannya, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, aplikasi android ini menggunakan Bahasa Pemrograman Embarcadero Delphi. Pemodelan aplikasi dikembangkan menggunakan ADDIE.[15]

Kurniawan Teguh dkk juga membuktikan dalam penelitiannya 95% pengguna dari kalangan mahasiswa merasa senang menggunakan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran bahasa Arab dan hanya 5% yang tidak merasa senang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi mobile learning dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.[16] Selain itu, terdapat penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Irfan Faizul Haq yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi android Fun Easy Learn terbukti efektif dalam meningkatkan nilai penguasaan *mufradat* pada tema kebudayaan, kesehatan dan alat komunikasi.[17]

Sedangkan Ernawati dkk mengkaji tentang pengembangan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran *mufradat*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami *mufradat* dan bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi aplikasi berbasis AR. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR dapat membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab serta meningkatkan minat belajar.[18]

---

[13] Maria Ulfah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Man 4 Pekanbaru" (Phd Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

[14] Baso Hilmy, "Penggunaan Media Quizizz Dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab," *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 1–12.

[15] Resti Fatma Ayu Ningsih et al., "Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Hidayah Surabaya," *JECE (Journal of Ethics and Character Education)* 1, no. 1 (2023): 21–25.

[16] Kurniawan Teguh Martono and Oky Dwi Nurhayati, "Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media," *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)* 11, no. 3 (2014): 168.

[17] Faizul Haq Irfan, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto" (PhD Thesis, IAIN Purwokerto, 2021).

[18] Ernawati Ernawati et al., "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern* 6, no. 3 (2024): 366–77.

Terdapat juga penelitian yang dilaksanakan oleh Mezan el-Khaeri Kesuma dkk yang mengkaji perancangan media pembelajaran mufradāt berbasis game Android. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan memotivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar kosakata bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Android memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata dan juga menarik minat belajar siswa, serta mempermudah mereka dalam memahami materi mufradāt secara menyeluruh.[19]

Ifa Rodifah Nur dkk mengkaji penggunaan aplikasi android Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! pada siswa kelas XI. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen (58,50) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (53,50), serta nilai signifikansi sebesar 0,038 (< 0,05). Dengan demikian, penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa.[20]

Selain itu, Muhammad Nur Kholis dkk mengkaji efektivitas aplikasi Quizlet.com. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizlet terhadap penguasaan kosakata dan persepsi serta tingkat penerimaan teknologi mahasiswa terhadap kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain pretest-posttest, melibatkan 25 mahasiswa program studi Bahasa dan Sastra Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, serta uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sedangkan hasil angket menunjukkan mahasiswa mempunyai persepsi positif dan tingkat penerimaan yang cukup tinggi.[21]

---

[19] Mezan el-Khaeri Kesuma et al., "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android," *Sienna* 2, no. 1 (2021): 32–42.

[20] Ifa Rodifah Nur et al., "The Use of Kahoot! As an Arabic Teaching Media for Senior High School Students," *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2024): 606–17.

[21] Muhammad Nur Kholis and Muhammad Fahrun Nadhif, "The Effectiveness of Quizlet. Com in Arabic Vocabulary Learning; Students' Perception and Acceptance of Technology," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 7, no. 1 (2023): 1–13.

Setelah menelaah beberapa penelitian terdahulu, peneliti mengambil Kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis android dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan dampak positif dan beragam. Berbagai aplikasi android seperti Quizizz, Kahoot!, Quizlet, dan aplikasi android berbasis *Augmented Reality* (AR) maupun berbasis game terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab, minat dan motivasi belajar baik siswa pada sekolah menengah maupun mahasiswa di tingkat universitas. Selain daripada itu, pemanfaatan aplikasi android juga memberikan kemudahan baik untuk guru maupun siswa dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Dari sisi metodologi, penelitian-penelitian tersebut umumnya bersifat kuantitatif, eksperimen maupun R&D dengan model ADDIE dan hanya berfokus pada pengujian efektivitas aplikasi tertentu. Kajian-kajian tersebut masih bersifat parsial dan belum memberikan gambaran yang komprehensif dan menyeluruh mengenai peran berbagai aplikasi android yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan analisis mendalam terhadap beberapa sumber ilmiah menggunakan studi kepustakaan serta mengidentifikasi berbagai aplikasi android yang dapat diadaptasi secara luas dalam pembelajaran Bahasa Arab. Berdasakan pembahasan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk 1. Menganalisa peran penggunaan media digital berbasis android dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab? 2. Mengidentifikasi karakteristik serta menginvetarisasi jenis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan kajian teoretis, metode ini dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji dan menganalisis secara komprehensif beberapa temuan ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.[22] Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah referensi-referensi ilmiah baik dari buku-buku, jurnal, skripsi, tesis, prosiding yang diterbitkan selama 10 tahun terakhir. Sumber data terbagi menjadi data primer dan data sekunder, data primer diperoleh

[22] Mochammad Ronaldy Aji Saputra et al., *Metode Ilmiah Dan Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kepustakaan (Bahan Ajar Madrasah Riset)* (Nizamia Learning Center, 2023).

dari buku, jurnal nasional dan internasional sedangkan data primer berasal dari laporan penelitian baik skripsi maupun tesis dan juga prosiding.

Proses penelitian ini melalui beberapa tahapan di antaranya: Penelitian diawali dengan identifikasi masalah seputar penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Arab yang kemudian mengerucut ke pemanfaatan aplikasi android dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dari berbagai referensi baik nasional maupun internasional, data yang diperoleh kemudian diseleksi dan disempurnakan. Pada tahap akhir dilaksanakan tabulasi data serta analisis untuk memperoleh hasil penelitian berupa peran media pembelajaran digital berbasis aplikasi android dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

PEMBAHASAN

Peran Media Pembelajaran Digital Bahasa Arab dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Transformasi konvensional ke era digital mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan manusia, di antaranya adalah pengajaran bahasa Arab, kini pembelajaran bahasa Arab mempunyai berbagai macam tuntutan dalam menyesuaikan perkembangan teknologi pada era digital baik dalam aspek kurikulum, materi, metode maupun media semuanya diharuskan untuk dapat beradaptasi dengan era digital.[23] Pada peneltiaannya Syagif juga menjelaskan bahawa era 5.0 adalah kelanjutan dari era evolusi 4.0 di mana masyarakat mulai mengintegrasikan penggunaan teknologi berupa *artificial Intelligence* (AI), big data, robot, dan *Internet of Things* (IoT). Media digital saat ini mempunyai peran yang sangat krusial dalam pembelajaran bahasa asing, bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Android tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu akan tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang mampu meningkatkan tiga aspek utama yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek praktis.

[23] Ahmad Syagif, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0," *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 3, no. 2 (2022): 134–44.

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif dalam pembelajaran Bahasa berkaitan erat dengan kemampuan seseorang dalam memperoleh, memproses dan menyampaikan informasi, kognisi tidak hanya dimaknai sebagai proses berpikir akan tetapi juga kemampuan dalam memahami dan memecahkan masalah.[24] Dalam konteks ini hasil analisis data menunjukkan bahwasanya media pembelajaran berbasis aplikasi android diantaranya Quizizz, aplikasi android berbasis Bahasa Pemrograman Embarcadero Delphi, Fun Easy Learn, aplikasi android berbasis Augmented Reality (AR), aplikasi android berbasis game dan juga quizlet. Aspek kognitif dan pembelajaran Bahasa mempunyai korelasi positif, semakin tinggi kemampuan kognitif maka akan semakin tinggi pula kemampuan seseorang dalam menyerap dan menggunakan suatu Bahasa.[25]

b. Aspek Afektif

Aspek afektif merujuk pada sikap seseorang yang tercermin melalui perilaku, seperti perhatian terhadap penjelasan guru di dalam kelas, kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan, tingkat motivasi dalam belajar, serta sikap menghargai dan menghormati guru. Aspek ini mempunyai peran penting dalam pembentukan kesiapan mental dan emosional dalam menerima informasi/materi dengan sikap positif.[26] Hal ini selaras dengan penelitian Maria Ulfah yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dan diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Teguh dkk yang menunjukkan bahwa 95% mahasiswa merasa senang menggunakan mobile learning. Sedangkan Ifa Rodifah Nur dkk membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbasi aplikasi Kahoot! terbukti dapat meningkatkan minat belajar kosakata Bahasa Arab.

[24] Aniswita Neviyarni, "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2020).

[25] Neviyarni, "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran."

[26] Elyatul Mu'awanah and Ita Nurmala, "Analisis Integrasi Ranah Afektif, Kognitif, Dan Psikomotorik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah: Perspektif Kurikulum Merdeka," *Advances In Education Journal* 1, no. 3 (2024): 140–52.

c. Aspek Praktis

Pada aspek praktis, hasil penelitian menunjukkan Bahasa media pembelajaran digital berbasis android mempunyai tingkat fleksibiltas dan kemudahan penggunaan serta implementasi yang tinggi. Penelitian Resti Fatma dkk menegaskan bahwa aplikasi android berbasis Bahasa Pemrograman Embarcadero Delphi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab secara efektif dan efisien.[27]

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian Meza el-Khaeri Kusuma dkk mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran digital berbasis android tidak hanya mudah digunakan akan tetapi juga menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.[28] Kajian ini mempunyai mempunyai karakteristik serupa dengan Quizizz, Kahoot dan Quizlet yaitu mudah diakses, fleksibel digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun daring dan dapat disesuaikan dengan materi ajar.

Karakteristik Media Digital Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan analisis terhadap beberapa referensi mengenai media pembelajaran berbasis android, ditemukan bahwa efektifitas penggunaan aplikasi tersebut tidak terlepas dari karakteristiknya yang dapat mendukung lancarnya proses pembelajaran.

Karakteristik pertama adalah interaktivitas tinggi. Aplikasi seperti Quizlet, Kahoot! dan Quizizz menggunakan pendekatan gamifikasi dengan menghadirkan fitur-fitur permainan yang menarik seperti leaderboard, skor, timer, umpan balik dll. Fitur-fitur tersebut mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan partisipasi aktif melalui kompetisi yang menyenangkan antar siswa sehingga menciptakan suasana pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang hidup di dalam kelas. Melalui permainan kompetisi ini siswa dapat berkontribusi penuh selama kegiatan belajar berlangsung.

[27] Ningsih et al., "Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Hidayah Surabaya."

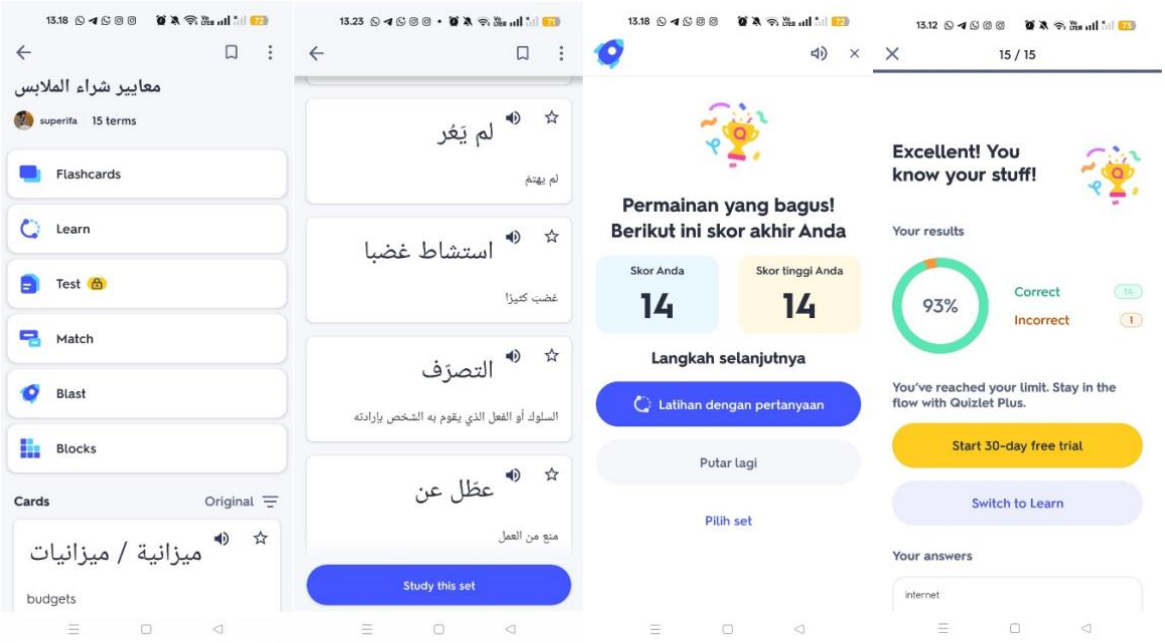
[28] Kesuma et al., "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android."

Karakteristik kedua adalah integrasi multimedia, hal ini menjadi faktor krusial dalam mempermudah siswa memahami kosakata Bahasa Arab. Aplikasi-aplikasi android seperti Kahoot, Quizlet dan Quizizz tidak hanya menghadirkan akses untuk salah satu paca indra akan visual atau audio saja, akan tetapi menggabungkan antara keduanya dalam satu platform. Fitur visual teks atau gambar dengan berbagai macam warna membantu mengaitkan makna kosakata sedangkan audio membantu siswa dalam pelafalan kosakata sehingga meningkatkan potensi penguasaan kosakata yang lebih efektif. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android yang menggabungkan audio visual yang dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab:

A. Quizlet

Quizlet merupakan platform penyedia e-flashcard yang dapat ditambahkan foto maupun gambar untuk menampilkan kosakata suatu bahasa. Aplikasi ini menggabungkan media visual dan audio sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru yang dipelajari. Selain itu Quizlet juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan desain interaktif yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran maupun tes kemampuan kosakata bahasa Arab siswa di dalam kelas.[29]

Gambar 2. Tampilan aplikasi Quizlet pada android

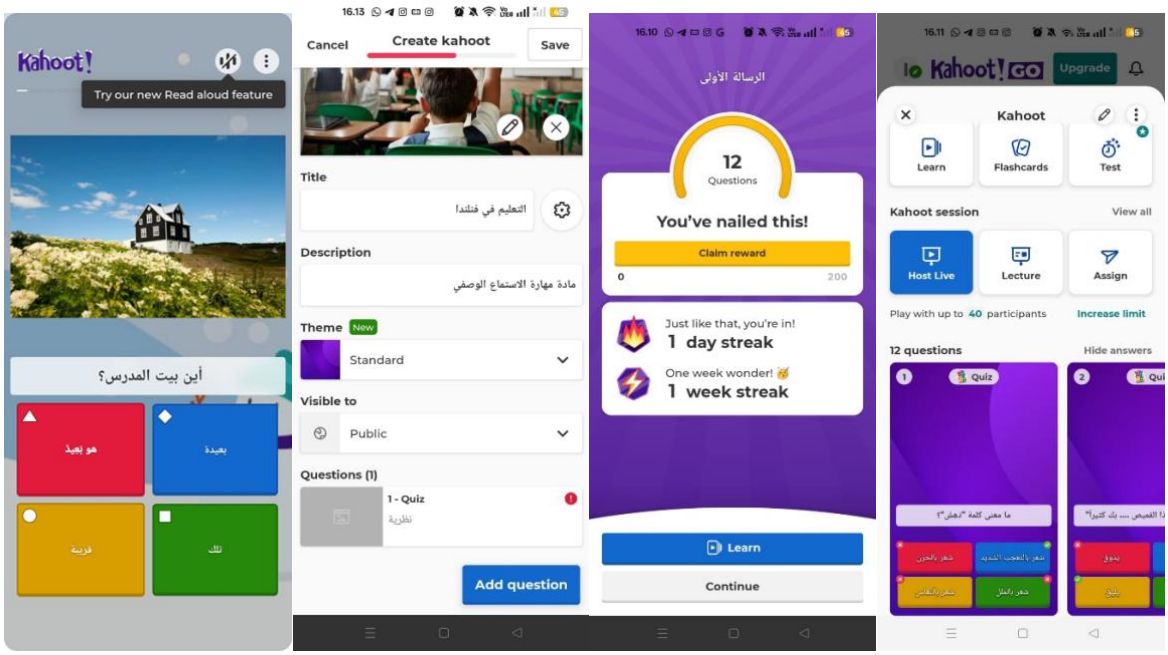


[29] Umi Zumrotul Mufidah et al., "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Self Efficacy," *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 9, no. 2 (2023): 167–77.

B. Kahoot!

Kahoot! adalah aplikasi digital populer yang banyak digunakan dalam proses pendidikan secara umum. Kahoot! merupakan aplikasi perlombaan yang dapat digunakan pada telepon seluler pintar (handphone) maupun komputer. Sehingga pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Gambar 3. Tampilan aplikasi Kahoot! pada android



Aplikasi Kahoot dapat menampilkan teks topik dan juga dapat menampilkan video yang terkait dengan YouTube. Dalam konteks ini, aplikasi ini dapat menjadi sarana belajar bahasa. Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh SyamsulMa'arif dkk ia menyataklan bahwa Kahoot! Tidak hanya terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kosakata akan tetapi juga dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih hidup dan menyenangkan.[30]

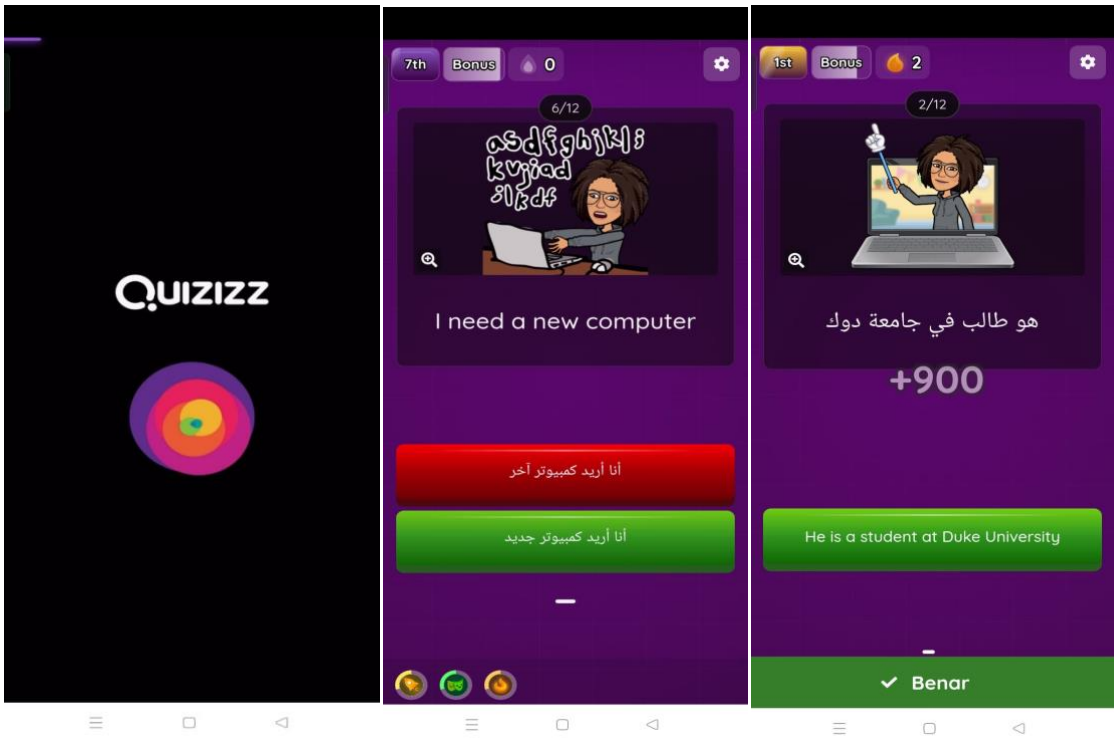
C. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat diakses baik melalui website ataupun dapat didownload dari webstore yang tersedia pada perangkat android. Quizizz merupakan aplikasi yang interaktif dimana terdapat fitur bergambar dengan berbagai macam warna dan suara yang dapat disesuaikan penggunaannya baik untuk pembelajaran kosakata di dalam kelas maupun tes.[31]

[30] Novina Inka et al., "Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab," *Ta'bir Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Ilmu Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2024): 25–35.

[31] Anggian, "Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital."

Gambar 4. Tampilan aplikasi Quizizz pada android



Aplikasi Quizizz mempunyai beberapa fitur menarik diantaranya fitur pemilihan bentuk soal, fitur tampilan jawaban yang benar atau salah, fitur penilaian yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru maupun murid di kelas. Pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik karena aplikasi ini tidak saja didesain dengan warna-warni yang menarik akan tetapi juga audio dan desain permainan yang memicu semangat siswa selama masa pembelajaran.

Karakteristik ketiga adalah fleksibilitas penggunaan aplikasi berbasis android, kemudahan akses pengguna baik guru maupun murid menjadi keunggulan dari media pembelajaran digital yang tidak dimiliki media pembelajaran konvensional. Aplikasi android dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk mempelajari kosakata Bahasa. Kemudahan akses ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan tugas yang interaktif yang bisa diakses siswa secara mandiri di luar kelas, selain daripada itu siswa bisa mendapatkan evaluasi langsung melalui aplikasi sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri yang lebih dinamis.

Karakteristik keempat adalah personalisasi pembelajaran, penggunaan aplikasi android memungkinkan guru untuk membuat konten media berdasarkan materi ajarnya, menentukan tingkat kesulitan, kuantitas atau isi materi, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Personalisasi ini

membantu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif bagi siswa sehingga menciptakan susasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, keempat karakteristik di atas menjadikan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android sebagai kegiatan belajar mengajar yang lebih adaptif, interaktif, efektif dan efisien serta sesuai tuntutan era digital.

SIMPULAN

Penerapan aplikasi berbasis android pada materi bahasa Arab khususnya kosakata bahasa Arab terbukti memberikan kontribusi positif terhadap aspek kognitif, afektif dan praktis dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hal ini ditunjang karakteristik aplikasi android berupa interaktivitas, integrasi multimedia, fleksibilitas akses dan personalisasi pembelajaran. Karakteristik ini menjadikan media pembelajaran berbasis aplikasi android mempunyai berbagai dampak positif dalam pemanfaatannya baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu aplikasi semacam Quizlet, Kahoot!, Quizizz dan aplikasi android berbasis game dan augmented reality dapat diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran

Pembelajaran bahasa Arab pada era digital harus berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi, para guru selayaknya dapat beradaptasi menggunakan teknologi dalam pembelajaran guna menunjang efektifitas dan efisiensi hasil belajar. Para siswa pada era digital sangat familiar dengan penggunaan teknologi, maka hal ini perlu diimbangi dengan pemanfaatan tepat guna agar dapat berpengaruh positif khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

Tanggian, Lutvi Ali Sahana. “Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital.” *Mahira: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2022): 137–50.

Azhari, Vani, Aisyah Rahma Fitri Tanjung, Rahmi Arsita Br Ginting, and M. Ikhsanul Khoir. “Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial.” *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 8–13.

Azizah, Hanifah Nur. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall.” *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2020): 1–16.

Ernawati, Ernawati, Sutiah Sutiah, Taufiqurrochman Taufiqurrochman, and Hasnil Oktavera. “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern* 6, no. 3 (2024): 366–77.

Hasanah, Luthfi Qoriatul. “Pemanfaatan Teks Media Massa Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 4, no. 2 (2022): 208–22.

Hilmy, Baso. “Penggunaan Media Quizizz Dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab.” *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 1–12.

Hula, Ibnu Rawandhy N., Yousif Abdelmannan Mohamed Godat Arrashedy, Mohamad Lahay, Mukhtar I. Miolo, Damhuri Damhuri, and Abdullah Sakka. “The Impact of the Quizlet App on Students’ Mufradât Mastery: An Experimental Study.” *Al-Ta’rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 12, no. 2 (2024): 247–62.

Inka, Novina, Suparmanto Suparmanto, Syamsul Ma’arif, Vivi Nurhidayati, and Mujiburrahman Mujiburrahman. “Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab.” *Ta’bir Al-’Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Ilmu Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2024): 25–35.

Irfan, Faizul Haq. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto.” PhD Thesis, IAIN Purwokerto, 2021.

Kesuma, Mezan el-Khaeri, Guntur Cahaya Kesuma, and Dani Saputra. “Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android.” *Sienna* 2, no. 1 (2021): 32–42.

Khanafi, Zikri, Rahmawati Rahmawati, and Yasmadi Yasmadi. “Tathwiir Al-Wasiilat Al-Ta’liimiyyat ‘Alaa Asaas Al-Tafkiir Al-Naqdiy Li Thullab Qism Ta’Liim Al-Lughat Al-‘Arabiyyyat Jaami’at Imam Bonjol Al-Islamiyyat Al-Hukuumiyyat Bi Padang.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6 (2024).

Kholis, Muhammad Nur, and Muhammad Fahrun Nadhif. “The Effectiveness of Quizlet. Com in Arabic Vocabulary Learning; Students’ Perception and Acceptance of Technology.” *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 7, no. 1 (2023): 1–13.

Ma’arif, M. Syamsul. “Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2, no. 2 (2019): 258–73.

Mardiyah, Tika. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Pesantren Sabilil Muttaqien.” *PERSPEKTIF: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam* 10, no. 02 (2017): 20–45.

Martono, Kurniawan Teguh, and Oky Dwi Nurhayati. “Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media.” *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)* 11, no. 3 (2014): 168.

Mu’awanah, Elyatul, and Ita Nurmala. “Analisis Integrasi Ranah Afektif, Kognitif, Dan Psikomotorik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah: Perspektif Kurikulum Merdeka.” *Advances In Education Journal* 1, no. 3 (2024).

Mufidah, Umi Zumrotul, Mohamad Fatih, and Cindya Alfi. “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Self Efficacy.” *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 9, no. 2 (2023): 167–77.

Munawir, Munawir, Arida Faizhatus Sholiha, Amrissya Nurul Mu'afifah, and Tria Nur Cipta Laily. "Penggunaan E-FlashCard Dalam Bentuk Media Quizlet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab MI." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 4, no. 1 (2024): 450–56.

Neviyarni, Aniswita. "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2020).

Ningsih, Resti Fatma Ayu, Sutejo Sutejo, and Tuti Puspita. "Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Hidayah Surabaya." *JECE (Journal of Ethics and Character Education)* 1, no. 1 (2023).

Nur, Ifa Rodifah, Bachar Allafiony, and Ana Sabila Rizqia. "The Use of Kahoot! As an Arabic Teaching Media for Senior High School Students." *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2024): 606–17.

Putri, Wakhidati Nurrohmah, and Arif Billah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–79.

Ramadhan, Muhammad Fadli, Suhayib Suhayib, Ichwanul Muttaqin, and Mawadda Warahmah. "The Relevance of Computer Science and Arabic Language Learning Technology in Supporting Arabic Language Learning from The Perspective of Israel Scheffler." *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 12, no. 2 (2024): 309–20.

Saputra, Mochammad Ronaldy Aji, Fitria Idham Chalid, and Heri Budianto. *Metode Ilmiah Dan Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kepustakaan (Bahan Ajar Madrasah Riset)*. Nizamia Learning Center, 2023.

Sunendar, Dadang, Sri Sundari, Tri Indri Hardini, Cepri Maulana, Neidya Fahma Sunendar, and others. "Language Education for Development: Enhancing Regional Banks' Performance through Illocutionary Speech Act Mastery in Indonesia." *International Journal of Language Education* 8, no. 3 (2024).

Syagif, Ahmad. "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0." *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 3, no. 2 (2022): 134–44.

Ulfah, Maria. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Man 4 Pekanbaru." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.

Zulkepli, Muhamad Khairul Anuar, Burhanuddin Wahab, Ahmad Fauzi Yahaya, Mohd Zulkhairi Abd Hamid, and Norhayuza Mohamad. "Analisis Keperluan Pembangunan Aplikasi Kosa Kata Arab Mufradati Pelajar UiTM [Analysis of Development Needs of Mufradati Arabic Vocabulary Application for UiTM Students]." *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)* 6, no. 3 (2023): 47–70.