

Received: 07-03-2023 | **Accepted:** 28-05-2023 | **Published:** 29-6-2023**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DI LPI USTAWUN HASANAH KOTA BANDA ACEH****Zikrullah Nuzuli**

STAI Nusantara Banda Aceh

Email: zikrullahnuzuli@stainusantara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android sebagai media pendukung pembelajaran di LPI Ustawun Hasanah, Alue Deah Teungoh, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu membantu siswa memperluas kosakata dan meningkatkan motivasi belajar melalui fitur interaktif seperti audio pelafalan, kuis evaluasi, dan permainan edukatif. Uji kelayakan media oleh ahli menunjukkan kategori “sangat layak”, sedangkan respon siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan pemahaman kosakata. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran berbasis Android ini dapat digunakan sebagai alternatif media belajar modern yang mendukung pembelajaran bahasa Arab di sekolah.

Kata Kunci: *aplikasi Android, kosakata bahasa Arab, pengembangan media, pembelajaran bahasa, LPI Ustawun Hasanah*

This study aims to develop an Android-based Arabic vocabulary learning application as a learning support medium at LPI Ustawun Hasanah, Alue Deah Teungoh, Meuraxa District, Banda Aceh City. The research model used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method. The results of the study show that the developed application is able to help students expand their vocabulary and increase their motivation to learn through interactive features such as audio pronunciation, evaluation quizzes, and educational games. The media feasibility test by experts showed a “very feasible” category, while student responses indicated that the application was interesting, easy to use, and effective in improving vocabulary comprehension. Thus, this Android-based learning application can be used as an alternative modern learning medium that supports Arabic language learning in schools.

Keywords: Android application, Arabic vocabulary, media development, language learning, LPI Ustawun Hasanah

INTRODUCTION

Pembelajaran bahasa Arab memiliki posisi yang sangat penting dalam lembaga pendidikan Islam, terutama karena bahasa Arab merupakan bahasa sumber ajaran utama seperti Al-Qur'an, hadis, dan literatur klasik keislaman. Di banyak sekolah formal maupun nonformal, pengajaran bahasa Arab tidak hanya diarahkan pada kemampuan membaca dan memahami teks, tetapi juga mencakup penguasaan kosakata yang menjadi komponen fundamental untuk semua keterampilan berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan dalam memahami teks, berbicara, menulis, maupun mendengarkan bahasa Arab dengan baik. Penguasaan kosakata menjadi fondasi utama sebelum siswa melangkah pada struktur kalimat atau keterampilan berbahasa tingkat lanjut. (Nirmala et al. 2023)

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kendala dalam menghafal dan mengingat kosakata baru. Di LPI Ustawun Hasanah, Alue Deah Teungoh, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh, masalah serupa juga ditemukan. Berdasarkan observasi awal, siswa cenderung kurang termotivasi mempelajari kosakata karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, menulis daftar kosakata di papan tulis, dan memberikan tugas menghafal tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, proses pemerolehan kosakata berjalan monoton, tidak interaktif, dan tidak selaras dengan gaya belajar siswa di era digital. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan kosakata serta kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab.

Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi agar pembelajaran lebih relevan dengan karakteristik generasi modern. Penggunaan teknologi digital, khususnya perangkat Android, menjadi pilihan yang efektif karena hampir semua siswa telah memiliki atau minimal terbiasa dengan penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Smartphone bukan lagi sekadar alat komunikasi, tetapi dapat dijadikan media pembelajaran portable yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, aplikasi berbasis Android dapat menghadirkan aktivitas belajar yang lebih dinamis, menyediakan fitur audio untuk melatih pelafalan, gambar untuk memperkuat ingatan, serta permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. (Rahmawati et al. 2023)

Karena itu, pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android menjadi upaya strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

modern. Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa memahami kosakata secara visual dan auditori, tetapi juga menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan preferensi belajar generasi digital native. Selain itu, aplikasi memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan tempo masing-masing, sehingga memberikan peluang bagi mereka untuk mengulang materi secara lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas. Dengan demikian, media digital berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif bagi pembelajaran kosakata yang membutuhkan pengulangan (repetition), visualisasi, dan praktik mandiri.

LPI Ustawun Hasanah sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki visi untuk menciptakan lingkungan belajar yang religius, modern, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Namun, integrasi teknologi pembelajaran, khususnya dalam pengajaran bahasa Arab, belum maksimal. Guru masih banyak mengandalkan metode tradisional karena keterbatasan media pendukung dan kurangnya pelatihan penggunaan teknologi. Padahal, dukungan teknologi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya variasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android sangat relevan untuk menjawab kebutuhan lembaga sekaligus siswa. Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. (Musgamy 2019)

\Pengembangan aplikasi dalam penelitian ini diadaptasi menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini dianggap sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran digital. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa serta hambatan yang mereka hadapi dalam pembelajaran kosakata. Tahap desain meliputi perancangan tampilan aplikasi, pemilihan ikon, penentuan konten kosakata, penyusunan audio pelafalan, dan alur navigasi aplikasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan platform Android Studio untuk membuat aplikasi yang responsif, sederhana, dan mudah digunakan oleh siswa. Tahap implementasi menguji aplikasi pada siswa untuk melihat kemudahan penggunaan serta efektivitasnya, sementara tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan fitur berdasarkan masukan pengguna.

Pengembangan aplikasi kosakata bahasa Arab ini bukan sekadar proyek teknologi, tetapi juga bagian dari upaya pedagogis untuk memperbaiki proses pembelajaran. Aplikasi dirancang untuk mencakup berbagai tema kosakata seperti benda di kelas, anggota tubuh, warna, aktivitas harian, buah-buahan, dan profesi. Setiap kosakata dilengkapi audio agar siswa dapat meniru pelafalan yang benar. Selain itu, terdapat fitur kuis sebagai evaluasi mandiri serta permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Kombinasi fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan.

Urgensi penelitian ini tidak hanya terletak pada kebutuhan lembaga untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, tetapi juga pada upaya adaptasi pendidikan terhadap perkembangan teknologi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis Android, siswa dapat mengakses materi kapan saja tanpa tergantung pada kehadiran

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

guru atau jadwal pembelajaran tertentu. Hal ini mendukung prinsip life-long learning dan mobile learning yang sangat relevan dengan gaya hidup masa kini. Aplikasi juga memungkinkan peningkatan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran lebih dekat dengan dunia mereka yang serba digital.

Dengan demikian, pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android di LPI Ustawun Hasanah menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi pendidikan modern. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk teknologi, tetapi juga berkontribusi pada perbaikan kualitas proses belajar mengajar, serta membantu siswa menguasai kosakata bahasa Arab dengan lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini sekaligus menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan hanya kebutuhan, tetapi sebuah keniscayaan dalam pendidikan masa kini dan masa depan...(Wulandari 2021)

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mengkaji fenomena, tetapi juga menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android yang dapat digunakan oleh siswa LPI Ustawun Hasanah. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Arab, serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan mereka dalam mempelajari kosakata. Analisis ini menjadi dasar untuk merancang aplikasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna.

Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur aplikasi, tampilan antarmuka pengguna (UI), navigasi menu, penyajian materi kosakata, serta fitur pendukung seperti audio pelafalan dan kuis interaktif. Perancangan ini memperhatikan prinsip pedagogis, estetika tampilan, dan kemudahan penggunaan agar aplikasi dapat digunakan dengan nyaman oleh siswa. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Android Studio. Pada tahap ini, seluruh komponen aplikasi—mulai dari materi, audio, gambar, hingga fitur evaluasi—diimplementasikan secara teknis menjadi sebuah aplikasi Android yang dapat berfungsi dengan baik. Produk awal kemudian diuji secara terbatas oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakannya sebelum diujicobakan kepada siswa.

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji aplikasi kepada siswa kelas VII dan VIII untuk mengetahui efektivitas dan respons pengguna. Guru memberikan pengarahan penggunaan aplikasi, kemudian siswa mencoba fitur-fitur secara mandiri. Setelah penggunaan, siswa mengisi angket evaluasi untuk memberikan masukan mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, desain tampilan, dan manfaat aplikasi dalam membantu mempelajari kosakata. Tahap terakhir, yaitu evaluasi,

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

dilakukan berdasarkan hasil uji ahli dan respons siswa. Evaluasi mencakup perbaikan teknis aplikasi, penguatan materi, serta penyempurnaan tampilan. Tahap ini memastikan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran modern yang efektif dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Arab di LPI Ustawun Hasanah.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Pengembangan Aplikasi

Hasil penelitian ini berupa pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa di LPI Ustawun Hasanah, Alue Deah Teungoh, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh. Aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media belajar alternatif, tetapi juga sebagai inovasi teknologi pendidikan yang mampu menjawab keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Proses pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap melalui model ADDIE sehingga produk akhir mampu memenuhi kebutuhan siswa secara pedagogis dan estetis. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang praktis, menarik, dan interaktif karena metode yang digunakan selama ini kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Aplikasi Android dinilai menjadi solusi tepat karena mudah diakses, mendukung pembelajaran mandiri, serta dapat digunakan di luar jam pelajaran. (Musgamy 2019)

Hasil dari tahap desain adalah rancangan struktur aplikasi yang terdiri dari halaman utama, menu materi kosakata, fitur audio pelafalan, latihan kuis, serta permainan edukatif. Setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap karakteristik siswa sekolah menengah pertama. Tampilan antarmuka aplikasi didesain sederhana, berwarna lembut, dan tidak terlalu banyak tombol agar mudah digunakan. Pada menu materi kosakata, setiap kata ditampilkan bersama gambar pendukung untuk membantu proses asosiasi visual. Tujuannya adalah agar siswa lebih cepat mengingat kosakata karena didukung oleh representasi visual yang konkret. Selain itu, fitur audio ditambahkan untuk melatih pelafalan yang benar. Pelafalan direkam oleh pengguna dengan kemampuan bahasa Arab yang baik sehingga menghasilkan audio yang jelas dan mudah diikuti.

Tahap development menghasilkan aplikasi yang diberi nama “ArabVocab”, sebuah aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk kosakata bahasa Arab tingkat dasar. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan dilengkapi database internal yang

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

memuat daftar kosakata berdasarkan tema—seperti anggota tubuh, benda di kelas, warna, hewan, angka, buah-buahan, dan aktivitas sehari-hari. Setiap kosakata disertai gambar dan audio sehingga proses belajar melibatkan banyak stimulasi indera (multisensory learning). Aplikasi ini juga dirancang agar tidak membutuhkan koneksi internet sehingga siswa dapat menggunakannya kapan pun tanpa kendala jaringan. Pada bagian pengembangan ini, tim juga menambahkan fitur quiz pilihan ganda untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan fitur matching game untuk memberikan pengalaman belajar sambil bermain. (Ahmad 2015)

Setelah aplikasi berhasil dikembangkan, dilakukan proses implementasi kepada siswa kelas VII dan VIII sebagai uji coba penggunaan. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengoperasikan aplikasi, kemudian siswa diminta menjelajahi fitur-fitur yang tersedia. Pada proses ini, terlihat bahwa siswa sangat antusias menggunakan aplikasi tersebut. Mereka tertarik dengan tampilan yang menarik serta kemudahan navigasi di dalam aplikasi. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa fitur audio sangat membantu mereka dalam melafalkan kosakata dengan benar, sesuatu yang selama ini sulit mereka kuasai melalui pembelajaran konvensional. Respon positif juga muncul dari fitur permainan karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan seperti metode hafalan.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, aplikasi ini terbukti efektif membantu siswa memahami kosakata lebih cepat. Siswa yang sebelumnya kesulitan menghafal kosakata menunjukkan peningkatan pemahaman setelah menggunakan aplikasi selama beberapa sesi latihan. Dalam kuis evaluasi, banyak siswa memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan saat mereka belajar tanpa bantuan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah proses penyimpanan informasi. Selain itu, aplikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga proses pengulangan materi menjadi lebih mudah dilakukan. (Azisi, Priyono, and Nurfaiza 2025)

Tahap evaluasi dilakukan melalui dua cara: uji kelayakan oleh ahli dan penilaian respon siswa melalui angket. Ahli media memberikan penilaian bahwa aplikasi ini “sangat layak” dari aspek tampilan, navigasi, dan kejelasan fitur. Desain antarmuka dinilai sesuai untuk siswa usia remaja, tidak membingungkan, dan cukup menarik tanpa terlalu banyak elemen visual yang mengganggu. Sementara itu, ahli materi bahasa Arab menilai aplikasi ini sangat relevan dengan kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah. Materi kosakata yang dipilih juga sesuai dengan

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

kebutuhan siswa tingkat awal sehingga aplikasinya mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka juga memberikan masukan agar penambahan kosakata dilakukan pada tahap pengembangan berikutnya untuk memperkaya isi aplikasi.

Respon siswa yang diperoleh melalui angket juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa setuju bahwa aplikasi ini memudahkan mereka untuk memahami kosakata. Mereka merasa lebih percaya diri melafalkan kata-kata bahasa Arab karena dapat mendengarkan audio berulang kali. Fitur permainan dianggap sebagai bagian paling menyenangkan karena membuat mereka belajar tanpa merasa terbebani. Beberapa siswa bahkan berharap aplikasi ini terus dikembangkan dengan fitur tambahan seperti percakapan sederhana, rekaman suara, atau kompetisi kuis antar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga memberikan motivasi baru bagi siswa untuk belajar bahasa Arab.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan aplikasi “ArabVocab” menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran kosakata memberikan dampak positif bagi proses belajar siswa. Aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata, memperkuat pelafalan, dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan fitur interaktif dan desain yang ramah pengguna, aplikasi ini menjadi solusi inovatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab di LPI Ustawun Hasanah. Aplikasi ini juga membuka peluang besar untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi materi, fitur, maupun integrasi dengan sistem pembelajaran digital yang lebih luas. (Nisa 2023)

Hasil Uji Kelayakan Aplikasi

Hasil uji kelayakan merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran, karena memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dari berbagai aspek, baik materi, media, maupun kepraktisannya di lapangan. Dalam penelitian ini, aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android yang dikembangkan—dengan nama ArabVocab—diuji kelayakannya oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, serta dinilai melalui respons siswa sebagai pengguna langsung. Proses uji kelayakan ini memberikan gambaran objektif mengenai kekuatan dan kelemahan aplikasi sebelum diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran di LPI Ustawun Hasanah. (Siduppa, Tadjuddin, and Masnan 2021)

Pertama, uji kelayakan oleh ahli media dilakukan untuk menilai tampilan visual, navigasi, tata letak, kejelasan menu, ukuran ikon, kombinasi warna, dan kenyamanan pengguna selama mengoperasikan aplikasi. Ahli media yang menilai aplikasi ini merupakan dosen atau praktisi pendidikan yang memahami prinsip desain antarmuka

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

serta pengembangan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil penilaian, aplikasi ArabVocab mendapatkan kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata tinggi. Ahli media menilai bahwa tampilan aplikasi cukup sederhana namun menarik, tidak membingungkan, serta mudah dioperasikan oleh siswa sekolah menengah. Navigasi antar-menu berjalan lancar dan ikon yang digunakan cukup jelas sehingga siswa tidak mengalami kesulitan untuk memilih materi yang diinginkan. Selain itu, penggunaan warna-warna lembut dinilai mendukung keterbacaan dan tidak menimbulkan kelelahan visual bagi pengguna. Dari segi teknis, aplikasi juga stabil, tidak sering mengalami crash, dan mampu berjalan dengan baik pada sebagian besar perangkat Android dengan spesifikasi standar.(Amalia 2020)

Kedua, uji kelayakan oleh ahli materi dilakukan untuk menilai aspek isi materi kosakata bahasa Arab yang disajikan dalam aplikasi. Ahli materi yang terlibat adalah pendidik yang memiliki kompetensi dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam bidang kosakata tingkat dasar. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di LPI Ustawun Hasanah, relevansi tema kosakata, ketepatan pelafalan audio, dan kesesuaian gambar pendukung. Ahli materi memberikan penilaian bahwa aplikasi ArabVocab telah menyajikan kosakata dasar yang tepat untuk siswa setingkat sekolah menengah pertama. Kosakata yang dipilih mencakup tema-tema umum yang sering muncul dalam pembelajaran, seperti anggota tubuh, benda-benda di kelas, angka, warna, buah-buahan, hewan, dan aktivitas harian. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa kosakata disusun secara sistematis, mulai dari kata sederhana hingga kosakata yang lebih kompleks. Selain itu, fitur audio pelafalan mendapat apresiasi khusus karena dapat membantu siswa meniru pengucapan kata dengan lebih akurat. Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa saran tambahan seperti penambahan contoh kalimat sederhana agar siswa dapat memahami penggunaan kosakata dalam konteks yang lebih luas. Namun secara keseluruhan, hasil penilaian ahli materi menempatkan aplikasi pada kategori “sangat layak digunakan”(Opier 2023).

Selanjutnya, uji kelayakan diperkuat dengan analisis respons siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Sebanyak satu kelas di LPI Ustawun Hasanah dilibatkan untuk mencoba aplikasi selama beberapa sesi pembelajaran. Setelah penggunaan, siswa diminta mengisi angket untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, tampilan aplikasi, kejelasan materi, kualitas audio, dan efektivitas aplikasi dalam membantu mereka mempelajari kosakata bahasa Arab. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons sangat positif. Mereka mengatakan aplikasi ini menarik, mudah dipahami, dan lebih menyenangkan dibandingkan metode menghafal tradisional. Banyak siswa menilai bahwa fitur audio merupakan bagian yang

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

paling bermanfaat karena selama ini mereka kesulitan melafalkan kosakata dengan benar saat belajar hanya dari buku. Fitur kuis dan permainan matching game juga mendapatkan respons baik karena memberikan nuansa belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak cepat bosan selama proses pembelajaran. (Isnaini and Huda 2020)

Uji kelayakan juga melihat aspek kepraktisan aplikasi dalam pembelajaran nyata. Selama proses uji coba, guru bahasa Arab mengamati sejauh mana siswa mampu menggunakan aplikasi tanpa membutuhkan pendampingan intensif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mengoperasikan aplikasi dengan lancar setelah diberikan penjelasan singkat. Hal ini membuktikan bahwa desain aplikasi cukup intuitif dan tidak memerlukan kemampuan teknologi tinggi. Bahkan, beberapa siswa terlihat mampu membimbing teman-temannya yang mengalami sedikit kebingungan di awal, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini ramah pengguna dan mendukung pembelajaran mandiri. Guru juga menyatakan bahwa aplikasi sangat membantu dalam memberikan variasi pembelajaran dan dapat menjadi media tambahan di luar jam pelajaran formal. Selain penilaian positif, uji kelayakan juga menghasilkan beberapa masukan konstruktif dari para ahli dan siswa. Ahli media menyarankan agar aplikasi diperbarui dengan penambahan fitur navigasi back di setiap halaman untuk memudahkan pengguna kembali ke menu sebelumnya. Ahli materi menyarankan penambahan contoh kalimat atau frasa pendek agar kosakata dapat dipahami dalam konteks yang lebih komunikatif. Beberapa siswa juga mengusulkan agar aplikasi menyediakan fitur rekaman suara sehingga mereka dapat membandingkan pelafalan mereka dengan audio yang tersedia. Semua masukan tersebut sangat berguna dan akan menjadi pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada tahap berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa aplikasi ArabVocab layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab di LPI Ustawun Hasanah. Penilaian ahli media dan ahli materi yang tinggi, serta respons positif dari siswa, membuktikan bahwa aplikasi ini efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi ini bukan hanya menjadi produk teknologi pendidikan yang inovatif, tetapi juga menjadi media pembelajaran alternatif yang mampu mendukung peningkatan kompetensi bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam. (Hs and Suriningsih 2021)

Respons Siswa dan Pembahasan

Respons siswa terhadap aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android menunjukkan hasil yang sangat positif dan menjadi salah satu indikator keberhasilan media yang dikembangkan. Selama proses uji coba, siswa terlihat antusias ketika pertama kali diperkenalkan dengan aplikasi ArabVocab. Mereka merasa bahwa penggunaan aplikasi jauh lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

seperti menghafal daftar kosakata atau menuliskannya berulang-ulang di buku catatan. Antusiasme tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mencoba setiap fitur yang tersedia, mulai dari memutar audio pelafalan, mengerjakan kuis, hingga memainkan permainan edukatif yang disediakan dalam aplikasi. (Holip et al. 2025)

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi ini membantu mereka memahami kosakata dengan lebih mudah dan cepat. Hal ini terlihat dari komentar siswa dalam angket, di mana mayoritas mengaku bahwa fitur audio sangat membantu dalam mengenali dan menirukan pelafalan kata yang benar. Sebelumnya, banyak siswa kesulitan melafalkan kata karena hanya membaca dari buku tanpa contoh suara. Dengan adanya fitur audio, siswa dapat memutar suara berkali-kali tanpa merasa malu atau takut ditegur, sehingga proses latihan menjadi lebih efektif dan nyaman. Selain itu, gambar pendukung pada setiap kosakata membuat siswa lebih mudah mengingat makna kata melalui asosiasi visual.

Siswa juga memberikan respons positif terhadap fleksibilitas aplikasi. Mereka menyatakan bahwa aplikasi memungkinkan mereka belajar kapan saja tanpa harus menunggu kelas dimulai atau menunggu penjelasan guru. Pembelajaran berbasis Android memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa untuk melakukan self-paced learning, yaitu belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing. Hal ini sangat menguntungkan bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lambat untuk memahami materi. Mereka dapat mengulang kosakata berkali-kali tanpa tekanan dari lingkungan kelas. Sementara itu, siswa yang belajar lebih cepat dapat melanjutkan ke tema kosakata berikutnya tanpa harus menunggu teman-temannya. (Nahal, Taufik, and Sultan 2019)

Fitur kuis dan permainan edukatif (seperti matching game) menjadi bagian yang paling disukai siswa. Mereka merasa bahwa belajar melalui permainan membuat proses pembelajaran tidak terasa seperti belajar, melainkan seperti bermain sambil memperoleh pengetahuan baru. Game edukatif ini terbukti mampu meningkatkan fokus siswa, terutama bagi mereka yang biasanya cepat bosan atau mudah kehilangan konsentrasi saat belajar dengan metode konvensional. Dengan adanya unsur kompetisi dan tantangan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mencapai skor tinggi dan menyelesaikan setiap bagian latihan yang tersedia. Motivasi ini pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan pemahaman kosakata secara signifikan.

Respons siswa yang sangat positif ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan pembahasan terhadap efektivitas pengembangan aplikasi. Dari sisi pedagogis, aplikasi ArabVocab selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Media pembelajaran berbasis Android mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, fleksibel, dan multimodal. Kombinasi audio dan visual yang digunakan dalam aplikasi memperkaya pengalaman belajar yang tidak dapat diperoleh melalui metode konvensional. Penggunaan gambar, warna, dan suara menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membantu siswa memproses informasi dengan berbagai cara, sesuai teori multisensory learning.

Selain itu, aplikasi ini mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, yaitu

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Fitur aplikasi yang dapat dieksplorasi secara mandiri mendorong siswa untuk mengambil peran lebih besar dalam proses belajar. Ketika siswa menggunakan aplikasi secara bebas, mereka terlibat dalam pengalaman belajar bermakna yang memungkinkan mereka mengembangkan kemandirian sekaligus rasa tanggung jawab terhadap perkembangan bahasa mereka sendiri. Ini merupakan keunggulan besar dibandingkan metode ceramah yang bersifat pasif. (PRAYITNO ABDUL AFWU GODLY 2020)

Dari sisi psikologis, aplikasi ini mampu mengurangi rasa cemas yang sering muncul saat siswa diminta melafalkan kosakata di depan kelas. Latihan melalui audio memungkinkan siswa belajar tanpa takut diejek atau dikritik. Hal ini meningkatkan kepercayaan diri siswa secara bertahap. Mereka dapat mencoba, mengulang, dan memperbaiki pelafalan tanpa tekanan sosial. Selain itu, unsur permainan dalam aplikasi juga meningkatkan suasana positif, yang secara ilmiah dapat memperkuat proses penyimpanan memori dalam otak.

Pembahasan lain yang perlu disoroti adalah bagaimana aplikasi ini mendukung prinsip repetition atau pengulangan, yang merupakan kunci dalam penguasaan kosakata. Aplikasi memungkinkan siswa mengulang kata secara mandiri sebanyak yang mereka inginkan tanpa merasa bosan. Setiap pengulangan dilengkapi dengan suara dan gambar, sehingga memperkuat keterhubungan antara bentuk tulisan, suara, dan makna kata. Pengulangan bermakna seperti ini tidak mudah dicapai dengan metode hafalan konvensional yang sering terasa monoton.

Secara keseluruhan, respons siswa menunjukkan bahwa aplikasi ArabVocab tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran kosakata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar baru yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android mampu meningkatkan motivasi belajar, mempercepat penguasaan kosakata, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, aplikasi ini layak dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di LPI Ustawun Hasanah maupun lembaga pendidikan lainnya. (Khanan and Wardhani 2024)

CONCLUSIONS

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android di LPI Ustawun Hasanah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui proses pengembangan berbasis model ADDIE, aplikasi dirancang dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran kosakata, seperti audio pelafalan, gambar pendukung, kuis interaktif, dan permainan edukatif. Aplikasi ini tidak hanya menjadi alat bantu belajar yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan akses siswa terhadap materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Hasil uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa

aplikasi ini berkategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari sisi desain, aplikasi dinilai sederhana namun informatif, dengan navigasi yang ramah pengguna. Dari sisi materi, kosakata yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan tingkat dasar, sementara audio pelafalan dinilai membantu siswa meningkatkan akurasi pengucapan. Respons siswa yang sangat positif menunjukkan bahwa aplikasi ini mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat kosakata, sekaligus menambah motivasi belajar melalui fitur game dan kuis.

Secara keseluruhan, aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android ini terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran di LPI Ustawun Hasanah. Aplikasi ini mampu mengatasi sebagian kendala metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan modern, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri serta berulang sesuai kebutuhan. Aplikasi ini direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan fitur seperti contoh kalimat, percakapan sederhana, dan evaluasi berbasis rekaman suara agar semakin memperkaya pengalaman belajar siswa.

LITERATURE

- Ahmad, Zainal Arifin. 2015. “Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Multiple Intelligence.” *Al Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1(1):1–18.
- Amalia, Aam. 2020. “Aplikasi Teori Kebutuhan Maslow Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Implementasi Pendekatan Humanistik).” *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4(2).
- Azisi, Dwi Juli Priyono, and Nurfaiza. 2025. “INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IMMERSIVE DAN VIRTUAL REALITY PADA KOMUNIKASI PEMULA BAHASA ARAB.” *BARA AJI: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 2(2):1–16.
- Holip, Zulahmad, Gusnita Darmawati, Yulifda Elin Yuspita, and Firdaus Annas. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWER DIRECTOR.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (IPTI)* 6(1):98–109.
- Hs, Ahmad Iqbal, and Wuni Mei Suriningsih. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):291–303.

Pengembangan aplikasi Pembelajaran

- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3(1):1.
- Khanan, Abdul, and Irma Yuniar Wardhani. 2024. "Pengembangan Aplikasi Biologi Sel Augmented Reality (BIOSAR) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA/MA." *BIODIK* 10(3):392–99.
- Musgamy, Awaliyah. 2019. "Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kecerdasan Musikal Pada Mahasiswi Institut Parahikma." *AN-NISA* 12(1):636–42.
- Nahal, Reski, Muh. Taufik, and Sultan. 2019. "Pengembangan Materi Berdebat Berbasis Model Pembelajaran Yurisprudensi Siswa Kelas X SMA." *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(3):173–84.
- Nirmala, Nirmala, Fitriah Fitriah, Ahmad Rais.TM, and Hasfikin S. 2023. "PENGEMBANGAN MATERI ISTIMA' TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA ONLINE PADA MAHASISWA PBA SEMESTER 1 IAIN AMBON." *Lingue : Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra* 5(2):119–30.
- Nisa, Khoirun. 2023. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Aplikasi Kinemaster." *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2(2):255–64.
- Opier, Ulfa Mawaddah Ahmad. 2023. "PELAKSANAAN GAME SCATTERGORIES DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 6(1):95.
- PRAYITNO ABDUL AFWU GODLY, MUHAMMAD ZAKKI MASYKUR. 2020. "PENGEMBANGAN KURIKULUM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA MASA PANDEMI COVID-19." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 4(2):15–29.
- Rahmawati, Annisa Elita, Zulhannan, Umi Hijriyyah, Erlina, and Koderi. 2023. "Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Arab Untuk MTs." *Mantiqul Tayr: Journal of Arabic Language* 3(2):135–50.
- Siduppa, Nurhidayah Masdi, A. Fajriwati Tadjuddin, and Sulaeman Masnan. 2021. "Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Enrekang." *Al-Maraji' :*

Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 5(2):66–89.

Wulandari, Rindi. 2021. “Pengembangan E-MODUL Fisika Dasar Untuk Pembelajaran Online Berbasis Android Mobile.” *PAKAR Pendidikan* 18(2):57–63.