



## NASKHI

Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab

Volume 7 Nomor 1 April 2025

ISSN (print) : 2527-5747

ISSN (online) : 2716-3369

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/naskhi>

### **LITERATUR REVIEW: APLIKASI MOBILE FUN EASY LEARN ARABIC DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

**Hani Nur Fadila<sup>1</sup>, Koderi<sup>2</sup>, Ahmad Sodiq<sup>3</sup>, Rumadani Sagala<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung

E-mail: [haninurfadila74@gmail.com](mailto:haninurfadila74@gmail.com), Tlp: +62895706442260

DOI: 10.47435/naskhi.v7i1.3486



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

#### **Abstract**

*The learning of Arabic plays a crucial role in various fields such as religion, academics, business, and tourism. To achieve comprehensive mastery of the Arabic language, vocabulary enrichment (mufradat) serves as a fundamental basis. However, this learning process often faces challenges, particularly in the aspect of vocabulary acquisition. This study aims to analyze the features of the Fun Easy Learn Arabic application, evaluate its impact on Arabic vocabulary learning, and identify its strengths and limitations. The method employed is a literature review with a qualitative approach. Data were collected through documentation methods and analyzed using content analysis. The Fun Easy Learn Arabic application integrates modern technology with educational game-based learning methods to enhance Arabic language skills. It combines visual, audio, and kinesthetic elements into a comprehensive multisensory approach. Features such as flashcards, interactive quizzes, and educational games facilitate enjoyable and structured learning processes, improving memory retention through principles of spaced repetition and dual coding. Overall, the Fun Easy Learn Arabic application can serve as an effective learning medium to enhance Arabic vocabulary acquisition, especially when used as a complement to broader learning methods. The integration of technology in foreign language learning offers significant potential to boost students' motivation and learning outcomes.*

**Keywords:** literature review, mobile application, Fun Easy Learn Arabic, vocabulary, Arabic language.

#### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Arab memainkan peran krusial dalam berbagai bidang seperti keagamaan, akademik, bisnis, dan pariwisata. Untuk mencapai penguasaan bahasa Arab yang komprehensif, pengayaan kosakata (mufradat) menjadi dasar utama. Namun, proses pembelajaran ini sering menghadapi tantangan, terutama dalam aspek penguasaan kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fitur aplikasi Fun Easy Learn Arabic, mengevaluasi dampaknya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, serta mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasannya. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi dan dianalisis menggunakan analisis konten. Aplikasi Fun Easy Learn Arabic mengintegrasikan teknologi modern dengan metode pembelajaran berbasis

---

permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab. Aplikasi ini menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik dalam pendekatan multisensori yang komprehensif. Fitur-fitur seperti kartu flash, kuis interaktif, dan permainan edukatif memungkinkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan terstruktur, serta meningkatkan daya ingat melalui prinsip pengulangan terjadwal dan dual coding. Secara keseluruhan, aplikasi Fun Easy Learn Arabic dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, terutama jika digunakan sebagai pelengkap dalam metode pembelajaran yang lebih luas. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa asing menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *literature review*, aplikasi *mobile*, *fun easy learn arabic*, kosakata, bahasa Arab

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran signifikan dalam bidang keagamaan, pendidikan, bisnis, pariwisata, dan lain sebagainya. Bagi umat Islam, penguasaan bahasa Arab sangat penting untuk memahami ajaran agama secara langsung dari sumber aslinya. Kemampuan berbahasa Arab juga membuka akses terhadap literatur keagamaan dan teks-teks klasik yang menjadi bagian penting dalam studi Islam (Ernawati, Sauri, & Ali, 2017). Dalam bidang akademik, bahasa Arab berfungsi sebagai bahasa pengantar di berbagai institusi pendidikan Islam dan universitas di seluruh dunia. Selain itu, bahasa Arab juga digunakan dalam banyak teks ilmiah dan karya sastra yang memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan sejarah (A. Muhammad, Ridho, Purnama, & Hamonangan, 2023). Untuk itu, dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai, yaitu mendengarkan (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) (Muthoharoh, 2023). Penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam memahami keterampilan berbahasa dan mencapai kemampuan menyeluruh dalam bahasa Arab. Jumlah kosakata yang dikuasai akan memengaruhi tingkat pemahaman terhadap unsur-unsur bahasa Arab lainnya (Riwanda, Ridha, & Islamy, 2021).

Selanjutnya, dengan semakin eratnya hubungan ekonomi dan bisnis antara negara-negara Arab dan Indonesia, kemampuan berbahasa Arab menjadi nilai tambah yang penting dalam sektor bisnis. Bahasa Arab berperan dalam mendukung proses negosiasi, penyusunan kontrak, serta komunikasi bisnis internasional yang melibatkan negara-negara berbahasa Arab (M. Nisa & Arifin, 2020). Industri pariwisata di Indonesia memperoleh manfaat signifikan dari pembelajaran bahasa Arab, terutama seiring meningkatnya jumlah wisatawan dari negara-negara Arab. Kemampuan berbahasa Arab mendukung peningkatan kualitas layanan dan pengalaman wisatawan, sekaligus mendorong perkembangan sektor pariwisata syariah. Selain itu, bahasa Arab memiliki peran penting dalam diplomasi, kebudayaan, dan komunikasi internasional. Penguasaan bahasa ini memperkuat interaksi budaya, meningkatkan pemahaman antarbangsa, serta mendukung posisi Indonesia di forum internasional yang melibatkan negara-negara berbahasa Arab (Batmang, Akla, Hasfikin, & Bahdia, 2023).

Pembelajaran bahasa Arab di era teknologi menghadapi berbagai tantangan, termasuk kompleksitas tugas, keterbatasan metode, media, sumber daya, serta hambatan individu. Kesulitan siswa dalam menghafal kosakata dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya minat belajar dan keterbatasan kemampuan siswa dalam membaca teks Arab. Sementara itu, faktor eksternal mencakup penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan metode pengajaran yang tidak sesuai (Rachmawati, Elmubarok, & Nawawi, 2023).

Kesulitan dalam menghafal atau mengingat setiap siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam proses belajarnya. Salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan anak adalah tingkat kehadiran di sekolah dan kemampuan daya ingatnya. Gabungan kedua faktor ini sering kali memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik siswa (Tahsinia et al., 2019). Metode pengajaran yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab sering kali cenderung monoton dan kurang beragam, sehingga tidak semua siswa terlibat secara aktif. Hal ini menyebabkan sebagian

---

siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, sementara yang lainnya merasa bosan dan kesulitan untuk mempertahankan minat mereka dalam proses belajar (Mulyono, 2023). Penggunaan media yang terbatas dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sering menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi secara mendalam. Banyak sekolah mengandalkan buku sebagai media dan sumber informasi, namun minimnya praktik langsung membuat siswa kesulitan dalam menerapkan teori yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan beragam media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa (Umudini, Iswandi, & Arifin, 2023).

Perkembangan teknologi aplikasi *mobile* telah menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab. Kemajuan teknologi dapat berfungsi sebagai dasar penting dalam pengembangan kurikulum pendidikan bahasa Arab. Penggunaan teknologi pembelajaran, seperti perangkat lunak edukasi, aplikasi *mobile*, dan platform daring, berpotensi meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran bahasa Arab (Koderi, 2024). Beragam aplikasi *mobile* yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Contohnya, aplikasi edukasi umum seperti Ruang Guru dan Zenius, serta aplikasi kamus digital seperti Google Translate. Untuk pembelajaran bahasa asing, terdapat aplikasi seperti *Duolingo* dan *Fun Easy Learn Arabic*. Selain itu, terdapat juga media pembelajaran lain, seperti aplikasi manajemen kelas seperti *Google Classroom*, serta aplikasi kolaborasi tugas seperti *Brainly* (Islamy Risyah, R Pratama, & Paputungan, 2023). Salah satu aplikasi *mobile* yang saat ini banyak digunakan adalah *Fun Easy Learn Arabic*, yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik (Sholichah, Ammar, Arab, Islam, & Sidoarjo, 2024).

Beberapa penelitian terkait penggunaan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab telah dilakukan. Pertama, penelitian oleh Vividia Choirun Nisa, menyimpulkan bahwa aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* cocok digunakan oleh pemula pada level *novice mid* dan *novice high* sesuai dengan standar ACTFL. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini dirancang sesuai dengan konteks sosial pengguna, sehingga dapat melatih keterampilan mendengarkan secara efektif dan menyenangkan (V. C. Nisa, 2023). Kedua, penelitian oleh Ahmad Faizul Walida Ismani dan Hanik Mahliatussikah mengungkapkan bahwa aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* sangat mendukung pembelajaran bahasa Arab secara efektif. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan tahapan pembelajaran bahasa Arab, serta menggunakan pendekatan audio-visual yang membantu peserta didik tetap termotivasi dan terhindar dari rasa bosan. Selain itu, suara dalam aplikasi ini dihasilkan oleh penutur asli, yang menambah keaslian dalam pembelajaran (Faizul walida Ismani & Mahliatussikah, 2020). Ketiga, penelitian oleh St. Hayatunnisa dan Hanafi mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* dalam pembelajaran mufrodat di MTs Darul Jalal menunjukkan hasil yang positif. Aplikasi ini terbukti efektif dalam mendukung proses belajar siswa, mempermudah mereka untuk mempelajari dan memahami mufrodat. Selain itu, siswa merasa terbantu karena aplikasi ini dapat diakses secara fleksibel di luar jam pelajaran sekolah (Hayatunnisa, 2024).

Keempat, penelitian oleh Koderi, Agus Jatmiko, Guntur Cahaya Kesuma, Dwi Prasetyo, dan Erni Zuliana menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* untuk mata kuliah Mufrodat Bahasa Arab telah mengalami perkembangan signifikan selama pandemi COVID-19 di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. Media ini dirancang untuk dapat diakses secara offline melalui perangkat *smartphone*, dengan materi yang disusun berdasarkan silabus. Materi tersebut mencakup teks, gambar, audio, serta latihan interaktif (Koderi, Jatmiko, Kesuma, Prasetyo, & Zuliana, 2019). Terakhir, penelitian oleh Koderi, Achmad Maulana, Umi Hijriyah, Dewi Prasetyo, dan Rukimin, menjelaskan bahwa proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Construct 2 dan mengikuti model pengembangan Hannafin dan Peck. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang dibuktikan melalui analisis statistik. Media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan terbukti efektif, dengan hasil validasi materi mencapai 97,14%, validasi media 100%, dan desain

---

pembelajaran 92%. Selain itu, rata-rata nilai tes awal siswa adalah 40,45, sementara rata-rata nilai tes akhir meningkat menjadi 90 (Koderi, Maulana, Hijriyah, Prasetyo, & Rukimin, 2019).

*Fun Easy Learn Arabic* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* yang dirancang dengan konsep permainan edukatif interaktif. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti mencocokkan dan melengkapi kata, untuk membantu melatih pemahaman kosakata. Melalui pendekatan tersebut, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar bahasa Arab yang sederhana, efektif, dan menarik (Hayatunnisa, 2024). Aplikasi *mobile Fun Easy Learn Arabic* menawarkan solusi untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata. Penelitian ini berfokus pada analisis fitur, evaluasi, serta identifikasi dampak aplikasi tersebut dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab di era digital, dengan penekanan pada penguasaan mufradat sebagai dasar utama keterampilan berbahasa. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji fitur aplikasi, mengevaluasi efektivitasnya, serta meninjau dampaknya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif. Studi literatur merupakan metode yang terstruktur, sistematis, dan dapat direplikasi untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, serta mengorganisasi karya-karya penelitian dan pemikiran yang dihasilkan oleh para peneliti (Ulhaq, 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode dokumentasi, yang melibatkan pencarian melalui Google Scholar, Google Books, aplikasi *Fun Easy Learn Arabic*, *Publish or Perish*, Sinta dan Scopus. Pencarian dilakukan dengan kata kunci seperti *literature review*, aplikasi *mobile*, *Fun Easy Learn Arabic*, kosakata, dan bahasa Arab. Sumber data yang digunakan berasal dari jurnal atau artikel yang relevan dengan topik penelitian, dan hanya mencakup publikasi yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024.

Analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Metode ini bertujuan untuk melakukan pembahasan mendalam terhadap informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. *Content analysis* dirancang untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan makna dalam komunikasi yang telah tercatat, dengan cara memecah data menjadi bagian-bagian kecil yang mewakili konsep-konsep penting. Kemudian, bagian-bagian tersebut disusun dalam kerangka kerja untuk mengorganisirnya, sehingga dapat digunakan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu fenomena (Kleinheksel, Rockich-winston, Tawfik, & Wyatt, 2020).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Fitur Aplikasi Fun Easy Learn Arabic

Sistem operasi *mobile* yang saat ini mengalami perkembangan pesat adalah Android. Android merupakan sistem operasi open-source untuk perangkat seluler yang sangat populer. Karena itu, Android dipilih sebagai platform untuk pengembangan game edukasi. Peningkatan popularitas game berbasis Android semakin terlihat, seiring dengan semakin banyaknya perangkat Android yang tersedia di pasaran dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat (Jayawanti, Septiani, Sayekti, Prasojo, & Yuliana, 2021). Salah satu aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk pembelajaran melalui perangkat Android adalah *Fun Easy Learn Arabic*, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* yang mengadopsi konsep permainan edukatif interaktif. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti mencocokkan kata, flashcards, kuis latihan, dan melengkapi kata, yang bertujuan untuk melatih pemahaman kosakata. Dengan pendekatan ini, aplikasi ini menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang mudah, efektif, dan menarik (Hayatunnisa, 2024).

#### a. Flashcard

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan gagasan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung (Pamessangi, 2021). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain: media dapat memperjelas penyampaian

pesan sehingga tidak hanya bersifat verbal, media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi siswa yang cenderung pasif, dan dengan adanya unsur keunikan pada setiap siswa, guru dapat memanfaatkan media untuk memberikan rangsangan yang sama guna menyamakan pengalaman dan persepsi siswa (Aulia, Rizki, Iskandi, & Nasrun, 2021). Salah satu media pembelajaran yang terdapat pada aplikasi *mobile Fun Easy Learn Arabic* yaitu flashcard.

Flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar-gambar. Flashcard dapat dibuat secara mandiri atau menggunakan versi yang sudah tersedia. Setiap gambar pada Flashcard dilengkapi dengan keterangan untuk menyampaikan pesan tertentu (Harlan & Hikmah, 2022). Menurut Kasihani, *flashcard are teaching aids as picture paper which has 25x30. The picture is made by hand picture or photo which is stick on the flashcard* (Nurdiniawati, 2020).

Flashcards pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dirancang secara digital untuk memperkenalkan kosakata secara visual dengan gambar, audio dan teks. Fitur ini membantu pengguna mengasosiasikan kata dengan objek atau konsep secara cepat, dengan memanfaatkan repetisi berkala mendukung prinsip pembelajaran berkelanjutan, yang dikenal efektif dalam meningkatkan retensi memori. Hal ini sesuai dengan teori kognitif yang menekankan pentingnya pengulangan terstruktur dalam pembelajaran Bahasa (Al-mahiroh & Suyadi, 2020).

Media flashcard dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran karena dapat mempermudah pemahaman materi, terutama dalam proses menghafal, seperti halnya dalam penguasaan mufrodat bahasa Arab (Furoidah & Nurlaili, 2023). Menurut Derek Rowntree, fungsi flashcard antara lain: untuk mengulang informasi yang telah dipelajari, memberikan rangsangan untuk belajar, memicu respons dari siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung (Tahsinia et al., 2019).

Flashcards pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dirancang dengan bermacam-macam tema, yang di setiap tema terdapat flashcards guna mendukung pembelajaran bahasa Arab khususnya mufrodat.



**Gambar 1** Beranda aplikasi *mobile Fun Easy Learn Arabic*.

Keunggulan media flashcards pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* berupa kesederhanaannya dalam mempermudah proses menghafal dan terdapatnya audio bunyi kosakata, sehingga mendukung metode belajar berbasis pengulangan (*spaced repetition*).





**Gambar 2** Tampilan Flashcard pada aplikasi *mobile Fun Easy Learn Arabic*.

Penelitian menunjukkan bahwa flashcards efektif untuk pembelajar visual, namun perlu dikombinasikan dengan latihan lain atau game edukasi agar dapat memahami konteks penggunaan kata.

b. Kuis dan Game Edukasi

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menyediakan kuis yang interaktif untuk menguji pemahaman kosakata pengguna. Kuis ini terdiri dari berbagai jenis game edukasi, seperti pilih kata, dengarkan dan pilih, cari gambar, cocokan kata, tuliskan kata dan dengarkan lalu tulis. Kuis interaktif merupakan metode pembelajaran yang menggunakan soal-soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut Sumarni dan Hamzah, metode kuis interaktif yang diberikan sebagai bahan evaluasi merupakan strategi pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terbukti perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan pengalokasian media pembelajaran daring seperti aplikasi *Fun Easy Learn Arabic*, membuat kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan menyenangkan, inovatif, kreatif. Serta mampu membantu meningkatnya keterampilan belajar, pemahaman dalam mencapai hasil belajar melalui kuis yang ada (Nur & Qodriani, 2022; Rofiq, Anjaina, & Ulwiyah, 2022).

Penerapan game edukasi dapat berkontribusi dalam memperkenalkan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi. Tanpa teknologi, inovasi dalam metode pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan akan mengakibatkan kurangnya inovasi (Jayawanti et al., 2021). Game edukasi pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* memotivasi pengguna melalui sistem poin dan level, sehingga belajar menjadi lebih menarik. Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* yang sederhana memudahkan pengguna dari berbagai tingkat usia untuk mengakses fitur flashcards beserta audio, game edukasi dan kuis, tanpa hambatan teknis. Penempatan fitur yang terstruktur seperti, pembagian kosakata ke dalam kategori atau tema dapat membantu pengguna untuk fokus pada topik tertentu sesuai kebutuhan.



**Gambar 3** Salah satu kuis dan game edukasi pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic*.

Tampilan warna-warni dan penggunaan ikon menarik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Serta, pengguna memiliki kontrol penuh terhadap tempo pembelajaran, yang menjadikan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* sangat cocok untuk pembelajaran mandiri.

Aplikasi *Fun Easy Learn Bahasa Arabic* menggabungkan teknologi modern dengan pendekatan pembelajaran berbasis game edukasi untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa Arab. Fitur seperti flashcards, kuis interaktif, dan game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan terorganisasi. Flashcards digital dalam aplikasi ini menyediakan gambar, teks, dan audio untuk memperkuat hubungan visual dan auditori, sekaligus menerapkan prinsip pengulangan terjadwal yang efektif untuk meningkatkan daya ingat. Kuis dan game edukasi mendukung pemahaman materi melalui pendekatan yang interaktif dan evaluatif, serta memberikan motivasi belajar dengan sistem poin dan level. Dengan desain visual yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan, aplikasi ini memungkinkan pembelajaran mandiri untuk semua usia. Secara keseluruhan, *Fun Easy Learn Bahasa Arab* memanfaatkan teknologi untuk menciptakan metode pembelajaran yang sederhana, terjangkau, dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan pembelajar masa kini.

### **3.2 Keselarasan Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dengan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Pendekatan merupakan cara yang digunakan untuk menghubungkan subjek dengan objek guna mencapai tujuan tertentu, sudut pandang sekaligus pandangan terhadap suatu permasalahan. Pendekatan ini mencakup asumsi terkait proses pembelajaran dan pengajaran (Jayawanti et al., 2021). Meningkatkan kemampuan berbahasa merupakan tujuan utama dari penerapan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan ini menitikberatkan pada aktivitas berbahasa yang relevan dan bermakna bagi siswa. Dalam prosesnya, siswa didorong untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai situasi dan konteks (Mubarok, Haryadi, & Nuryatin, 2024). Meskipun aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* fokus pada bahasa Arab, fitur seperti audio dan kuis mendorong pemahaman makna kosakata dalam konteks tertentu, yang selaras dengan prinsip pendekatan komunikatif. Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* mengintegrasikan metode pembelajaran interaktif, yang sejalan dengan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT). Dalam CLT, penekanan diberikan pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata dan interaksi yang bermakna. *Communicative Language Teaching* merupakan salah satu teori utama dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa yang relevan dengan konteks pendidikan saat ini. CLT telah direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran bahasa (Miguel & Santos, 2020). Aplikasi *Fun Easy Learn*

---

Arabic mendukung pembelajaran berbasis konteks melalui kategori kosakata yang beragam, seperti makanan, transportasi, atau kegiatan sehari-hari. Namun, aplikasi ini kurang menonjolkan pembelajaran dalam konteks percakapan, karena aplikasi ini lebih berfokus pada pembelajaran individu, sehingga pengguna hanya belajar kosakata secara terpisah tanpa mengetahui penggunaannya dalam kalimat lengkap.

Game edukasi dalam aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dapat dianggap sebagai tugas yang berfokus pada penyelesaian tujuan yang spesifik dan praktis, aplikasi ini mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis tugas yang mendorong pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas berbasis kosakata, seperti mempelajari kata atau menulis ulang kosakata yang diperdengarkan. Hal ini sesuai dengan teori Willis tentang efektivitas tugas dalam pembelajaran bahasa (Giyoto, 2021). Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menyediakan latihan kuis berupa game edukasi, seperti mencocokkan gambar dengan kata, memilih arti kata, atau mengetik ulang kata yang didengar. Namun, aplikasi ini lebih bersifat individu dan tidak melibatkan komunikasi antar pengguna, sehingga kurang memberikan pengalaman kolaboratif.

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* memanfaatkan elemen visual (gambar), auditori (audio pengucapan), dan kinestetik (interaksi layar sentuh). Hal ini selaras dengan teori pembelajaran multisensorial yang menyarankan penggunaan berbagai indera untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode multisensori adalah metode yang memanfaatkan semua fungsi pancaindra secara maksimal dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan membantu mereka mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga memiliki manfaat, salah satunya untuk meningkatkan keterampilan membaca kosakata bahasa Arab secara efektif (Aba, Mustofa, & Mukhoyyaroh, 2020; Firma, Dian, & Supena, 2021).

Menurut Al-Khauili dan Mahmud Ali dalam Mustafa, kosakata terdiri dari kumpulan kata-kata tertentu yang membentuk suatu bahasa. Tarigan menambahkan bahwa kosakata mencakup kata-kata yang cenderung mudah mengalami perubahan dan jarang diambil dari bahasa lain. Dalam pembelajaran bahasa Arab yang menekankan fungsi komunikatif, penguasaan kosakata bahasa Arab yang luas menjadi modal penting bagi siswa untuk dapat berbicara secara aktif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, yang berorientasi pada fungsi komunikatif, perlu mengutamakan pengembangan kosakata (Nengrum & Arif, 2020). Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* memuat kosakata yang relevan dengan berbagai kebutuhan pembelajar, seperti kosakata tentang perjalanan, makanan, dan angka. Oleh karena itu, aplikasi ini memungkinkan pengguna mempelajari ratusan hingga ribuan kosakata baru melalui pengelompokan tema tertentu guna memudahkan pembelajar memahami kata dalam konteks tertentu. Fitur seperti flashcards dan kuis mendukung strategi pengulangan yang sangat penting dalam pembelajaran kosakata.

Kosakata yang diajarkan dalam aplikasi lebih banyak terdiri dari kata benda dan kata kerja dasar yang sering digunakan. Sesuai dengan tahapan awal pembelajaran kosakata, di mana pemula diperkenalkan dengan kata-kata yang memiliki fungsi komunikatif tinggi. Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* memanfaatkan gambar pada flashcards untuk mendukung pengajaran kosakata. Pengguna dapat mengasosiasikan kata dengan visualisasi gambar, yang membantu proses penghafalan. Kombinasi pengucapan audio dan teks juga sejalan dengan prinsip *dual coding*, karena pengguna menerima input melalui saluran verbal dan auditori secara bersamaan. Chen menegaskan bahwa aplikasi berbasis teknologi yang mengintegrasikan visual dan verbal memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan retensi kosakata (Li & Lan, 2022).

Penggunaan bahasa yang relevan dan bermakna dalam berbagai situasi merupakan inti dari pembelajaran komunikatif. Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* mendukung konsep ini melalui fitur-fitur seperti audio, kuis, dan pengelompokan kosakata tematik. Pendekatan ini sejalan dengan teori Communicative Language Teaching (CLT), meskipun aplikasi ini lebih menekan pembelajaran individu dibandingkan interaksi dalam konteks percakapan. Selain itu, aplikasi ini mengadopsi pendekatan berbasis tugas melalui game edukasi yang dirancang untuk mencapai tujuan spesifik, sesuai dengan teori Willis tentang efektivitas tugas dalam pembelajaran bahasa.



---

Dengan memanfaatkan elemen visual, auditori, dan kinestetik, aplikasi ini juga menerapkan metode multisensori untuk mendukung pembelajaran kosakata secara optimal. Fitur seperti flashcards dan strategi pengulangan mendukung prinsip dual coding, yang meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengingat kosakata. Namun, aplikasi ini masih kurang dalam memberikan pengalaman kolaboratif dan pembelajaran bahasa dalam konteks percakapan, sehingga aspek tersebut perlu dikembangkan lebih lanjut.

### **3.3 Menganalisis Penerapan Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* Dalam Berbagai Konteks Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Penerapan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dalam berbagai konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab memberikan fleksibilitas bagi penggunaannya. Sebagai media utama, aplikasi ini memungkinkan pembelajaran mandiri tanpa ketergantungan pada instruktur atau lingkungan kelas (Hayatunnisa, 2024). Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai penghubung antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Tujuannya untuk mendorong motivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (H. Muhammad, Milawati, Drodijat, & Harahap, 2021).

Fitur dalam aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik untuk memperkuat daya ingat pemahaman. Kata-kata disertai dengan gambar dan suara pelafalan yang akurat, membantu siswa menghubungkan arti dengan konteksnya. Pendekatan multisensori ini sangat relevan dalam pembelajaran bahasa Arab yang memiliki karakteristik unik, seperti sistem huruf hijaiyah dan pelafalan yang memerlukan perhatian khusus (Rahmawati & Pandjaitan, 2020). Selain itu fitur pada aplikasi seperti flashcards, kuis, dan pengucapan audio, menawarkan pendekatan pembelajaran yang praktis dan fleksibel. Pembelajar dapat menentukan waktu belajar mereka sendiri, mengakses materi kapan saja, dan berfokus pada tema kosakata tertentu sesuai kebutuhan. Hal ini sangat cocok untuk individu yang memiliki keterbatasan waktu atau akses ke lembaga pembelajaran formal. Paradigma pembelajaran dapat berubah melalui pemanfaatan media pembelajaran, di mana peserta didik tidak lagi hanya dianggap sebagai objek, tetapi juga sebagai bagian utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah mempermudah akses terhadap sumber belajar. Selain itu, teknologi pembelajaran terus mengalami kemajuan. Penerapan teknologi dalam pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning dalam berbagai bentuk, yang memungkinkan perubahan cara belajar melalui media elektronik, seperti E-Modul, audio/video interaktif, CD, aplikasi mobile, dan internet (Kumalasari & Eilmelda, 2022). Oleh sebab itu, dalam konteks pembelajaran formal, aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dapat digunakan untuk melengkapi materi yang diajarkan oleh pengajar. Misalnya, siswa dapat menggunakan aplikasi untuk mengulang atau memperdalam pemahaman yang telah dipelajari di kelas. Dengan fitur audio, siswa juga dapat melatih pelafalan secara mandiri, yang sering kali sulit dilakukan di kelas dengan waktu terbatas. Aplikasi ini juga memungkinkan kolaborasi antara pengajar dan pelajar. Pengajar dapat merancang tugas atau kuis berbasis aplikasi untuk memperkuat pembelajaran pemahaman, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda untuk mendapatkan, mengolah, dan memahami informasi (Sari, 2023). Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajar visual, auditori, maupun kinestetik melalui kombinasi teks, audio, dan interaksi. Di ruang kelas, aplikasi ini dapat membantu guru menghadapi tantangan diferensiasi pengajaran, terutama ketika siswa memiliki tingkat pemahaman bahasa yang berbeda. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pembelajar dengan berbagai tingkat kemampuan. Untuk pemula, aplikasi menyediakan pemahaman dasar yang dimulai secara visual dan audio, membantu mereka memahami kata-kata baru dengan lebih mudah. Bagi pembelajar menengah dan mahir, aplikasi menawarkan kosakata yang lebih kompleks, mencakup

---

istilah teknis atau konteks budaya tertentu. Fleksibilitas ini memungkinkan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajar di berbagai tingkatan, menjadikannya alat belajar yang berkelanjutan.

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menyediakan fitur evaluasi untuk mengukur penguasaan kosakata melalui kuis atau game edukasi. Dalam konteks kelas, guru dapat memanfaatkan fitur ini untuk memadukan perkembangan siswa secara individu. Dalam pembelajaran mandiri, siswa dapat memeriksa sejauh mana pemahaman mereka terhadap kosakata baru. Meskipun aplikasi ini menawarkan berbagai manfaat, ada beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Misalnya, pembelajaran memahami melalui aplikasi cenderung bersifat individual dan kurang memberikan kesempatan untuk interaksi sosial yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa secara komprehensif. Selain itu, siswa yang kurang disiplin mungkin menghadapi kesulitan untuk konsisten menggunakan aplikasi (Khotijah & Arifin, 2021; Munip, 2019). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, aplikasi ini sebaiknya digabungkan dengan metode pembelajaran lainnya. Dalam konteks formal, aplikasi ini dapat melengkapi metode pengajaran tradisional, seperti diskusi kelas atau latihan berbicara. Dalam konteks informal, siswa dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai penguat (penguatan) dari pembelajaran yang sudah mereka dapatkan (Aryanti, Rachmawati, & Aditya, 2024; Paramita, Azizah, & Ahmadi, 2023).

Penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan hasil yang menjanjikan dengan pendekatan multisensori yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan kinestetik untuk membantu meningkatkan daya ingat. Aplikasi ini mendukung proses belajar mandiri melalui fitur seperti flashcards, kuis, dan pengucapan audio, sehingga memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Keunggulan lainnya adalah kemampuan untuk digunakan oleh pembelajar dengan berbagai tingkat kemampuan, dari pemula hingga mahir, sehingga mendukung pengajaran yang bervariasi di ruang kelas. Meskipun demikian, keterbatasan dalam aspek interaksi sosial dan kesulitan menjaga konsistensi penggunaan menunjukkan perlunya mengombinasikan aplikasi ini dengan metode pembelajaran lainnya, baik dalam lingkungan formal maupun informal, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, aktif, dan berkelanjutan.

### **3.4 Mengidentifikasi dampak aplikasi Fun Easy Learn Arabic dalam Menghafal dan Memahami kosakata Bahasa Arab**

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* merupakan salah satu perangkat lunak pendidikan berbasis teknologi yang memanfaatkan pendekatan interaktif untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek penguasaan pemahaman. Pendekatan berbasis teknologi interaktif dalam aplikasi ini melibatkan berbagai fitur seperti gamifikasi, audio visualisasi, pengulangan adaptif, serta elemen kuis interaktif yang menarik (Hidaya, Martha, & Adrian, 2024).

Salah satu aspek penting dari aplikasi ini adalah elemen gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Elemen ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga pengguna lebih termotivasi untuk menghafal kosakata. Sistem penghargaan, tantangan harian, dan pencapaian (*prestasi*) berkontribusi dalam meningkatkan komitmen pengguna untuk terus belajar. Studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan daya ingat hingga 30%, karena pengguna cenderung mengingat informasi yang dipelajari dalam konteks yang menyenangkan dan relevan (Haq, 2021; Meilina, 2023). Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan dalam aplikasi non-permainan untuk menarik perhatian dan mendorong motivasi pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas atau masalah (Wangi, Chandra, Ali, & Aulia, 2022).

Fitur *pengulangan spasi* (pengulangan terjadwal) yang ada pada aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* memainkan peran kunci dalam meningkatkan kemampuan pengguna untuk mengingat kosakata. Konsep ini didasarkan pada teori Ebbinghaus tentang *forgetting curve*, yang menyarankan penambahan materi pada interval tertentu dapat memperkuat retensi jangka panjang

---

(Wollstein & Jabbour, 2023). Melalui prosedur ini, pengguna mendapatkan beragam materi pada waktu yang optimal, sehingga kata-kata tersebut lebih mudah diingat dan dipahami.

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menggabungkan elemen audio dan visual untuk mendukung pembelajaran berbasis multisaluran (*multisensory learning*). Sebagai contoh, pengguna dapat mendengar pengucapan kata-kata dalam bahasa Arab secara akurat sambil melihat ilustrasi visual yang terkait. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat proses mengenal kata, tetapi juga membantu pengguna memahami makna kata dengan lebih baik. Berdasarkan penelitian, kombinasi elemen visual dan audio terbukti mampu meningkatkan daya ingat informasi hingga 65% dibandingkan dengan metode yang hanya menggunakan satu jenis media (Nengrum & Arif, 2020; Rivai & Ulum, 2024).

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* menyediakan kuis dan tes singkat untuk menyebarkan pemahaman pengguna secara berkala. Evaluasi ini membantu pengguna mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Umpan balik langsung yang diberikan setelah kuis memungkinkan pengguna untuk belajar dari kesalahan, sehingga memperbaiki kemampuan mereka dalam memahami kosakata (Amal & Anwar, 2024).

Pendekatan interaktif dalam aplikasi ini memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan pengguna. Misalnya, pengguna dapat memilih kategori kosakata tertentu, seperti yang berhubungan dengan keluarga, pekerjaan, atau perjalanan, sesuai dengan minat pribadi mereka. Penggunaan konteks yang relevan ini mendukung pemahaman pengguna dengan materi dengan pengalaman nyata, sehingga mempermudah penerapan dan pemahaman dalam situasi sehari-hari (Butama & Dkk, 2024).

Aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* membuktikan bahwa pendekatan teknologi interaktif efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam penguasaan keterampilan. Elemen gamifikasi, seperti sistem awarded, tantangan harian, dan pencapaian, telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna, didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa daya ingat dapat meningkat hingga 30%. Fitur jadwal terjadwal yang didasarkan pada teori *forgetting curve* Ebbinghaus membantu memperkuat retensi informasi dalam jangka panjang. Pendekatan yang memadukan audio dan visual mempercepat pemahaman sekaligus meningkatkan daya ingat hingga 65%. Selain itu, evaluasi melalui kuis dengan umpan balik langsung memungkinkan pengguna mengidentifikasi kekurangan dan memperbaiki kemampuan mereka secara bertahap. Penyesuaian materi pembelajaran sesuai konteks dan kebutuhan individu membuat aplikasi ini lebih fleksibel dan relevan, memberikan pengalaman belajar yang praktis dan bermakna untuk kehidupan sehari-hari. Penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn Bahasa Arab* telah menunjukkan dampak positif dalam Peningkatan daya ingat kosakata, pemahaman kosakata secara kontekstual, dan motivasi belajar. Secara keseluruhan, aplikasi ini berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif, khususnya bagi pembelajar pemula yang membutuhkan metode menarik dan berbasis teknologi dalam menguasai pemahaman bahasa Arab. Namun, efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti frekuensi penggunaan, kemampuan awal pengguna, serta konsistensi belajar.

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* mengintegrasikan teknologi modern dengan metode pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab, menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik dalam pendekatan multisensori yang mendalam. Fitur seperti flashcards, kuis interaktif, dan game edukasi memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan dan terorganisasi, serta meningkatkan daya ingat melalui prinsip pengulangan terjadwal dan dual coding. Meskipun aplikasi ini efektif untuk pembelajaran mandiri, terutama dalam menguasai pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi, ia kurang memberikan pengalaman interaktif dalam konteks percakapan. Pendekatan ini selaras dengan teori Communicative Language Teaching (CLT) dan teori pembelajaran berdasarkan tugas, meskipun lebih fokus pada pembelajaran individu. Keterbatasan dalam interaksi sosial dan konsistensi penggunaan menunjukkan perlunya integrasi

---

dengan metode pembelajaran lain untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan berkelanjutan. Namun, aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman pemahaman dalam konteks sehari-hari, menjadikannya alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajar pemula. Peneliti merekomendasikan adanya evaluasi jangka panjang terhadap konsistensi penggunaan aplikasi *fun easy learn arabic*. Dengan rekomendasi penelitian ini, diharapkan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dapat terus berkembang menjadi alat yang lebih komprehensif dan relevan untuk pembelajaran bahasa Arab dalam berbagai konteks.

### Daftar Pustaka

- Aba, M., Mustofa, B., & Mukhoyyaroh, T. (2020). Efektivitas Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Memulai Membaca Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 12(2), 137–149.
- Al-mahiroh, R. S., & Suyadi. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M . Gagne dalam Pembelajaran. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Amal, I., & Anwar, N. (2024). Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi 'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(2), 726–732.
- Aryanti, N., Rachmawati, D. L., & Aditya, R. (2024). *Aplikasi pembelajaran dan metode belajar bahasa di era digital*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Aulia, R., Rizki, M. T., Iskandi, & Nasrun. (2021). Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 39–48.
- Batmang, B., Akla, A., Hasfikin, H., & Bahdia, N. (2023). Pengajaran Bahasa Arab untuk Tujuan Pariwisata di Politeknik Pariwisata NHI Bandung. *An Nabighoh*, 25(2), 243. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v25i2.7454>
- Butama, B. M. R., & Dkk. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pemanfaatan Teknologi*. Yogyakarta: Uad Press.
- Ernawati, E., Sauri, S., & Ali, M. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Tujuan Pariwisata (Studi Deskriptif Pada Program Studi Usahaperjalanan Wisata Stie Pariwisata Yapari). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i2.8246>
- Faizul walida Ismani, A., & Mahliatussikah, H. (2020). تطبيق لتعلم اللغة العربية المتفاعلة والمناسبة (Arab Fun Easy Learn) لجيل الألفية. (*LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 10(1), 12. <https://doi.org/10.22373/ls.v10i1.7802>
- Firma, I., Dian, N., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia dengan Metode Multisensori di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799–1808.
- Furoidah, A., & Nurlaili, U. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Flashcard dalam Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Santri Bani Zawawi Kencong Jember. *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia.*, 2(4), 195–201.
- Giyoto. (2021). *Metode Pembelajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara.
- Haq, F. I. (2021). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Di UKM Easa IAIN Purwokerto*. IAIN Purwokerto.
- Harlan, A. P., & Hikmah, K. (2022). Effectiveness of Flashcard Media on the Increase of Vocabulary at School. *Academia Open*, 6, 1–9.

---

<https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2164>

- Hayatunnisa, S. (2024). Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal. *Journal on Education*, 06(02), 13196–13205.
- Hidaya, A. I., Martha, A. S. D., & Adrian, M. (2024). Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan. *E-Proceeding of Engineering*, 11(4), 4869–4881.
- Islamy Risyah, P., R Pratama, A., & Papatungan, I. V. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Pendidikan di Perangkat Bergerak Oleh Warganet Indonesia. *Jurnal Fasilkom*, 13(02), 196–204. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i02.5213>
- Jayawanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184–193. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15735>
- Khotijah, & Arifin, A. (2021). Desain dan Impelmentasi Mobile Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah. *An-Nabighoh*, 23(1), 109–126.
- Kleinheksel, A. J., Rockich-winston, N., Tawfik, H., & Wyatt, T. R. (2020). QUALITATIVE RESEARCH IN PHARMACY EDUCATION Demystifying Content Analysis. *American Journal Of Pharmaceutical Education*, 84(1). <https://doi.org/10.5688/ajpe7113>
- Koderi. (2024). *Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Koderi, Jatmiko, A., Kesuma, G. C., Prasetyo, D., & Zuliana, E. (2019). Developing Mobile Learning Media For Arabic Mufrodat Course For University Student During The Covid-19 Pandemic. *Journal Homepage: International Journal Of Advanced Research*, 8(10), 272–278. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/11853>
- Koderi, Maulana, A., Hijriyah, U., Prasetyo, D., & Rukimin. (2019). Developing mobile learning media for arabic language instruction at islamic senior high school in lampung Indonesia. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 107–112. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1024.0982S919>
- Kumalasari, M. P., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E -Modul Berbasis Aplikasi Flipbook. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 10(1), 39–51.
- Li, P., & Lan, Y.-J. (2022). Digital Language Learning ( DLL ): Insights from Behavior , Cognition , and the Brain. *Bilingualism: Language and Cognition Cambridge University Press*, (DII).
- Meilina. (2023). Pendekatan Gamification Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Siswa Preschool : Studi Kuasi Eksperimental. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 247–256.
- Miguel, L., & Santos, D. (2020). The Discussion of Communicative Language Teaching Approach in Language Classrooms. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(2), 104–109. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2020.72.104.109>
- Mubarok, A., Haryadi, & Nuryatin, A. (2024). Pendekatan komunikatif Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 225–231.
- Muhammad, A., Ridho, A., Purnama, A. D., & Hamonangan, H. S. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Memahami Agama Islam pada Ruang Lingkup Pendidikan Tinggi Islam. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 590–601. Retrieved from



---

<https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/download/1341/933/>

- Muhammad, H., Milawati, Drodijat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Mulyono. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di SMP Insan Mulia Batanghari Lampung Timur. *Al-Akmal: Jurnal Studi Islam*, 8(1), 12–28.
- Munip, A. (2019). Tantangan dan Prospek Studi Bahasa Arab di Indonesia. *Al-Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 301–316. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052-08>
- Muthoharoh, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizlet dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa SMP Plus Alfatimah Bojonegoro. *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 13(1), 99–113.
- Nengrum, T. A., & Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *'A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1–15.
- Nisa, M., & Arifin, S. (2020). Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus di Indonesia dan Malaysia: Tinjauan Normatif dan Empiris. *Buletin Al-Turas*, 26(1), 37–53. <https://doi.org/10.15408/bat.v26i1.13303>
- Nisa, V. C. (2023). Pembelajaran Istima' pada Aplikasi Arab Fun Easy Learn (Studi Analisis Konten Menurut Standar ACTFL). *AN NAJAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Serial Agama*, 02(04), 2–6.
- Nur, R., & Qodriani, L. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Thariqah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Nurdiniawati. (2020). Penggunaan Media Flashcards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab. *Al-Af'idah*, 4(1), 35–50.
- Pamessangi, A. A. (2021). *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Sulawesi Selatan: Penerbit Aksara Timur.
- Paramita, M., Azizah, N., & Ahmadi, A. (2023). Kombinasi Media Pembelajaran Modern dan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Darul Ulum Petiyin. *JPPI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 218–230.
- Rachmawati, S. A., Elmubarok, Z., & Nawawi, M. (2023). Analisis kesulitan penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa. *LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 46–50.
- Rahmawati, N., & Pandjaitan, L. N. (2020). Penerapan Metode Multisensori untuk Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD X Bangkalan. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 16(2), 373–392. <https://doi.org/10.32528/ins.v>
- Rivai, M., & Ulum, F. (2024). Efektivitas Media Audio-visual dalam Penguasaan Kosakata ( Mufradat ) Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Bantaeng. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 4(2), 135–152.
- Riwanda, A., Ridha, M., & Islamy, M. I. (2021). Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification; is Kahoot! Effective? *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 5(1), 19–35. <https://doi.org/10.18326/lisania.v5i1.19-35>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(January), 101–112.

- 
- Sari, A. S. (2023). *Ragam Model Gaya Belajar dan Aplikasinya*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Sholichah, H., Ammar, F. M., Arab, P. B., Islam, F. A., & Sidoarjo, U. M. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyima Kosakata Bahasa Arab Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8848(2), 791–799.
- Tahsinia, J., Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., Ningsih, I. W., Nusantara, U. I., ... Arab, B. (2019). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 99–106.
- Ulhaq, dr. Z. S. (2019). *Literatur Review* (Vol. 44). Malang: Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2020.
- Umudini, A., Iswandi, I., & Arifin, M. M. (2023). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Sabilil Muttaqien ( PSM ) Kepuhrejo Kediri. *Journal on Education*, 05(03), 9346–9355.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., & Aulia, L. L. A. A. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia.
- Wollstein, Y., & Jabbour, N. (2023). Spaced Effect Learning and Blunting the Forgetfulness Curve. *SAGE: Best Practices in Teaching and Learning for Resident Physicians*, 101, 42–46. <https://doi.org/10.1177/01455613231163726>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.