Qismul Arab: Journal of Arabic Education
Volume 5 Issue 02 Juli 2026, Page 131-140
ISSN: 2827-9476 (Online)
Journal Homepage: https://journal.iaisyaichona.ac.id/index.php/qismul_arab/id/index

Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di MTsN Bangkalan: Tinjauan dan Implementasi

Hindun[1]
[1]Institut Agama Islam Syaichona Mohammad Cholil
hindun.elhuseiny@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.62730/qismularab.v5i02.240

Corresponding author:
[hindun.elhuseiny@gmail.com]

Article Info

Kata kunci:
Aplikasi Pintar, Smart Apps Creator, Mufrodat Bahasa Arab, Mobile Learning.

Abstrak

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan aplikasi pintar sebagai media pembelajaran semakin berkembang, termasuk dalam pengajaran mufrodat (kosakata) bahasa Arab. Berbagai studi literatur menunjukkan bahwa aplikasi pintar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi, yang sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini. Aplikasi-aplikasi tersebut umumnya dilengkapi dengan fitur audio, visual, kuis, dan permainan edukatif yang mempermudah pemahaman dan penguasaan kosakata secara kontekstual. Peneliti bermaksud untuk mengidentifikasi dan Menganalisis penggunaan aplikasi pintar dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab dan Menganalisis Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan implementasi aplikasi pintar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. dan metode yang digunakan adalah pendekatan analisis deskriptif (kualitatif). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat berikut: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hal yang paling penting dari hasil penelitian adalah bahwa Aplikasi pintar memberikan kontribusi besar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Fitur-fitur interaktif, kemudahan akses, dan keberagaman konten menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, desain yang sederhana memudahkan pengguna dari berbagai kalangan. Namun demikian, terdapat pula tantangan yang perlu diperhatikan, seperti potensi ketergantungan pada teknologi, kualitas materi yang bervariasi, biaya penggunaan, kurangnya interaksi antarpembelajar, serta penyampaian kosakata yang kadang minim konteks penggunaan nyata.

Keywords:
Smart Applications, Learning Media, Arabic Vocabulary, and Mobile Learning.

Abstract

In today's digital age, the use of smart applications as learning media is growing, including in teaching Arabic vocabulary. Various literature studies show that smart applications can increase learning effectiveness through interactive, flexible, and technology-based approaches that are in line with the characteristics of today's learners. These applications are generally equipped with audio, visual, quiz, and

Received 26 June 2026; Received in revised form 29 June 2026 year; Accepted 10 July 2026
Available online 14 July 2026 / © 2026 The Authors. Published by Jurnal Qismul Arab: Journal of Arabic Education. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)

educational game features that facilitate contextual understanding and mastery of vocabulary. The researcher aims to identify and analyze the use of smart applications in improving Arabic vocabulary mastery and analyze the factors that influence the successful implementation of smart applications in Arabic vocabulary learning. The method used is a descriptive (qualitative) analysis approach. This research was conducted using the following tools: interviews, observation, and documentation. The research findings indicate that the Smart App significantly contributes to Arabic vocabulary learning. Its interactive features, easy access, and diverse content make the learning process more effective and enjoyable. Furthermore, its simple design facilitates access for users from various backgrounds. However, there are also challenges that need to be addressed, such as potential dependence on technology, varying material quality, cost of use, lack of interaction between learners, and vocabulary delivery that sometimes lacks real-world context.

Pendahuluan

Lingkungan pendidikan modern membutuhkan pendekatan yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana pemanfaatan teknologi, khususnya *Smart Apps Creator*, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab di tingkat menengah.

Bahasa Arab di Indonesia tidak hanya memiliki nilai keagamaan tetapi juga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan. Sebagai bagian dari kurikulum di lembaga pendidikan Islam, penguasaan Bahasa Arab menjadi kunci untuk memahami ajaran agama Islam, literatur klasik Islam, dan komunikasi dalam komunitas Muslim global. Meskipun Bahasa Arab memiliki nilai strategis, tantangan muncul terutama dalam pembelajaran di tingkat menengah, termasuk di MTsN Bangkalan.

Pada tingkat menengah, siswa berada pada fase pembelajaran yang lebih kompleks, di mana penguasaan mufradat menjadi pondasi penting untuk kemampuan berbahasa Arab yang lebih lanjut. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosa kata Bahasa Arab. Faktor-faktor seperti kurangnya sumber daya pembelajaran yang interaktif dan kurangnya motivasi siswa dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Arab yang optimal.

Pembelajaran mufrodat (kosa kata) bahasa Arab sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi banyak pelajar, terutama bagi mereka yang bukan penutur asli. Metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan, seperti hafalan dan pengulangan, terkadang dianggap kurang menarik dan membosankan oleh siswa. Di sinilah peran aplikasi pintar menjadi sangat penting. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, aplikasi pintar dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur-fitur seperti gamifikasi, kuis interaktif, dan latihan berulang berbasis audio-visual dapat membantu siswa mengingat dan memahami mufrodat dengan lebih baik.

Dalam konteks pendidikan modern, teknologi informasi memiliki potensi besar untuk mengubah cara kita mengakses dan menyampaikan informasi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Salah satu bentuk teknologi yang memiliki potensi besar adalah *Smart Apps Creator*.

Smart Apps *Creator* adalah platform pembuatan aplikasi yang memungkinkan pembuatannya tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks(Azizah, 2020) Dengan menggunakan *Smart Apps Creator*, guru dapat dengan mudah membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Arab yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai aspek pembelajaran, termasuk peningkatan mufradat, latihan tata bahasa, dan kegiatan interaktif lainnya.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab di tingkat MTsN, khususnya di MTsN Bangkalan.

MTsN Bangkalan sebagai lembaga pendidikan Islam di Indonesia memiliki tantangan tersendiri dalam memberikan pendidikan Bahasa Arab yang efektif. Kondisi ini memerlukan solusi inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Arab di tingkat menengah. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang potensi *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan penguasaan mufradat Bahasa Arab di MTsN Bangkalan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji serta mengevaluasi pemanfaatan aplikasi pintar dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab, sekaligus menelaah berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapannya dalam proses pembelajaran siswa kelas 7 di MTsN Bangkalan. Dengan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang potensi *Smart Apps Creator*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Arab di tingkat menengah. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga kepada pihak sekolah, guru, dan peneliti lainnya untuk meningkatkan pendidikan Bahasa Arab di Indonesia.

Dengan memahami latar belakang ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang pemanfaatan penggunaan *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran penguasaan *mufradat* Bahasa Arab di MTsN Bangkalan. Dengan fokus pada tingkat kelas 7, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang mendalam tentang dampak penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan Bahasa Arab di tingkat menengah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjadi kontribusi akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Bangkalan dan sekolah-sekolah serupa di Indonesia.

Metodologi penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara dan observasi untuk mengkaji pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab di MTsN Bangkalan. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa guna memperoleh informasi terkait pengalaman, persepsi, serta efektivitas penggunaan SAC dalam pembelajaran. Selain itu, observasi dilaksanakan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam penggunaan aplikasi SAC sebagai media pembelajaran mufradat. Data yang diperoleh berupa data primer hasil dari wawancara dan observasi lapangan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan cara menguraikan temuan secara sistematis, kemudian diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peran dan kontribusi Smart Apps Creator dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTsN Bangkalan.

Media Pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bahasa adalah alat dan sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar bahasa agar lebih efektif dan menarik. Media ini membantu dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat menguasai bahasa target dengan lebih baik. Contoh media pembelajaran bahasa meliputi buku teks, modul, audio rekaman, video, aplikasi mobile, dan platform e-learning.

Penggunaan media pembelajaran bahasa memiliki tujuan utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyesuaikan metode penyampaian sesuai dengan gaya belajar siswa. Misalnya, media visual seperti gambar, poster, dan video dapat membantu siswa yang lebih mudah memahami informasi melalui visualisasi, sedangkan media audio seperti lagu, podcast, dan rekaman percakapan sangat berguna bagi siswa yang belajar lebih baik dengan mendengarkan. Selain itu, media interaktif seperti aplikasi dan perangkat lunak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bahasa secara langsung melalui simulasi dan latihan yang dirancang secara khusus.

Selain meningkatkan efektivitas, media pembelajaran bahasa juga berperan penting dalam menjaga motivasi dan minat siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis media, proses belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Misalnya, penggunaan video yang menampilkan situasi nyata di negara yang menggunakan bahasa target tidak hanya membantu siswa memahami bahasa dalam konteks praktis, tetapi juga memperkenalkan mereka pada budaya dan kebiasaan negara tersebut, sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih kaya dan menyeluruh..

Media adalah sumber belajar dalam arti dapat dipahami sebagai manusia, benda, atau peristiwa agar siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Media adalah alat yang dapat berbentuk dan berfungsi apa saja sebagai media penyampaian pesan untuk mencapai tujuan.

Menurut Hamalik, keberadaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai unsur intrinsik dari proses pembelajaran. Media pembelajaran menawarkan potensi unik yang dapat membantu siswa dalam belajar, selain dapat menggantikan sebagian peran pendidik sebagai penyaji materi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan materi pembelajaran inovatif yang akan menarik siswa untuk belajar bahasa Arab.

Media pembelajaran bahasa Arab adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami, menguasai, dan mempraktikkan bahasa Arab dengan lebih efektif. Media ini bisa berupa berbagai bentuk, antara lain:

1. **Buku Teks dan Modul**: Materi tertulis yang disusun secara sistematis untuk membantu pembelajaran bahasa Arab.
2. **Audio**: Rekaman suara seperti lagu, percakapan, atau pelafalan kata-kata dalam bahasa Arab.
3. **Video**: Film, klip video, atau animasi yang menampilkan penggunaan bahasa Arab dalam konteks nyata.
4. **Aplikasi dan Perangkat Lunak**: Program komputer atau aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Arab.
5. **Flashcard**: Kartu bergambar atau berteks yang digunakan untuk menghafal kosakata atau tata bahasa.
6. **Poster dan Grafik**: Materi visual yang menampilkan kosakata, aturan tata bahasa, atau percakapan dalam

bahasa Arab.

7. **Laboratorium Bahasa**: Ruangan khusus yang dilengkapi dengan peralatan audio-visual untuk praktik mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Arab.
8. **Permainan Edukasi**: Game interaktif yang dirancang untuk mengajarkan bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan menarik.
9. **Internet dan Sumber Daring**: Situs web, forum, dan platform e-learning yang menyediakan materi pembelajaran bahasa Arab.

Penggunaan berbagai jenis media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman belajar, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep dalam bahasa Arab.

b. Peranan Media dalam Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa peranan utama media dalam pembelajaran:

1. Memfasilitasi Pemahaman: Media membantu mempermudah penyampaian konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Misalnya, penggunaan gambar, grafik, dan video dapat membantu visualisasi konsep yang abstrak, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.
2. Meningkatkan Motivasi Belajar: Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Misalnya, video pembelajaran yang menarik atau game edukatif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
3. Menyediakan Variasi Metode Pembelajaran: Media memungkinkan variasi dalam metode penyampaian materi. Dengan berbagai jenis media, guru dapat memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Hal ini dapat mencakup penggunaan buku, video, audio, aplikasi, dan sebagainya.
4. Ingatan dan Retensi: Media yang beragam dapat membantu memperkuat ingatan dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Misalnya, kombinasi antara teks, gambar, dan audio dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.
5. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Media digital seperti e-learning, aplikasi, dan platform online memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.
6. Menyediakan Umpan Balik Langsung: Media interaktif seperti aplikasi pembelajaran dan perangkat lunak edukatif seringkali dilengkapi dengan fitur umpan balik langsung. Fitur ini memungkinkan siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran mereka secara real-time dan memahami kesalahan yang perlu diperbaiki.
7. Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Penggunaan media yang beragam memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.
8. Menghubungkan dengan Dunia Nyata: Media, terutama video dan simulasi, dapat membantu menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Hal ini dapat memberikan konteks yang lebih kaya dan relevan, sehingga siswa dapat melihat bagaimana konsep yang dipelajari diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Software Smart *Apps Creator*

1. Pengertian *Software Smart Apps Creator*

SAC merupakan kepanjangan dari *Smart Apps Creator* menggambarkan unit lunak guna menciptakan aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop serta website. Sebab hasil pengembangannya itu bisa dikonversikan jadi aplikası *mobile Android* atau *IoS*, aplikası desktop serta pula aplikasi *Website HTML 5* yang bisa diakses melewati browser.(Elviana & Julianto, n.d.)

Smart *Apps Creator* menggambarkan suatu aplikasi desktop yang dipakai untuk membuat aplikasi mobile learning berbasis android serta iOS tanpa memanfaatkan tanda pemrograman. Dan mampu mereproduksi pola HTMLS serta *exe*. *Smart Apps Creator* bisa diajarkan untuk para siswa SD atau MI, SMP ataupun MTs, SMA ataupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ataupun MA guna menambah kretatifitasnya dalam mengola konten serta juga menciptakan aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.(Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, 2021)

Penentuan kegiatan belajar mengajar berbasis android dengan teknologi *Smart Apps Creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukan atau mengonsep isi kegiatan belajar mengajar tanpa dengan teknik pemprograman atau HTML (*hyper text markup language*) maka para konsumen di mudahkan dalam membuat materi pembelajaran mampu dikenakan pada proses offline ataupun online yang mampu dibesarkan lagi serupa dengan kepentingan developer supaya mereproduksi produk yang mampu dikenakan dimanapun serta kapanpun.

Produk yang diperoleh dari aplikasi ini bisa dipakai nyaris dalam seluruh unit semacam dikemas pada wujud aplikasi dengan dimensi. apk dalam ponsel pintar dengan sistem android ataupun iOS. Tidak hanya itu juga bisa di pasang di laptop dengan pola *exe*, serta dalam struktur web dengan bentuk *HTML 5*. Keringanan pemanfaatan ini menjadi sebuah daya tarik tertentu guna membuat sebuah aplikasi dengan memanfaatkan aplikasi ini.(Azizah, 2020)

Banyak alat lunak bisa dipakai guna menciptakan alat berbasis android berbayar serta tanpa perbayar. Sebagian alat lunak ini simpel serta sebagian susah. Di antara banyak alat lunak yang ada, para periset memilih alat lunak *Smart Apps Creator* (SAC) untuk media pembelajaran berbasis Android sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Penyebabnya memilih kreator aplikasi cerdas merupakan sebab alat lunak kreator aplikasi cerdas *free* serta gampang dibuat. Tidak hanya itu, *Smart Apps Creator* amat cocok pada saat dibuat di laptop ataupun PC guna menjadi APK (aplikasi yang bisa diaplikasikan di Android)(Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, 2021). Peserta didik selaku pemakai Android layak menginstal file APK yang diaplikasikan oleh guru tanpa menghadapi kesusahan maka mudah dipakai untuk melatih diri dimanapun serta dimana juga peserta didik ada. Kreator Aplikasi cerdas bisa dipakai dengan cara offline alhasil tidak membutuhkan alokasi yang mahal.

2. Fungsi *Smart Apps Creator*

Ada beberapa fungsi dari *Smart Apps Creator*, diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Siswa dapat belajar maupun mereview materi ajar atau bahan setiap waktu serta dimana saja pada saat dibutuhkan.
b) Siswa juga dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain menggunakan media *Smart Apps Creator* ini pada saat diluar jam pelajaran.

Pembahasan

Bahasa Arab merupakan bahasa yang sudah dikenal luas di kalangan umat Islam karena berfungsi sebagai

bahasa Al-Qur'an. Saat ini, pembelajaran bahasa Arab semakin berkembang dan diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari prasekolah hingga perguruan tinggi. Menurut Nurul Azmi(Azmi, n.d.), bahasa Arab juga semakin diminati oleh masyarakat global karena banyak istilah dalam ajaran Islam yang bersumber dari bahasa tersebut. Di Indonesia, bahasa Arab diajarkan di pesantren, perguruan tinggi, serta sejumlah sekolah menengah bertaraf internasional.

Dalam proses pembelajarannya, bahasa Arab mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan tersebut, peserta didik perlu memiliki penguasaan mufrodat (kosakata) yang cukup. Mufrodat menjadi fondasi penting dalam pembelajaran bahasa, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin mudah seseorang memahami informasi serta menyampaikan ide dan gagasannya, baik secara lisan maupun tulisan.(Aida, n.d.)

Berdasarkan hasil observasi di MTsN Bangkalan pada tanggal 11 November 2025, diperoleh informasi bahwa hasil pelajaran bahasa Arab peserta didik masih sangat rendah khususnya dalam penguasaan mufrodat (kosa kata). Hal ini ditunjukkan dalam hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab yang ada di MTsN Bangkalan mengatakan bahwa: (1) rendahnya ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Arab, (2) latar belakang siswa yang mayoritas berasal dari sekolah umum dan tidak sekolah Madrasah Diniyah sehingga belum memiliki dasar bahasa Arab dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit, serta (3) terbatasnya penguasaan mufrodat (kosakata) yang berdampak pada kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosakata yang diajarkan pada setiap pertemuan. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam memahami bahasa Arab, terutama ketika harus mengingat kembali mufrodat yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, solusi yang dapat ditempuh adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan beragam. Peneliti berupaya mengimplementasikan media audio-visual sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan mufrodat (kosakata) siswa. Diharapkan, penggunaan media ini mampu menumbuhkan ketertarikan dan fokus siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara lebih optimal.

Salah satu strategi untuk meningkatkan pembelajaran mufrodat bahasa arab yakni dengan menggunakan aplikasi pintar seperti Smart Apps Creator. Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop untuk berkreasi(Dinanti, n.d.), aplikasi ini berupa android. Ada juga beberapa aplikasi yang khusus untuk belajar kosakata bahasa Arab. Beberapa di antaranya Memrise dan Mondly yang menawarkan pembelajaran interaktif dan latihan percakapan, serta aplikasi seperti Belajar Bahasa Arab Praktis, FunEasyLearn, dan Belajar Bahasa Arab Lengkap yang fokus pada penguasaan kosakata dan tata bahasa. Selain itu, platform seperti Kahoot! dan Quizlet mendukung pembelajaran melalui kuis dan flashcard, sementara Duolingo menghadirkan pembelajaran berbasis permainan. Adapun Seesaw, Edmodo, dan Nearpod memfasilitasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dapat diakses siswa baik di dalam maupun di luar kelas.

Semua aplikasi tersebut bisa digunakan oleh semua tingkatan pelajar dan Smart Apps Creator dapat diajarkan kepada siswa SD, SMP, dan SMA/SMK untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mengelola konten serta membuat aplikasi seluler yang menarik (smartappscreator.com). Aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone, yang merupakan bagian dari pembelajaran berbasis mobile learning.

Smart Apps Creator (SAC) adalah aplikasi multimedia yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Android dan iOS tanpa memerlukan pengetahuan coding. SAC sangat berguna di daerah yang tidak memiliki akses internet atau sinyal telepon karena dapat digunakan tanpa koneksi internet.

Dengan berbagai fitur seperti animasi, gambar, video, dan musik, SAC menawarkan tampilan yang menggabungkan ebook dan presentasi PowerPoint, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Aplikasi ini sering digunakan oleh guru untuk membuat aplikasi pembelajaran seperti kuis mobile dan semacemnya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil dari aplikasi SAC dapat diakses melalui jaringan telepon atau dipindahkan menggunakan perangkat keras seperti flashdisk dan memori(Alisa & Pamessangi, 2023).

Penggunaan aplikasi pintar dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah beberapa poin utama:

Kelebihan :

1. Interaktivitas Tinggi:

   Aplikasi pintar seperti Mondly, Memrise, dan Drops menawarkan interaktivitas yang tinggi, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Fitur-fitur interaktif seperti latihan percakapan, permainan, dan kuis dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Aksesibilitas:

   Aplikasi pintar dapat diakses melalui ponsel pintar, sehingga siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Ini sangat berguna bagi siswa yang memiliki jadwal belajar yang sibuk.
3. Kemudahan Penggunaan:

   Aplikasi pintar biasanya memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siswa tidak perlu waktu lama untuk belajar menggunakan aplikasi tersebut.
4. Konten yang Luas:

   Aplikasi seperti Memrise dan Mondly menyediakan berbagai macam konten pembelajaran, termasuk percakapan, kosa kata, dan kalimat yang sering digunakan dalam bahasa Arab. Ini membantu siswa memahami bahasa Arab secara lebih komprehensif.
5. Penggunaan Visual:

   Aplikasi seperti Drops menggunakan metode pembelajaran visual yang efektif. Gambar-gambar yang menarik dapat membantu siswa memahami kata-kata dan percakapan dengan lebih cepat.

Kekurangan

1. Ketergantungan pada Teknologi:

   Siswa mungkin tergantung terlalu banyak pada teknologi dan kurang menggunakan metode belajar tradisional. Hal ini dapat membuat mereka kehilangan kemampuan belajar secara manual.
2. Kualitas Konten:

   Kualitas konten dalam beberapa aplikasi mungkin tidak selalu konsisten. Beberapa aplikasi mungkin tidak memiliki konten yang cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.
3. Biaya:

   Beberapa aplikasi pintar memerlukan biaya langganan atau pembelian fitur tambahan. Hal ini dapat menjadi beban bagi siswa atau orang tua yang tidak memiliki sumber daya yang cukup.
4. Kurangnya Interaksi Sosial:

   Belajar menggunakan aplikasi pintar dapat membuat siswa kurang berinteraksi dengan teman-teman mereka. Interaksi sosial sangat penting dalam proses belajar.
5. Keterbatasan Konteks:

Aplikasi pintar mungkin tidak dapat memberikan konteks yang sama seperti belajar dalam kelas atau dengan guru. Konteks belajar yang lebih luas dan interaktif dapat membantu siswa memahami bahasa Arab lebih baik.

Keberhasilan implementasi aplikasi pintar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa faktor utama:

1. Kualitas Konten: Konten aplikasi harus akurat, relevan, dan sesuai dengan kurikulum pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Konten yang berkualitas tinggi membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik.
2. Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa: Aplikasi harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa, termasuk level bahasa mereka dan gaya belajar yang berbeda. Personalisasi pengalaman belajar dapat meningkatkan efektivitas aplikasi.
3. User Interface dan User Experience (UI/UX): Desain aplikasi harus intuitif dan mudah digunakan. Antarmuka yang bersih dan navigasi yang sederhana membantu siswa fokus pada pembelajaran tanpa terganggu oleh masalah teknis.
4. Fitur Interaktif: Fitur seperti latihan interaktif, permainan edukatif, dan kuis dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Aksesibilitas dan Kompatibilitas: Aplikasi harus dapat diakses di berbagai perangkat (smartphone, tablet, komputer) dan sistem operasi (Android, iOS) untuk memastikan semua siswa dapat menggunakannya.
6. Dukungan Teknologi: Ketersediaan dukungan teknis dan pembaruan aplikasi yang teratur penting untuk mengatasi masalah teknis dan memastikan aplikasi tetap berfungsi dengan baik.
7. Pelatihan dan Dukungan untuk Pengguna: Guru dan siswa perlu mendapatkan pelatihan tentang cara menggunakan aplikasi secara efektif. Dukungan tambahan dalam bentuk panduan atau tutorial dapat membantu dalam proses ini.
8. Motivasi dan Keterlibatan: Aplikasi yang menyediakan umpan balik yang konstruktif, penghargaan, atau gamifikasi dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan terus menggunakan aplikasi.
9. Integrasi dengan Metode Pembelajaran Lain: Aplikasi harus dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran tradisional atau online lainnya, memungkinkan kombinasi yang efektif dalam pengajaran mufrodat bahasa Arab.
10. Evaluasi dan Penyesuaian: Secara berkala mengevaluasi efektivitas aplikasi dan melakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik dari pengguna dapat membantu meningkatkan aplikasi dan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Memperhatikan faktor-faktor ini dapat meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam implementasi aplikasi pintar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya pembelajaran mufrodat bahasa Arab menggunakan aplikasi pintar sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi pintar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab memiliki banyak kelebihan, seperti interaktivitas tinggi, aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan konten yang luas. Namun, ada juga beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada teknologi, kualitas konten yang tidak konsisten, biaya, kurangnya

interaksi sosial, dan keterbatasan konteks. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi pintar harus dipadukan dengan metode belajar tradisional untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Keberhasilan implementasi aplikasi pintar dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab dipengaruhi oleh kualitas konten, kesesuaian dengan kebutuhan siswa, desain antarmuka yang intuitif, dan fitur interaktif. Aplikasi harus mudah diakses di berbagai perangkat dan sistem operasi, serta didukung oleh dukungan teknis yang memadai. Pelatihan untuk pengguna dan motivasi siswa melalui umpan balik dan gamifikasi juga penting. Integrasi dengan metode pembelajaran lain dan evaluasi berkala untuk penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna dapat meningkatkan efektivitas aplikasi dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

Ach. Syarofi, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio-Visual melalui Media Sosial : Youtube, TikTok, Instagram, Facebook. KITABA : Journal of Interdisiplinary Arabic Learning

Aida, F. (n.d.). Penggunaan *Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat (kosakata) Bahasa Arab Fitrotul Aida*. 1–12.

Alisa, N., & Pamessangi, A. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan*. *13*(1), 252–260.

Azizah, A. R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming*. 72–80.

Azmi, N. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT (KOSA KATA) PADA SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH LIMBUNG*. 1–10.

Dinanti, F. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*. 123–133.

Elviana, D., & Julianto. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) BERBASIS ANDROID PADA MATERI SUHU DAN KALOR MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak*.

Firdausia, Amalia, dkk, Al-Musannif: Journal of Islamic.*Education and TeacherTraining, Vol. 2 No. 2, Pengembangan Media.pembelajaran Bahasa Arab.Berbasis Web Offlinepada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang*, 2020.

Imamuddin, D. (2021). Analisis Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MTS Surya Buana Kota Malang. Shaut Al-'Arabiyah, 9(No.1)

Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, A. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR* DALAM *MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH*. *10*(3), 1745–1756.

Koderi, dkk, Jurnal Bahasa Arab.Arabiyatuna VOL 4 No. 2, *Pengembangan MobileLearning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs*, 2020.

Ovan & Andika Saputra, CAMI: *Aplikasi Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Cet I; Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020).