



Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Fun Easy Learn Arabic dalam Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab terhadap Peserta Didik

Siti Latifah Cahyani¹, Umi Hanifah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

E-mail: latifahcahya25@gmail.com, umihanifah@uinsa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-06 Keywords: <i>Arabic Language;</i> <i>Vocabulary;</i> <i>Fun Easy Learn;</i> <i>Digital Media;</i> <i>Learning Motivation.</i>	Arabic is an international language with significant roles in religion, education, and culture. Vocabulary mastery is a fundamental aspect in language acquisition as it supports the four skills: listening, speaking, reading, and writing. This study aims to explore the use of the Fun Easy Learn Arabic application as a digital learning medium to improve Arabic vocabulary comprehension. The research employed a qualitative method with literature review and interviews as the data collection techniques. The results indicate that the application increased students' vocabulary comprehension and motivation through interactive features such as native speaker audio, visual illustrations, and educational games. Data show that 72% of students were actively engaged, 20% tended to be passive, and 8% were fairly active in class discussions. In conclusion, the Fun Easy Learn Arabic application is effective in enhancing vocabulary learning and student motivation.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-06 Kata kunci: <i>Bahasa Arab;</i> <i>Kosa Kata;</i> <i>Fun Easy Learn;</i> <i>Media Digital;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	Bahasa Arab merupakan bahasa internasional yang berperan penting dalam bidang agama, pendidikan, dan kebudayaan. Penguasaan kosa kata merupakan aspek mendasar dalam pembelajaran bahasa karena mendukung empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan aplikasi Fun Easy Learn Arabic sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tinjauan pustaka dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan pemahaman kosa kata dan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif berupa audio penutur asli, ilustrasi visual, serta permainan edukatif. Data penelitian menunjukkan bahwa 72% siswa terlibat aktif, 20% cenderung pasif, dan 8% cukup aktif dalam diskusi kelas. Kesimpulannya, aplikasi Fun Easy Learn Arabic efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata dan motivasi belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting, khususnya dalam bidang agama, pendidikan, dan kebudayaan. Dalam proses pembelajarannya, penguasaan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) menjadi aspek yang sangat penting. Di antara keempat keterampilan tersebut, *maharah istima'* (kemampuan menyimak) menjadi dasar yang krusial karena menyimak merupakan gerbang awal dalam memahami dan menguasai Bahasa Arab secara menyeluruh. Di tengah arus globalisasi yang semakin deras, Bahasa Arab memiliki peranan yang sangat penting dalam mengkaji al-qur'an maupun hadis. Karenanya, boleh dikatakan bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an. Selain itu, bahasa Arab juga dapat bertahan hidup karena mampu memelihara perkembangannya dari masa ke masa.

Bahasa Arab memiliki peran penting dalam bidang agama, pendidikan, dan kebudayaan, terutama sebagai bahasa Al-Qur'an dan hadis. Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan kosa kata (*mufrod*) merupakan aspek fundamental karena menjadi dasar untuk menguasai 4 keterampilan berbahasa. Namun, pembelajaran *mufrod* sering menghadapi kendala, terutama karena keterbatasan media interaktif yang menarik. Banyak siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang hanya berfokus pada hafalan, sehingga motivasi dan pemahaman kosa kata masih rendah. Hal ini menuntut adanya media digital yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi alternatif strategis. Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kawasan dalam teknologi pembelajaran. Pemanfaatan adaah aktivitas menggunakan

proses dan sumber untuk belajar. Aplikasi Fun Easy Learn, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital, menawarkan pendekatan yang inovatif dengan fitur audio dari penutur asli, visual yang menarik, serta berbagai permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari instruksi mendengarkan adalah agar siswa mampu mengenali bunyi ujaran, mengenali kata, frasa, dan kalimat, memperoleh dan menafsirkan informasi, dan banyak lagi. sebab melalui aktivitas ini siswa dilatih untuk memahami pesan yang disampaikan secara lisan. Lebih dari itu, melalui kegiatan menyimak siswa diharapkan mampu memperoleh informasi, memahami makna yang terkandung di dalamnya, serta menafsirkan pesan yang disampaikan oleh penutur. karena pemahaman bunyi dan makna menjadi landasan utama dalam komunikasi. Hal ini memungkinkan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab dilakukan secara kontekstual, menyenangkan, dan efektif. Kajian tentang penggunaan aplikasi Fun Easy Learn sebagai media pembelajaran kosa kata Bahasa Arab menyediakan perspektif baru bagi dunia pendidikan, terutama dalam mengimplementasikan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosa kata Bahasa Arab secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

Terdapat beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini, yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sejumlah penelitian terdahulu yang telah banyak mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan berbagai aplikasi populer. Misalnya, Muthoharoh dan Abidin (2023); menemukan bahwa penggunaan media Quizlet secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa SMP, dibuktikan dengan peningkatan skor antara pre-test dan post-test setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, (Sundari, 2024; Puspita, 2023); juga mengidentifikasi aplikasi seperti Memrise dan Kahoot sebagai media yang efektif dalam memfasilitasi latihan kosa kata, sekaligus meningkatkan motivasi

belajar siswa dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Review literatur oleh Hani Nur Fadila dkk. (2025) mengevaluasi fitur dan dampak dari aplikasi Fun Easy Learn Arabic. Aplikasi ini menggabungkan berbagai metode multisensori seperti flashcards, kuis interaktif, dan game edukasi yang memperkuat proses pembelajaran kosakata Arab. Studi ini menyimpulkan bahwa aplikasi ini bisa menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik, khususnya dalam penguasaan kosakata. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi digital mampu meningkatkan penguasaan kosa kata. Misalnya, penggunaan Quizlet terbukti efektif meningkatkan perbendaharaan kata siswa (Muthoharoh & Abidin, 2023), sedangkan Memrise dan Kahoot membantu meningkatkan motivasi melalui latihan interaktif (Sundari, 2024; Puspita, 2023). Akan tetapi, penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan aplikasi Fun Easy Learn Arabic dalam pembelajaran mufrodlat masih terbatas.

Namun demikian, kajian yang secara khusus meneliti penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dalam pembelajaran mufrodlat bahasa Arab masih tergolong terbatas. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran digital yang spesifik seperti aplikasi Fun Easy Learn masih jarang dilakukan, sehingga menimbulkan kebutuhan untuk studi yang mendalam terhadap aplikasi ini guna mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut dapat berkontribusi memperbaiki pemahaman kosa kata peserta didik. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang mengintegrasikan teknologi audio dari penutur asli dengan elemen permainan edukatif yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan daya serap peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian ini juga mengadopsi metode evaluasi yang komprehensif untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata secara kontekstual dan berkelanjutan, berbeda dengan banyak studi sebelumnya yang hanya fokus pada aspek kuantitatif. Dengan demikian, studi ini tidak hanya menyajikan inovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran Bahasa Arab, tetapi juga memberikan model pedagogis baru yang dapat diadaptasi oleh pendidik dalam berbagai tingkat pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Subjek penelitian adalah 25 siswa pada tingkat MTs, dengan rincian 72% (18 siswa) aktif, 20% (5 siswa) pasif, dan 8% (2 siswa) cukup aktif dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu:

1. Wawancara, yang dilakukan dengan peserta didik untuk mengetahui pengalaman serta tanggapan mereka terhadap penggunaan aplikasi.
2. Observasi, yang dilakukan selama proses pembelajaran mufrodat dengan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* guna melihat keterlibatan siswa secara langsung.
3. Dokumentasi, berupa catatan aktivitas pembelajaran, hasil latihan siswa, serta tangkapan layar aplikasi yang digunakan.

Analisis data dilakukan dengan model Miles & Huberman, yang mencakup tiga tahap. Pertama, reduksi data, yaitu menyeleksi dan memfokuskan data pada aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam bentuk narasi deskriptif serta tabel persentase keterlibatan siswa (72% aktif, 20% pasif, dan 8% cukup aktif). Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu merumuskan temuan penelitian tentang pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* dalam meningkatkan penguasaan mufrodat, sekaligus memeriksa konsistensinya dengan data yang diperoleh.

Dengan pendekatan ini, penelitian mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana aplikasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman kosa kata siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Fun Easy Learn Arabic

Banyak perangkat atau aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk mencapai kemampuan. Pada saat ini, salah satu sistem operasi mobile yang mengalami perkembangan pesat adalah android. Android merupakan system operasi open-source untuk perangkat seluler yang sangat populer. Oleh karena itu, Android terpilih sebagai platform untuk pengembangan media atau game

edukasi. Salah satu aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk pembelajaran melalui perangkat android adalah Fun Easy Learn Arabic. Aplikasi ini mampu menciptakan interaktivitas pembelajaran yang lebih tinggi. Fitur audio dari penutur asli, ilustrasi visual, serta permainan edukatif menjadikan proses belajar tidak monoton. Observasi menunjukkan siswa lebih tertantang dan terlibat dalam kuis maupun latihan berbasis permainan. Interaktivitas ini memperkuat proses pembelajaran multisensori, yang menggabungkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Saat ini kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penyajian materi secara formal di kelas saja, namun juga mengadopsi metode pembelajaran menyenangkan, yaitu metode pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dalam penyajian dan penerapan materi.

Aplikasi Fun Easy Learn mempersembahkan pengalaman belajar bahasa Arab yang unik melalui konsep permainan kata (mufrodat) yang memotivasi dan meningkatkan pemahaman. Aplikasi fun easy learn arabic merupakan aplikasi pembelajaran bahasa arab yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran bahasa arab dengan cara interaktif dan menyenangkan. materi yang tersaji didalamnya sesuai dengan tingkat kognitif pengguna, dimana aplikasi ditujukan untuk siswa yang baru belajar bahasa arab pada tingkat dasar. Aplikasi ini dapat di download dan diakses di playstore secara gratis.

Adapun Fitur utama dari aplikasi Fun Easy Learn meliputi:

- a) **Audio penutur asli**, membantu siswa memahami pelafalan yang benar.
- b) **Ilustrasi visual**, mempermudah asosiasi kata dengan gambar sehingga lebih mudah diingat.
- c) **Permainan edukatif berbasis kuis**, seperti mencocokkan kata, melengkapi kalimat, dan memilih kata yang sesuai, yang meningkatkan keterlibatan siswa.
- d) **Sistem umpan balik dan reward**, berupa skor dan penghargaan virtual yang memotivasi siswa untuk terus belajar.

Fitur-fitur tersebut membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, variatif, dan kontekstual, sehingga mampu mengatasi kebosanan metode konvensional yang hanya berfokus pada hafalan.

Selain itu, penerapan media digital seperti aplikasi ini juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap perkembangan zaman. penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil penguasaan bahasa Arab secara signifikan jika diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Fun Easy Learn Arabic dapat menjadi solusi inovatif yang mampu mengatasi kendala klasik dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab, seperti keterbatasan media dan metode tradisional yang monoton.

2. Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab

Kosa kata merupakan sekumpulan kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa atau yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi. Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab. Menurut David Wilkins sebagaimana dikutip oleh Sesep dan Munawar Mahmud, "Without Grammar very can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed" tanpa mengetahui grammar (tata bahasa). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, penguasaan kosa kata tidak hanya berfokus pada penghafalan, tetapi juga pada kemampuan untuk menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks yang tepat. Aplikasi Fun Easy Learn dirancang untuk membantu peserta didik menginternalisasi kosa kata melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Dalam belajar bahasa Arab, penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek penting, karena kosakata berperan dalam semua keterampilan berbahasa, seperti mendengar, membaca, menulis, dan berbicara. Dengan demikian, kurangnya penguasaan kosakata dapat menjadi hambatan dalam berkomunikasi secara efektif. Menurut H.G.Tarigan (dalam Sabae & Hunaidu, 2019) kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang menentukan kualitasnya dalam berbahasa, seseorang dengan penguasaan kosakata yang banyak akan memperbesar peluangnya untuk memiliki keterampilan berbahasa. Aplikasi Fun Easy Learn menawarkan berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman kosa kata, seperti penggunaan gambar, audio, dan permainan edukatif. Metode ini membantu peserta didik untuk mengaitkan kata-kata

baru dengan konteks visual dan auditori, yang dapat memperkuat ingatan mereka. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah untuk mengingat kosa kata baru ketika belajar melalui aplikasi dibandingkan dengan metode tradisional. Peserta didik melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah untuk mengingat kosa kata baru ketika belajar melalui aplikasi dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk peningkatan keterlibatan emosional, di mana aplikasi yang interaktif mampu menarik perhatian dan minat mereka. Selain itu, konteks visual dan auditori yang disediakan oleh aplikasi membantu peserta didik memahami makna kata dalam situasi yang lebih nyata, sehingga memperkuat ingatan mereka.

Aplikasi ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan kesempatan untuk mengulang materi yang sulit dan memperdalam pemahaman mereka. Umpan balik instan yang diberikan setelah menyelesaikan latihan atau kuis membantu mereka mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman dengan cepat. Elemen gamifikasi, seperti tantangan dan penghargaan, menambah motivasi peserta didik untuk terus belajar dan berusaha memahami kosa kata baru.

Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan aplikasi fun easy learning Arabic ini. Mereka merasa bahwa aplikasi ini membantu mereka belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Fitur-fitur seperti gambar, audio, dan permainan interaktif mempermudah mereka dalam menghafal dan memahami arti kosakata. Dalam penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic*, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif saat mencoba fitur kuis dan latihan berbasis permainan (gamifikasi). Mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan level demi level, yang tanpa disadari mengarahkan mereka pada penguasaan kosakata baru secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi atas kejenuhan dalam metode konvensional. Selain meningkatkan motivasi, aplikasi ini juga membantu siswa dengan berbagai gaya belajar. Misalnya, siswa dengan

kecenderungan visual terbantu melalui ilustrasi gambar yang menarik, sedangkan siswa auditori memperoleh keuntungan dari pelafalan kata yang disediakan dalam bentuk audio. Interaktivitas ini memperkuat pembelajaran multisensori yang diyakini mampu mempercepat daya ingat siswa terhadap kosakata. Tidak hanya mengenal bentuk tulisan, siswa juga belajar mengenali suara dan makna kata dalam satu waktu, sehingga proses kognitif mereka berjalan lebih efektif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri menggunakan kosakata Arab dalam konteks sederhana, seperti menyusun kalimat pendek atau menjawab pertanyaan secara lisan. Beberapa siswa bahkan mulai menggunakan kata-kata baru dalam percakapan harian di kelas. Fakta ini mengindikasikan bahwa pemahaman tidak hanya bersifat pasif, tetapi telah bergeser menjadi kemampuan aplikatif. Hal ini selaras dengan pendapat dari Alshammari (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis teknologi mendorong transisi dari sekadar "mengetahui" menjadi "menggunakan" bahasa target secara kontekstual. Guru sebagai fasilitator juga merasakan dampak positif dari penggunaan aplikasi ini. Mereka mengungkapkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat dan waktu pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat belajar mandiri dan mengulang materi di luar kelas. Guru juga mencatat bahwa aplikasi ini mempermudah proses diferensiasi pengajaran, di mana siswa yang cepat memahami materi bisa melanjutkan ke level berikutnya tanpa mengganggu siswa lain. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

3. Dampak Pemanfaatan Media Fun Easy Learn

Aplikasi *fun easy learn* dirancang dengan konsep *edutainment*, yaitu menggabungkan Pendidikan dan hiburan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa tidak mudah bosan dan merasa lebih tertarik karena pembelajaran dilakukan menggunakan

berbagai permainan edukatif seperti mencocokkan kata sesuai apa yang telah diperdengar dan melengkapi kata yang rumpang. Media ini membantu guru dalam penyampaian materi, mengurangi kesulitan pengajaran kosakata yang biasanya hanya mengandalkan hafalan, serta memberikan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik. Aspek lain yang menjadi daya tarik aplikasi ini adalah pendekatannya yang berbasis permainan (*game-based learning*). Fitur-fitur interaktif seperti kuis, tantangan kosakata, dan latihan mendengar berbentuk permainan ternyata berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar santri. Hal ini sejalan dengan teori Motivasi yang dikemukakan oleh Robert Gardner, yang menjelaskan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran bahasa kedua sangat dipengaruhi oleh motivasi, baik yang bersifat instrumental (motivasi karena tujuan tertentu seperti nilai atau pekerjaan) maupun integratif (motivasi karena keinginan untuk lebih dekat dengan budaya dan bahasa target). Aplikasi ini mampu menjembatani kedua jenis motivasi tersebut dengan pendekatan yang menyenangkan dan relevan.

Kelebihan pemanfaatan menggunakan media pembelajaran *fun easy learning*:

- a) Fitur ini membuat siswa bersemangat belajar bahasa Arab dengan memberikan reward berupa bunga jika soal dijawab dengan benar.
- b) Ada banyak permainan edukatif dalam program ini yang dapat membantu Anda meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca tanpa membuatnya membosankan.
- c) Selain memberikan pengetahuan teoretis, aplikasi ini membantu meningkatkan pengucapan bahasa Arab. Rekaman audio profesional mengelola fungsi program. Terjemahan terverifikasi dan teknologi pengenalan suara.
- d) Aplikasi ini memiliki ilustrasi yang dibuat dengan tangan agar mudah dipahami oleh orang dewasa dan anak-anak.

Kekurangan pemanfaatan media pembelajaran *fun easy learn* :

Aplikasi ini hanya dapat digunakan secara online, sehingga pengguna sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet. Kondisi ini tentu menjadi kendala apabila pembelajaran dilakukan di daerah dengan

akses internet yang terbatas atau tidak stabil. Ketergantungan terhadap jaringan internet juga berpotensi menghambat kelancaran proses belajar, terutama bagi siswa yang tidak selalu memiliki kuota data atau perangkat dengan koneksi yang memadai. Dengan demikian, meskipun aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab, keterbatasan akses offline tetap menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya di lingkungan pendidikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa :

1. Pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn Arabic* terbukti efektif meningkatkan pemahaman kosa kata (mufrodat) siswa melalui fitur audio penutur asli, ilustrasi visual, dan permainan edukatif yang interaktif.
2. Aplikasi ini mendorong peningkatan motivasi, partisipasi, serta kemandirian belajar siswa, sekaligus memberi kemudahan bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran.
3. Kendala utama dalam penggunaannya adalah ketergantungan pada jaringan internet, sehingga akses pembelajaran belum merata di semua daerah.

B. Saran

1. Pengembang aplikasi disarankan menghadirkan versi offline agar aplikasi lebih fleksibel digunakan di berbagai kondisi.
2. Guru perlu mengikuti pelatihan pemanfaatan media digital untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran mufrodat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ady Zakyanto, Mokhammad Denta, and Atik Wintarti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan." *MATHEdunesa* 11, no. 1 (2022): 1-11. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p1-11>.
- Dalam, Arabic, Pembelajaran Kosakata, and Bahasa Arab. "LITERATUR REVIEW: APLIKASI MOBILE FUN EASY LEARN ARABIC DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB" 7, no. April (2025): 37-51.

<https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486>

Easy, Fun, and Learn Arabic. "عامتسلا سيردت في." 2024.

Haq Irfan Faizul. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto." *Iain Purwokerto*, 2021. www.iainpurwokerto.ac.id.

Harahap, Nora Almaisi, and Rada Putria Ningsih. "Pembelajaran Mufrodat Berbasis Aplikasi Fun Easy Learn." *Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, n.d.

Hasniar, Sitti Wahidah Masnani, and Andi Agussalim. "Jurnal Sarjana Ilmu Budaya." *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya* 4, no. 01 (2024).

Hayatunnisa, St, and Hanafi. "Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 13196-205.

Kholis, Muhammad Nur, and Muhammad Fahrur Nadhif. "The Effectiveness of Quizlet.Com in Arabic Vocabulary Learning; Students' Perception and Acceptance of Technology." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 7, no. 1 (2023): 1-13. <https://doi.org/10.18326/lisania.v7i1.1-13>.

Qatrunada, Hanny Khairunisa, Maman Abdurrahman, Nalahuddin Saleh, Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Pendidikan Indonesia, Informasi Artikel, and Arabic Vocabulary. "Analisis Penggunaan Memrise Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Pendekatan Andragogi" 4, no. 3 (2025): 605-11. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5383>.

Subhan Hi Ali Dodego. "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 55-70. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i2.48>.

Syarofi, Ach, Uyun Thayyibah, Moch Ubaidillah, Nuri Alvina, Siti Maisaroh, and Anni Annisa. "Strategi Inovatif Pembelajaran Bahasa Arab: Memanfaatkan HOTS Dan Teknologi

Digital.” In *ICONIS: International Conference on Islamic Studies*, 7:131–40, n.d.

Ubaidillah, Moch, Nur Hasaniyah, and Abdul Muntaqim Al Anshory. “Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Arabic Untuk Pembelajaran Istima’ Di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2025): 47–54.
<https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.324>.