

Mobile Learning dan Aplikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Ghina Amalia¹, Meliza Adiati², Pricylia Azzahra³, Rizki ummi⁴, Salsabila⁵, Muhammad Azhar^{6*}

^{1,2,3,4,5,6} Institut Agama Islam Imam Syafi'i Indonesia

Corresponding Author : azharm.arabicedu@gmail.com

Abstrak

Kajian ini menyoroti peran mobile learning dan aplikasi interaktif dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab di era digital. Mobile learning menawarkan fleksibilitas, akses belajar kapan saja dan di mana saja, serta interaktivitas tinggi yang mendorong kemandirian belajar mahasiswa. Aplikasi interaktif dengan fitur kuis, gamifikasi, umpan balik instan, personalisasi, dan pemanfaatan multimedia terbukti meningkatkan motivasi, konsistensi, serta keterampilan bahasa Arab, khususnya kosakata, istima', qira'ah, dan berbicara. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan menelaah artikel ilmiah dari berbagai basis data daring berdasarkan kriteria relevansi, akses penuh, serta berbasis hasil penelitian empiris. Analisis dilakukan secara deskriptif-analitis melalui pengelompokan temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa sejumlah aplikasi seperti AlifBee, Mondly Arabic, Busuu, dan Ling berkontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Meski demikian, masih ditemukan kendala seperti keterbatasan jaringan, spesifikasi perangkat, distraksi penggunaan gawai, dan ketidaksesuaian konten dengan kurikulum. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital dan seleksi konten diperlukan agar pemanfaatan mobile learning dan aplikasi interaktif lebih optimal dalam pembelajaran bahasa Arab modern.

Kata Kunci: Aplikasi Interaktif, Mobile Learning, Pembelajaran Bahasa Arab, Teknologi Pendidikan

Abstract

This study highlights the role of mobile learning and interactive applications in supporting Arabic language learning in the digital era. Mobile learning offers flexibility, enabling learning anytime and anywhere, as well as high levels of interactivity that foster students' autonomous learning. Interactive applications equipped with features such as quizzes, gamification, instant feedback, personalization, and multimedia integration have been shown to enhance learners' motivation, consistency, and Arabic language skills, particularly vocabulary acquisition, listening (istimā'), reading (qirā'ah), and speaking. This research employs a literature review method by examining scholarly articles from various online databases based on criteria of relevance, full-text accessibility, and empirical research orientation. The analysis is conducted using a descriptive-analytical approach through the categorization of findings. The results indicate that several applications, including AlifBee, Mondly Arabic, Busuu, and Ling, contribute positively to the effectiveness of Arabic language learning. Nevertheless, challenges remain, such as limited internet connectivity, device specifications, distractions arising from gadget use, and mismatches between application content and curriculum requirements. Therefore, enhancing digital literacy

and carefully selecting appropriate content are necessary to optimize the use of mobile learning and interactive applications in modern Arabic language education.

Keywords: Interactive Applications, Mobile Learning, Arabic Language Learning, Educational Technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk dalam bidang pendidikan (Azhar, Yolanda, Frananda, et al., 2025). Penggunaan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari peserta didik, terutama di kalangan generasi muda. Kondisi ini menciptakan fakta sosial bahwa proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, melainkan bergerak menuju pola pembelajaran yang fleksibel, personal, dan berbasis teknologi (Azhar, Yolanda, Wahyudi, et al., 2025; Purba & Saragih, 2023; Pustikayasa et al., 2023; Rifa'ie, 2020). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, realitas sosial menunjukkan masih adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi mobile dengan praktik pembelajaran yang cenderung tradisional, berpusat pada guru, dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual, mobile learning dan aplikasi interaktif hadir sebagai respons atas tuntutan sosial tersebut. Kehadiran berbagai aplikasi pembelajaran Bahasa Arab yang menawarkan fitur multimedia, interaktivitas, umpan balik instan, serta akses belajar kapan dan di mana saja mencerminkan perubahan cara masyarakat memandang proses belajar bahasa. Fakta sosial ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin menuntut metode pembelajaran yang selaras dengan budaya digital mereka, sementara lembaga pendidikan dan pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis (Azhar, Rahmawati, Saputra, et al., 2025; Hakim & Abidin, 2024). Oleh karena itu, penelitian tentang mobile learning dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab menjadi relevan untuk mengkaji sejauh mana inovasi teknologi tersebut mampu menjawab kebutuhan sosial, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memperkuat kompetensi kebahasaan peserta didik di era digital.

Sejumlah penelitian di Indonesia mendukung efektivitas mobile learning. Hasilnya, aplikasi tersebut layak digunakan karena valid dan praktis, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa penggunaan mobile learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa selama masa pandemi COVID-19 (Muthok, 2021; Sari dkk., 2025; Syuri & Hasanah, 2025). Selain itu, studi oleh Melnix dan Razi (2024) mengungkap bahwa pengembangan aplikasi mobile learning harus melalui analisis kebutuhan guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan konteks kelas, baik dari segi konten, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa mobile

learning dapat meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan dapat diakses kapan pun (Anggraini dkk., 2025).

Namun demikian, penerapan mobile learning di Indonesia hingga saat ini masih dihadapkan pada berbagai tantangan struktural dan pedagogis yang tidak dapat diabaikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses internet yang belum merata, khususnya di daerah terpencil dan wilayah dengan infrastruktur teknologi yang masih lemah. Kondisi ini berdampak langsung pada keberlangsungan pembelajaran berbasis aplikasi, karena sebagian besar platform mobile learning sangat bergantung pada konektivitas jaringan yang stabil. Selain itu, kesenjangan kepemilikan perangkat digital juga masih menjadi persoalan serius, di mana tidak semua peserta didik memiliki smartphone dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi pembelajaran secara optimal. Realitas ini berpotensi memperlebar kesenjangan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses teknologi dan mereka yang tidak.

Di sisi lain, kesiapan sumber daya manusia, khususnya guru, turut menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi mobile learning. Masih banyak pendidik yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik media mobile, baik dari aspek pedagogis, teknis, maupun evaluatif. Akibatnya, pemanfaatan aplikasi pembelajaran sering kali bersifat terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis ke dalam desain pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan aplikasi mobile learning di Indonesia harus memperhatikan kondisi nyata sekolah, termasuk ketersediaan infrastruktur, kemampuan peserta didik, serta kesiapan guru. Pendekatan yang kontekstual dan adaptif menjadi kunci agar mobile learning tidak hanya bersifat inovatif secara teknologi, tetapi juga efektif dan inklusif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif pemanfaatan mobile learning dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Secara lebih spesifik, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis peran mobile learning dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar peserta didik, serta mengidentifikasi bentuk dan fitur aplikasi interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi interaktif terhadap penguasaan keterampilan berbahasa Arab, meliputi keterampilan menyimak (istimā'), berbicara (kalām), membaca (qirā'ah), dan menulis (kitābah). Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi kendala dan peluang dalam implementasi mobile learning di lingkungan pendidikan, sehingga dapat dirumuskan rekomendasi strategis bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi yang efektif, kontekstual, dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji konsep mobile learning dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa secara sistematis. Sejalan dengan pendapat Warsita (2018), kajian literatur dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan serupa juga digunakan dalam menelaah integrasi teknologi pada pembelajaran bahasa Arab melalui analisis berbagai artikel yang relevan (Haq dkk., 2024).

Data penelitian diperoleh melalui penelusuran artikel pada basis data daring seperti Google Scholar, DOAJ, serta portal jurnal perguruan tinggi. Penelusuran dilakukan dengan kata kunci “mobile learning bahasa Arab”, “aplikasi interaktif”, “e-learning”, dan “Arabic language learning technology”. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi menggunakan kriteria inklusi: (1) membahas mobile learning atau aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa, (2) berbasis penelitian empiris, dan (3) dapat diakses penuh. Artikel yang hanya berupa opini, tidak relevan dengan pendidikan, atau tidak memiliki dasar penelitian konteks, dikeluarkan dari kajian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis melalui pembacaan mendalam, pencatatan, dan pengelompokan temuan penelitian. Teknik ini sejalan dengan penelitian Fardila & Arief (2021) yang menggunakan analisis literatur untuk mengembangkan mobile learning berbasis Articulate Storyline. Validasi dilakukan dengan triangulasi sumber, yakni membandingkan dan mengkonfirmasi hasil temuan antarartikel untuk menjaga objektivitas dan akurasi. Langkah ini sesuai dengan prinsip yang dianjurkan oleh Godwin-Jones (2018) dan Pramudita, Supriadi, Anggraeni, & Rahayu (2023). Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat merumuskan gambaran yang jelas mengenai peran mobile learning dan aplikasi interaktif dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab, serta kontribusinya terhadap efektivitas dan motivasi belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile Learning

Mobile learning atau m-learning merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan perangkat bergerak seperti smartphone, tablet, dan PDA untuk mendukung proses pembelajaran. Mobile learning adalah model pembelajaran yang mengadaptasi teknologi seluler sehingga memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Mobile learning juga mampu memfasilitasi pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu, sehingga memberikan kebebasan belajar yang lebih luas. (Alfyn dkk., 2025; Criollo-C dkk., 2021)

Sejalan dengan itu, Digilib UNIMED (2021) menyoroti bahwa pemanfaatan multimedia dalam mobile learning dapat meningkatkan interaktivitas. Ditemukan bahwa penggabungan mobile learning dengan game based learning terbukti mampu

meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA (W. Mardhiyah & Oktavia, 2025). Sementara itu, Fardila dan Arief (2021) menambahkan bahwa pengembangan mobile learning berbasis articulate storyline tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatur proses belajarnya sendiri (self-regulated learning). Dengan karakteristik yang fleksibel, berbasis microlearning, serta interaktif, mobile learning dipandang sebagai pendekatan yang adaptif terhadap kebutuhan belajar generasi digital saat ini (Fardila & Arief, 2021).

Perbedaan Mobile Learning dan E-Learning

Pada perkembangannya, mobile learning sering dipandang sebagai bagian dari e-learning. Namun, keduanya sebenarnya memiliki perbedaan yang cukup jelas. E-learning umumnya menggunakan komputer atau laptop sebagai media utama dengan kemampuan menampilkan materi berukuran besar seperti video pembelajaran atau simulasi interaktif (Magdalena dkk., 2020). Sebaliknya, mobile learning lebih mengandalkan perangkat ponsel yang portabel dan praktis digunakan kapan saja. Materinya pun cenderung singkat dalam bentuk microlearning agar sesuai dengan keterbatasan perangkat mobile (Magdalena dkk., 2020; Najjar & Oktasari, 2023). Dari sisi aksesibilitas, luasnya penggunaan ponsel membuat mobile learning lebih mudah dijangkau masyarakat dibandingkan e-learning yang memerlukan komputer serta infrastruktur tertentu (Matlubah & Anekawati, 2016; Sari dkk., 2025).

Selain itu, mobile learning juga menghadirkan pola belajar yang lebih fleksibel karena memungkinkan siswa mengakses materi di sela aktivitas sehari-hari, seperti saat bepergian atau menunggu. Hal ini memberi peluang bagi pembelajaran yang lebih konsisten dan berkelanjutan. Sementara itu, e-learning lebih cocok digunakan untuk pembelajaran yang terstruktur dan mendalam karena dukungan perangkat yang lebih kuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mobile learning unggul dalam fleksibilitas dan keterjangkauan, sedangkan e-learning memiliki kelebihan dalam penyajian materi dengan kualitas visual yang lebih kompleks (Dalimunthe dkk., 2025; Simangunsong, 2024).

Tabel I. Perbedaan Mobile Learning & E – Learning

Aspek	Mobile Learning	E-Learning Komputer/Laptop	Berbasis
Akses & konteks penggunaan	Kapan saja, di mana saja (on-the-go)	Umumnya digunakan di rumah, sekolah, atau kampus dengan perangkat khusus (komputer/laptop).	
Desain materi	Disajikan dalam bentuk microlearning, singkat, praktis, dan interaktif.	Lebih panjang, terstruktur, dan mendalam, cocok untuk materi kompleks.	
Antarmuka & input	Berbasis layar sentuh, mendukung audio, video	Mengandalkan keyboard dan mouse, lebih nyaman untuk mengetik panjang dan navigasi detail.	

		pendek, serta rekaman suara.	
Interaksi multimodal		Menggunakan audio, video, serta fitur sensor perangkat (kamera, GPS, dll.)	Mengoptimalkan media visual, teks panjang, simulasi, dan dokumen digital.
Konektivitas offline	&	Mendukung mode offline dengan sinkronisasi otomatis saat terhubung internet.	Membutuhkan koneksi stabil untuk mengakses konten berukuran besar.
Keterlibatan notifikasi	&	Memanfaatkan push notifications dan pengingat untuk menjaga konsistensi belajar.	Lebih mengandalkan jadwal terstruktur, email, atau LMS sebagai pengingat.
Durasi & fokus		Sesi belajar singkat dengan konsumsi cepat dan fleksibel	Sesi belajar lebih lama, memungkinkan analisis mendalam dan refleksi.

Perbedaan antara mobile learning dan e-learning menunjukkan bahwa mobile learning lebih menekankan fleksibilitas, akses cepat, serta penggunaan fitur perangkat genggam. Sementara itu, e-learning cenderung lebih stabil untuk konten yang kompleks dan evaluasi berskala besar.

Perbedaan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membawa konsekuensi pedagogis. Desain pembelajaran berbasis mobile, misalnya, menuntut materi yang ringkas (bite-sized) dengan tujuan yang jelas dan umpan balik cepat agar motivasi belajar tetap terjaga (Lestari & Nafiah, 2022; Sarah, 2024). Notifikasi harian dapat dimanfaatkan sebagai pengingat belajar, sekaligus membangun kebiasaan belajar yang konsisten. Selain itu, penggunaan audio dan rekaman suara terbukti efektif untuk pembelajaran bahasa, terutama dalam melatih keterampilan mendengar dan berbicara (Fardila & Arief, 2021). Dari sisi evaluasi, penilaian formatif yang berkelanjutan lebih sesuai untuk konteks mobile learning, sedangkan penilaian sumatif direkomendasikan melalui platform desktop yang lebih stabil dan memiliki ruang pengolahan data lebih luas (Juandi & Vitri, 2025; Saekoko dkk., 2025).

Praktik baik yang bisa diterapkan antara lain perancangan antarmuka yang ramah mobile, optimasi ukuran file multimedia agar hemat kuota, penerapan strategi microlearning dan spaced repetition, penyediaan umpan balik yang jelas, perhatian terhadap privasi pengguna, serta pengujian lintas perangkat dan jaringan sebelum diluncurkan (Ardiansyah & Nana, 2020).

Aplikasi Interaktif

Aplikasi interaktif adalah perangkat lunak pembelajaran yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan, bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif. Interaktivitas pada aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran (Diniyah dkk., t.t.; Paramansyah dkk., 2024). Oleh karena itu, aplikasi interaktif berfokus pada penyampaian pembelajaran yang adaptif dan responsif melalui berbagai fitur yang mendukung aktivitas belajar. Beberapa fitur utama aplikasi interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah (Rahman & Firdaus, 2022):

- a. Kuis Interaktif: Latihan soal dengan berbagai tipe pertanyaan untuk menguji pemahaman secara langsung.
- b. Gamifikasi: Penerapan elemen game seperti poin, level, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar.
- c. Feedback Langsung: Umpan balik cepat terhadap jawaban atau tindakan pengguna untuk mempercepat proses belajar dan koreksi.
- d. Personalisasi: Adaptasi materi berdasarkan kemampuan dan progres pengguna.
- e. Multimedia dan Sensor: Penggunaan teks, gambar, audio, video, serta pengenalan sentuhan dan suara untuk pengalaman belajar yang lebih kaya.
- f. Pelacakan Kemajuan: Monitoring dan pelaporan perkembangan belajar pengguna secara sistematis dan transparan.
- g. Penggunaan fitur-fitur tersebut terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan lebih baik.

Beberapa aplikasi interaktif yang kini banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain Alifbee, Mondly Arabic, Drops, I Read Arabic, Q Voice, ARWI, Ling, Learn Arabic for Beginners, Talkpal Arabic, dan Busuu. Kehadiran aplikasi-aplikasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mobile learning.

Mondly Arabic

Aplikasi berbasis gamification yang menghadirkan latihan kosakata, simulasi percakapan, dan fitur pengenalan suara (speech recognition). Fokusnya pada keterampilan berbicara dan kosakata harian. Penelitian kuasi eksperimen di MTs Al-Abrar, Bulukumba, membuktikan efektivitas Mondly dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII. Studi serupa di Madrasah Aliyah Manbaul Ulum menunjukkan pengaruh positif aplikasi ini terhadap hafalan kosakata siswa (Khalik & Musytari, 2024).

Busuu

Platform pembelajaran bahasa berbasis komunitas global dengan fitur audiovisual, latihan interaktif empat keterampilan (mendengar, berbicara, membaca, menulis), serta umpan balik dari penutur asli. Busuu efektif dalam pembelajaran mandiri

bahasa Arab untuk pemula, khususnya dengan materi audiovisual dan umpan balik yang mendukung peningkatan keterampilan berbahasa (Natasha & Mardiah, 2025).

Fun Easy Arabic

Aplikasi yang berfokus pada keterampilan menyimak melalui audio sederhana, dialog pendek, dan latihan listening comprehension. Penelitian di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya menemukan bahwa Fun Easy Arabic efektif meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Arab pada santri kelas VIII melalui metode pre-test dan post-test (Mokoginta, 2022).

AlifBee

Aplikasi dengan kurikulum terstruktur berdasarkan standar CEFR, menyajikan latihan kosakata, tata bahasa, serta keterampilan komunikasi. Walau penelitian empiris lokal terbatas, AlifBee diakui oleh Pearson Assured atas standar mutu pembelajaran yang diterapkannya, sehingga direkomendasikan sebagai aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang terstruktur dan terstandar (Gali & Nasikin, 2024).

Lectora Inspire

Sebuah authoring tool yang memungkinkan guru atau pengajar merancang media pembelajaran interaktif berupa kuis, multimedia, dan modul bahasa Arab dengan umpan balik otomatis. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman bahasa Arab siswa MTs dalam studi oleh Muhamad (2023).

Ling

Aplikasi Ling menghadirkan pembelajaran bahasa dengan pendekatan gamifikasi, latihan kosakata, tata bahasa, hingga percakapan. Salah satu penelitian di perguruan tinggi Islam menunjukkan bahwa penggunaan Ling App dalam pembelajaran pronunciation memberi pengalaman positif bagi mahasiswa EFL: fitur speech recognition dan feedback real-time meningkatkan kepercayaan diri sekaligus akurasi pelafalan. Ling juga mendukung pembelajaran mandiri dan praktik berulang, sehingga membantu siswa menguasai aspek kebahasaan lebih konsisten (Agustina dkk., 2025).

Drops Arabic

Drops Arabic menekankan pembelajaran kosakata berbasis visual, menggunakan ikon, gambar, dan ilustrasi menarik dengan durasi singkat (5 menit per sesi). Meskipun studi spesifik tentang Drops Arabic terbatas, penelitian-penelitian serupa tentang aplikasi mobile visual learning menegaskan efektivitas media berbasis gambar untuk meningkatkan daya ingat kosakata, terutama bagi pemula. Penekanan pada microlearning memudahkan pengguna untuk konsisten belajar setiap hari, sesuai dengan hasil kajian umum aplikasi mobile yang memperlihatkan adanya peningkatan motivasi serta retensi kosakata pada siswa sekolah dasar (A. Mardhiyah dkk., 2024).

Mondly Kids

Mondly Kids adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 5 hingga 12 tahun. Aplikasi ini dibuat oleh tim yang sama di balik aplikasi Mondly untuk dewasa dan menawarkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, dengan ilustrasi ramah anak dan topik praktis seperti keluarga, hewan, dan makanan. Versi anak dari Mondly ini menggunakan animasi, avatar interaktif, serta permainan singkat untuk memperkenalkan kosakata dan percakapan sederhana. Penelitian terbaru menelaah penggunaan Mondly bagi pembelajar autodidak bahasa Arab, dan menemukan bahwa aplikasi ini mendukung keterlibatan belajar karena menghadirkan pengalaman personalisasi serta interaktivitas tinggi. Dengan demikian, Mondly Kids dapat diposisikan sebagai media alternatif yang ramah anak dalam memperkenalkan bahasa Arab dasar (Khalik & Musytari, 2024)

Q Voice Arabic

Q Voice Arabic berfokus pada keterampilan berbicara dengan bantuan teknologi pengenalan suara. Walaupun publikasi langsung tentang Q Voice masih jarang, kajian yang menelaah penggunaan aplikasi speech recognition dalam pembelajaran bahasa menegaskan manfaat teknologi ini bagi peningkatan pronunciation dan kepercayaan diri siswa. Aplikasi berbasis suara memberi kesempatan latihan berulang, umpan balik instan, serta meminimalkan rasa canggung dalam latihan lisan. Hal ini selaras dengan temuan Godwin-Jones (2018) yang membahas integrasi mobile speech technologies dalam pembelajaran bahasa (Tri Agung Purnama & Muhamad Ikbal Umahani, 2025).

Aplikasi I Read Arabic

Aplikasi I Read Arabic didesain khusus untuk meningkatkan literasi bahasa Arab melalui bacaan berjenjang, kuis pemahaman, serta audio narasi. Studi literatur mengenai integrasi e-learning dan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Arab menegaskan bahwa aplikasi seperti ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, motivasi, dan pemahaman teks siswa. I Read Arabic cocok digunakan sebagai sarana extensive reading dengan tingkat bacaan bertahap yang sesuai usia anak sekolah menengah (Alsadika Ziaul Haq et al., 2024).

Kelebihan Mobile Learning dan Aplikasi Interaktif

1. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat**, Mobile e-learning memungkinkan mahasiswa belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang memiliki kesibukan lain di luar perkuliahan karena tidak terikat ruang dan waktu tertentu (Akbar, 2024).
2. **Meningkatkan motivasi Belajar**, aplikasi interaktif yang berbentuk kuis, game, dan latihan berbasis multimedia membuat pembelajaran bahasa Arab terasa lebih menyenangkan. Dengan suasana belajar yang tidak monoton, motivasi mahasiswa akan lebih terjaga (Nur Atisyah & Aulia Mustika Ilmiani, 2023).

3. Kemandirian Belajar, media ini memberi kesempatan mahasiswa untuk mengatur kecepatan belajarnya sendiri. Jika ada materi yang sulit, mereka bisa mengulanginya tanpa terbatas waktu (Ruhamauliyah Meiliyati, 2023).

4. Akses Materi yang lebih luas, banyak aplikasi interaktif menyediakan bank soal, kamus digital, hingga forum diskusi. Hal ini membuka akses lebih luas terhadap materi tambahan di luar kelas (Anwar, Ramdani, Millah & Amin, 2025).

5. Interaksi yang lebih dinamis, fitur chat, forum, atau komentar dalam aplikasi interaktif memudahkan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, sehingga komunikasi pembelajaran tetap berjalan meskipun secara daring (R. Deasy Mandasari, 2020).

Kekurangan Mobile Learning dan Aplikasi Interaktif

1. Ketergantungan pada jaringan internet, tidak semua mahasiswa memiliki akses internet yang stabil. Gangguan sinyal bisa menghambat proses belajar (Rahmad Ardhani dkk., 2024).

2. Keterbatasan Fasilitas, beberapa mahasiswa mungkin tidak memiliki perangkat yang memadai seperti smartphone dengan spesifikasi tinggi, sehingga tidak bisa mengakses semua fitur aplikasi (Mariati dkk., 2021).

3. Kurangnya kontrol belajar, karena belajar dilakukan secara mandiri, sebagian mahasiswa cenderung menunda-nunda atau kurang disiplin dalam mengikuti materi

4. Potensi distraksi, penggunaan perangkat mobile sering kali membuat mahasiswa tergoda untuk membuka media sosial atau aplikasi hiburan lain. Hal ini dapat mengurangi fokus dalam belajar

5. Kualitas konten beragam, tidak semua aplikasi interaktif memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa Arab. Ada aplikasi yang terlalu umum atau bahkan kurang akurat.

Dampak dan Tantangan dalam Penerapan Mobile E-Learning & Aplikasi Interaktif

Penggunaan mobile e-learning dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan sejumlah dampak positif yang signifikan (Khotijah & Arifin, 2021). Pertama, keterampilan bahasa mahasiswa mengalami peningkatan, khususnya dalam aspek kosakata, istima' (mendengar), dan qira'ah (membaca). Melalui fitur-fitur interaktif seperti latihan mendengar, kuis, dan permainan berbasis kosakata, mahasiswa dapat berlatih secara berulang sehingga pemahaman bahasa Arab mereka semakin kuat (Wahyudi & Khaerudin, 2023).

Selain itu, pembelajaran menjadi lebih efisien karena mahasiswa tidak perlu menunggu penjelasan ulang dari dosen. Mereka dapat mengulang materi secara mandiri sesuai kebutuhan. Hal ini tidak hanya mempercepat pemahaman konsep, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memperdalam materi sesuai kemampuan

masing-masing (Moh. Zulkifli Paputungan, Mohammad Ahsanuddin, M. Kholis Amrullah, 2024).

Dampak lainnya adalah meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri mahasiswa. Dengan adanya latihan-latihan yang dapat diakses secara pribadi, mahasiswa lebih berani untuk mencoba tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Seiring dengan itu, pembelajaran juga menjadi lebih personal karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga hasil belajar yang dicapai lebih optimal. Terakhir, mobile e-learning dan aplikasi interaktif turut mendorong partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Fitur seperti diskusi online, kuis interaktif, atau gamifikasi menjadikan mahasiswa lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran tidak hanya berupa peningkatan kemampuan bahasa, tetapi juga peningkatan keterlibatan dan kemandirian belajar mahasiswa (Nurfadhillah dkk., 2021).

Meskipun mobile e-learning dan aplikasi interaktif menawarkan banyak kelebihan, penerapannya tetap menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Tidak semua pihak terbiasa dengan penggunaan aplikasi pembelajaran, sehingga dibutuhkan proses adaptasi dan pelatihan agar pemanfaatannya optimal (Saadah dkk., 2025).

Selain itu, masalah aksesibilitas juga menjadi kendala. Mahasiswa yang tinggal di daerah dengan keterbatasan jaringan internet akan kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis mobile secara maksimal. Ditambah lagi, tidak semua mahasiswa memiliki perangkat dengan spesifikasi yang mendukung, sehingga pembelajaran menjadi terhambat oleh faktor teknis .

Tantangan lain muncul dari sisi manajemen waktu. Karena mobile e-learning bersifat fleksibel, banyak mahasiswa yang justru menunda-nunda mengakses materi, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan perangkat mobile juga menimbulkan distraksi. Mahasiswa sering tergoda untuk membuka aplikasi lain seperti media sosial atau game, sehingga fokus belajar menjadi terganggu (Falah, 2023).

Tidak kalah penting, tantangan juga datang dari kualitas dan kesesuaian konten aplikasi. Banyak aplikasi interaktif yang tersedia, namun tidak semuanya selaras dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, dosen perlu melakukan kurasi dengan hati-hati agar aplikasi yang dipilih benar-benar relevan dan efektif. Ditambah lagi, masalah teknis seperti bug aplikasi, keterbatasan memori perangkat, atau sistem yang perlu diperbarui dapat memperlambat jalannya pembelajaran (Syuri & Hasanah, 2025). Dengan demikian, meskipun mobile e-learning dan aplikasi interaktif membawa manfaat besar, tantangan-tantangan tersebut harus diantisipasi agar penerapannya dapat berjalan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran (Arani dkk., 2024).

KESIMPULAN

Mobile learning (m-learning) dan aplikasi interaktif merupakan inovasi yang sangat relevan dan efektif untuk menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di era digital. Pendekatan ini unggul karena fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (kosakata, menyimak, membaca) serta motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa melalui fitur seperti gamifikasi dan real-time feedback. Namun demikian, implementasi optimalnya menghadapi berbagai tantangan, meliputi kendala teknis (keterbatasan jaringan dan perangkat), isu pedagogis (manajemen waktu dan potensi distraksi), dan perlunya kurasi ketat terhadap kualitas konten aplikasi bergantung pada strategi adaptif berupa peningkatan literasi digital dan pengembangan konten yang bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, M., Yolanda, D., Wahyudi, H., & Fitri, R. A. (2025). Dari Konvensional ke Digital: Transformasi Media Pembelajaran dalam Mewujudkan Pendidikan Berkelanjutan. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 2(1), 1–19.
- Azhar, M., Rahmawati, M., Saputra, M. R., Mulyani, R., Nurdinah, S., Frananda, A., & Fitri, L. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 78–99.
- Azhar, M., Yolanda, D., Frananda, A., Saputra, M. R., Mulyani, R., & Nurdinah, S. (2025). Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Analisis Peran Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kompetensi Berbahasa. *Al-Ma'lumat: Jurnal Ilmu-Ilmu KeIslaman*, 3(2), 2025. <https://doi.org/10.56184/jam.v3i2.506>
- Agustina, T., Hajimia, H., Yusran, G., Halawiyah, I., Farizi, Muh. I., & Ariawan, S. (2025). EFL Students' Perceptions and Experiences on the Utilization of Ling App in Learning Pronunciation. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(1), 659–670. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i1.pp659-670>
- Alfyn, M. A., Rohbiah, & Cahyadi, A. (2025). Mobile Learning, Virtual Learning Metaverse Dan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/Jtekipend.V5i1.18309>
- Anggraini, S., Kurniawati, A., & Cahyani, A. (2025). Pengaruh Aplikasi Mobile Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Siswa Di Era Digital. 1(1).
- Arani, S., Muslimah, H., Zikriati, Z., & Zulhendra, D. (2024). Inovasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Tantangan dan Peluang di Era Society 5.0. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 14(2), 267. <https://doi.org/10.22373/lis.v14i2.26612>
- Ardiansyah, Abd. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian*

- Journal Of Educational Research and Review, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Armianti, R., Yunita, S., & Dharma, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Integration of Digital Technology in Pancasila Education Learning to Strengthen the Profile of Pancasila Students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782–792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>
- Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). Mobile Learning Technologies for Education: Benefits and Pending Issues. *Applied Sciences*, 11(9), 4111. <https://doi.org/10.3390/app11094111>
- Dalimunthe, A. M., Apriyani, K., Saifullah, M., & Musyarofah, A. (2025). Analisis Perbandingan Efisiensi Penggunaan E-Learning Berbasis Website dan Aplikasi Mobile dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(2).
- Dewi, K., Indahwati, K., & Febrianti, L. (2021). Microblog Dan Mobile Learning: Inovasi Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan. 9(3).
- Diniyah, N., Sholikhah, M., Fasya, Z., & Purwodidodo, A. (t.t.). Upaya Memilih Teknologi Yang Tepat Untuk Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran.
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan self regulated learning dan hasil belajar siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(4), 344–356. <https://doi.org/10.17977/um066v1i42021p344-356>
- Gali, B., & Nasikin, H. M. (2024). Learning Arabic language using the website “Alifbee” to enhance students’ speaking skills at Darul Qur’an Islamic Integrated Junior High School in Jonggat, Central Lombok.
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform merdeka mengajar: Integrasi teknologi dalam pendidikan vokasi dan pengembangan guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82.
- Haq, A. Z., Akmansyah, M., Erlina, E., & Koderi, K. (2024). Technology integration in arabic language learning: A literature review on the effectiveness of e-learning and mobile applications. *Journal of Research in Instructional*, 4(2). <https://doi.org/10.30862/jri.v4i2.473>
- Juandi, M., & Vitri, S. (2025). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Untuk Siswa Sma. 14(10).
- Khalik, Muh. F., & Musytari, L. A.-M. (2024). The Effectiveness Of Using The Mondly Application In Developing Speaking Skills And Improving The Arabic Vocabulary Of Class Vii Students At Mts Al-Abrar Bulukumba. *MSJ : Majority Science Journal*, 2(2), 151–156. <https://doi.org/10.61942/msj.v2i2.136>
- Khotijah, K., & Arifin, A. (2021). Desain dan Implementasi Mobile Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *An Nabighoh*, 23(1), 109. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3373>

- Lestari, I., & Nafiah, M. (2022). Desain Pembelajaran Mobile Learning untuk Memperkenalkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. 6(2).
- Magdalena, I., Andriyanto, A., & Refaldi, R. R. (2020a). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. AS-SABIQUN, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.998>
- Mardhiyah, A., Zahire, I. N. A., Zahroh, T. L., Srigati, W., Taufik, T., & Soleh, S. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. Action Research Journal Indonesia (ARJI), 6(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.228>
- Mardhiyah, W., & Oktavia, R. (2025). Systematic Literature Review: Penerapan Model Game Based Learning pada Pembelajaran IPA di Sekolah. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6(5), 8592–8603. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4062>
- Mariati, P., Asmarani, R., Sunanto, S., & Hardiningrum, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5783–5792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>
- Matlubah, H., & Anekawati, A. (2016). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ipa Universitas Wiraraja Sumenep. Jurnal Lensa, 6.
- Mokoginta, S. M. V. (2022). The Effectiveness Of Fun Easy Learn Media To Improve Vocabulary In Maharah Kalam At Mtsn Batu.
- Muthok, A. I. (2021). Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Imtera Terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mi Ainul Huda. 09(01).
- Nainggolan, J., Tarigan, D. H., Habayahan, M. P. W., Manalu, W., & Tamba, J. (t.t.). Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital.
- Najjar, S., & Oktasari, H. (2023). Embracing Mobile Learning In Education: Membuka Keuntungan, Menghadapi Tantangan, dan Menjelajahi Prospek Masa Depan.
- Natasha, H., & Mardiah, D. (2025). USING BUSUU APPLICATION: ITS EFFECT ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SMP IT AL FITYAH PEKANBARU. 16(1).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Paramansyah, A., Sa'adah, U., Parman, R., Puspitasari, T., Wisnu, B., & Taliak, J. (2024). Analisis Peran Penggunaan Aplikasi TikTok Edu dan Peran Partisipatif Siswa terhadap Kemampuan Akademik Siswa pada Masa Kurikulum Merdeka: Analysis of the Role of Using the TikTok Edu Application and the Participatory Role of Students on Students' Academic Abilities during the Independent Curriculum Period. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(03), 1772–1778. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5551>

- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, 3(3), 43–52.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Husnita, L., Pinatih, N. P. S., Indrawati, S. W., Nindiati, D. S., & Yulaini, E. (2023). *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahmad Ardhani, Muhammad Misbahul Munir, & Aisyah Mutia Dawis. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Dengan Metode Design Thiking Untuk Effektivitas Pembelajaran Bahasa Arab “Studi Kasus Pondok Pesantren Rumah Setia.” *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi*, 5(2), 20–29. <https://doi.org/10.35960/ikomti.v5i2.1520>
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Flexibility of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 197–205.
- Saadah, N. S. N., Anggraeni, R., Fitriani, D. awaliyah, Suherman, U., & Sukandar, A. (2025). Menakar Relevansi Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pendidikan Islam di Era Digital. *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1667>
- Saekoko, N., Benu, S., Oematan, I. W. A., & Pa, H. D. B. (2025). Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. 01(2). <https://doi.org/doi.org/10.63822/8t7k4h35>
- Sarah, S. (2024). Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang.
- Sari, A. Y., Smaragdina, A. A., Gunawan, A. W., Akbar, I. P. F., Fauziah, N., Nasmansyah, W., & Wardhani, E. R. (2025a). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dampak Sosial Informatika Menggunakan Andromo. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2536>
- Sari, A. Y., Smaragdina, A. A., Gunawan, A. W., Akbar, I. P. F., Fauziah, N., Nasmansyah, W., & Wardhani, E. R. (2025b). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dampak Sosial Informatika Menggunakan Andromo. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2536>
- Simangunsong, W. N. A. (2024). Pemanfaatan E-Learning Untuk Fleksibilitas Pembelajaran Dan Mudah Mendapatkan Kebutuhan Informasi Dimana Saja. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(6), 492–499. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i6.91>
- Syuri, A. R., & Hasanah, U. (2025). Penggunaan Platform E-Learning Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Pai : Tantangan Dan Solusi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8.

- Tri Agung Purnama & Muhamad Ikbil Umahani. (2025). The Effectiveness of the Voice-Based Arabic Conversation Application as an Interactive Learning Innovation for Non-Arab Speakers: English. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 25–37. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v6i1.16559>
- Wahyudi, M. I., & Khaerudin, K. (2023). Pengembangan Media Mobile Learning Mata Pelajaran Bahasa Arab Metode Direct Di Madrasah Tsanawiyah. *Visipena*, 13(2), 72–84. <https://doi.org/10.46244/Visipena.V13i2.2010>