

Dinamika Pemerolehan *Mufradat* melalui Aplikasi Mobile: Studi Kasus Berbasis Gaya Belajar VAK pada Siswa Sekolah Dasar.

Maira Fauzi¹, Arina Wahyuni², Afrus Nufriзал³, Rini Maidastri⁴, Susi Satriani⁵

¹ IAIN Kerinci ² IAIN Kerinci ³ IAIN Kerinci ⁴ IAIN Kerinci ⁵ IAIN Kerinci

Correspondence: mairafauzi2016@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 25th, 2026

Revised May 27th, 2026

Accepted May 28th, 2026

Keyword:

Pemerolehan Mufradat; Gaya Belajar VAK; Mobile Learning; Bahasa Arab.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dinamika pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” berdasarkan karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (VAK) pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa yang menggunakan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur audio visual, kuis interaktif, pengulangan kosakata, dan gamifikasi membantu siswa memahami, mengingat, dan melafalkan mufradat secara lebih efektif. Siswa dengan kecenderungan visual lebih terbantu melalui gambar ilustratif, sementara siswa auditori lebih terbantu dengan audio pelafalan, sedangkan siswa kinestetik menunjukkan keterlibatan lebih tinggi pada aktivitas interaktif dan gamifikasi. Interaksi antara fitur multimedia dan karakteristik gaya belajar membentuk pengalaman belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan menyenangkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi mobile berbasis multimedia dan gamifikasi dapat mendukung pemerolehan mufradat siswa sekolah dasar secara lebih adaptif dan partisipatif.



© 2025 The Authors. Published by Yayasan Rashafa Andalas Nusantara. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Penguasaan mufradat merupakan dasar penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi penunjang utama keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, pembelajaran mufradat di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional berbasis hafalan dan buku teks yang cenderung membuat siswa pasif dan mudah jenuh. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan kurang optimalnya retensi kosakata bahasa Arab. Di tengah meningkatnya penggunaan perangkat digital oleh siswa sekolah dasar, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital saat ini.(Ulfa, 2023). Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang baru melalui Mobile-Assisted Language Learning (MALL), yaitu pembelajaran bahasa berbasis perangkat mobile yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, mandiri, dan interaktif. Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah akses belajar, serta mendukung pemerolehan kosakata melalui integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Selain itu, aplikasi mobile berbasis multimedia dan gamifikasi dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta retensi mufradat siswa sekolah dasar (Kosim et al., 2025).

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa mobile-assisted language learning (MALL) dan gamifikasi mampu meningkatkan vocabulary learning, learner engagement, serta motivasi belajar siswa melalui integrasi multimedia dan aktivitas interaktif digital, namun sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada aspek efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa asing secara umum (Chowdhury et al., 2024; Teymouri, 2024). Penelitian

mengenai mobile-assisted gamification juga lebih banyak menyoroti peningkatan motivation dan learning enjoyment tanpa secara khusus mengeksplorasi bagaimana interaksi antara fitur audio visual, gamifikasi, dan karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik membentuk dinamika pemerolehan mufradat siswa sekolah dasar (Fithriani, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya melengkapi kajian sebelumnya dengan mengeksplorasi pengalaman pemerolehan mufradat siswa secara lebih mendalam melalui interaksi antara fitur aplikasi mobile dan karakteristik gaya belajar VAK dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga masalah, yaitu: (1) Bagaimana fitur-fitur dalam aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” mendukung proses pemerolehan mufradat siswa sekolah dasar; (2) Bagaimana siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merespons penggunaan aplikasi dalam proses pemerolehan mufradat; dan (3) Bagaimana interaksi antara fitur audio visual dan gamifikasi dengan karakteristik gaya belajar VAK membentuk dinamika pemerolehan mufradat siswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dinamika pemerolehan mufradat siswa sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” dengan menelaah interaksi antara fitur audio visual, gamifikasi, dan karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini berdisain studi kasus yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses pemerolehan mufradat siswa melalui penggunaan aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” berdasarkan karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian dilaksanakan di SDN 200/III Pondok Beringin pada tahun ajaran 2025/2026. Partisipan ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) siswa aktif, (2) memiliki akses smartphone Android, dan (3) bersedia mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi mobile, sehingga diperoleh enam siswa sebagai partisipan. Kemudian, untuk memetakan gaya belajar para partisipan peneliti menggunakan angket sederhana berbasis VAK berupa observasi awal, dan wawancara singkat, dari identifikasi tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa keenam siswa tersebut terdiri atas; dua siswa visual, dua siswa auditori, dan dua siswa kinestetik. Demi menjaga kenyamanan ataupun privasi partisipan maka nama para partisipan tersebut dalam tulisan ini disamarkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik triangulasi menggunakan: *Kuesioner VAK* untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa. *Observasi partisipatif* dilakukan untuk mengamati interaksi siswa saat menggunakan aplikasi “Belajar Bahasa Arab”. Kemudian, demi menggali pengalaman, kenyamanan, dan kendala belajar siswa peneliti mengadakan *Wawancara semi-terstruktur*. Lalu untuk memperkuat data penelitian peneliti juga mengumpulkan beberapa *Dokumentasi* berupa catatan lapangan, dan tangkapan layar penggunaan aplikasi. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan credibility, transferability, dependability, dan confirmability melalui triangulasi data, member checking, serta dokumentasi proses penelitian. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu: (1). *Persiapan* yang meliputi studi literatur, penyusunan instrumen, dan identifikasi gaya belajar siswa. (2) *Pengumpulan data* dilakukan selama enam minggu melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. (3) *Analisis data*, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif.

RESULTS AND DISCUSSION

Fitur yang membantu pemerolehan mufradat

Terdapat berbagai fitur dalam aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” yang bisa mendukung proses pemerolehan mufradat bagi siswa sekolah dasar. Fitur-fitur tersebut tidak hanya membantu siswa memahami makna kosakata, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan intensitas latihan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:

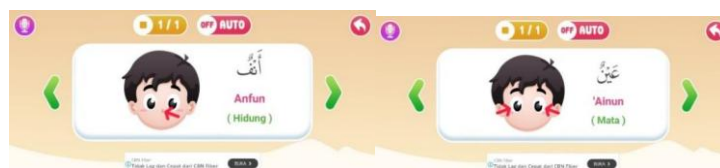
Tabel 1 Fitur yang membantu pemerolehan mufradat

No	Fitur Aplikasi	Bentuk Dukungan terhadap Pemerolehan Mufradat	Respons Siswa
1	Audio pelafalan	Membantu pelafalan dan pengulangan kosakata	Siswa lebih mudah meniru bunyi kata
2	Gambar ilustratif	Membantu asosiasi makna	Siswa lebih cepat memahami arti
3	Kuis interaktif	Meningkatkan keterlibatan belajar	Belajar terasa seperti bermain
4	Pengulangan kosakata	Memperkuat retensi memori	Siswa lebih mudah menghafal
5	Gamifikasi	Meningkatkan motivasi	Siswa lebih antusias belajar
6	Matching activity	Melatih asosiasi kata dan makna	Siswa lebih aktif mencoba
7	Sistem skor	Memberi umpan balik motivasional	Siswa merasa tertantang

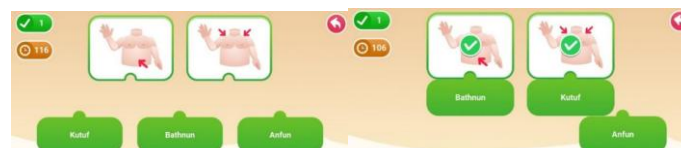
Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile tidak berlangsung secara pasif, melainkan melalui interaksi multimodal yang melibatkan unsur visual, auditori, dan aktivitas partisipatif. Kehadiran audio pelafalan membantu siswa mengenali bunyi dan cara pengucapan mufradat secara lebih akurat, sedangkan gambar ilustratif mempermudah siswa membangun asosiasi antara bentuk kata dan makna. Pada saat yang sama, kuis interaktif, latihan mencocokkan kata, dan sistem skor menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menantang bagi siswa sekolah dasar. Adapun tampilan dari fitur-fitur tersebut sebagaimana terlihat dalam dokumentasi tangkapan layar berikut:



Gambar 1 Tampilan Fitur Menu Kategori pada Aplikasi "Belajar Bahasa Arab"



Gambar 2 Fitur Mufradat “Anggota Tubuh” dengan tombol audio di sudut kiri atas



Gambar 3 Permainan Puzzle yang disertai batasan waktu dan skor

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi berbagai fitur digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa usia dasar. Penggunaan unsur multimedia membantu siswa menerima informasi melalui lebih dari satu saluran sensorik sehingga proses pemahaman dan retensi kosakata menjadi lebih kuat. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai multimedia input dalam pembelajaran kosakata yang menunjukkan bahwa kombinasi audio, gambar, dan teks mampu meningkatkan vocabulary learning dan retention pada pembelajar bahasa asing (Alhazmi, 2024; Liu, 2024; Teng & Teng, 2023).

Selain itu, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa fitur audio visual dalam aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya menerima kosakata dalam bentuk teks, tetapi juga melalui bunyi, gambar, dan aktivitas interaktif yang saling melengkapi, salah satu siswa menyatakan bahwa “Permainannya bikin saya ingat kata-katanya.” (Najwa). Penelitian terbaru mengenai mobile-assisted vocabulary learning menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis mobile memungkinkan pembelajaran kosakata berlangsung secara lebih fleksibel, personal, dan mendukung keterlibatan belajar siswa secara lebih aktif (Burston, 2014; Dağdeler, 2023).

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa unsur gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas kuis, tantangan, dan sistem skor membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran mufradat tidak dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton sebagaimana pernyataan Eyrin “Suara di aplikasinya membantu saya ikut mengucapkan katanya.” Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan engagement dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa gamified technology dalam pembelajaran kosakata mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam proses belajar bahasa asing (Duan, 2026; Pratiwi et al., 2024; Shen et al., 2023).

Lebih jauh, hasil penelitian memperlihatkan bahwa aplikasi mobile memberikan ruang belajar yang lebih fleksibel dan mandiri bagi siswa. Siswa dapat mengulang audio, membuka kembali materi, dan mencoba latihan secara berulang sesuai kebutuhan mereka masing-masing, sebagaimana yang disampaikan oleh Felisia “Kalau lupa bacanya, saya putar lagi audionya.” Situasi ini menunjukkan bahwa teknologi mobile tidak hanya menjadi media penyampaian materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih personal dan berpusat pada siswa. Penelitian mengenai mobile-assisted learning juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mobile memungkinkan siswa melakukan pengulangan kosakata secara mandiri di luar kelas sehingga membantu memperkuat retensi dan perkembangan vocabulary acquisition secara berkelanjutan (Duan, 2026; Ebadi et al., 2023). Dengan demikian, fitur-fitur dalam aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” tidak hanya membantu siswa mengenal mufradat secara teknis, tetapi juga menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna melalui integrasi unsur audio visual, interaktivitas, serta gamifikasi yang mendukung keterlibatan belajar siswa sekolah dasar

Dinamika Pemerolehan Mufradat Berdasarkan Gaya Belajar VAK

Proses pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” berlangsung secara berbeda pada setiap siswa sesuai dengan kecenderungan gaya belajar mereka masing-masing yakni; visual, auditori, dan kinestetik. Perbedaan tersebut terlihat dari cara mereka merespons fitur aplikasi, memahami kosakata, serta mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2 Dinamika pemerolehan mufradat berdasarkan gaya belajar

No	Gaya Belajar	Karakteristik Respons Siswa	Fitur yang Paling Membantu	Dampak terhadap Pemerolehan Mufradat
1	Visual	Siswa lebih fokus pada gambar, warna, dan tampilan	Gambar ilustratif, tampilan visual, matching activity	Mempermudah pemahaman makna dan asosiasi kosakata
2	Auditori	Siswa sering mendengarkan dan mengulang audio	Audio pelafalan, pengulangan bunyi	Membantu pelafalan dan retensi bunyi mufradat
3	Kinestetik	Siswa lebih aktif pada aktivitas interaktif	Kuis interaktif, gamifikasi, sistem skor	Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa setiap siswa memiliki kecenderungan respons belajar yang berbeda ketika menggunakan aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab”. Meskipun demikian, ketiga karakteristik tersebut tidak berdiri secara terpisah, melainkan saling melengkapi dalam mendukung proses pemerolehan mufradat siswa sekolah dasar.

Karakteristik Visual dalam Pemerolehan Mufradat

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kecenderungan visual lebih mudah memahami mufradat ketika materi disajikan dalam bentuk gambar dan tampilan yang menarik. Kehadiran ilustrasi visual membantu siswa menghubungkan kosakata dengan objek konkret sehingga proses memahami makna menjadi lebih cepat.

“Saya lebih cepat hafal kalau ada gambar bendanya.” (Keysa)

“Kalau lihat gambar saya langsung tahu arti katanya.” (Desi)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa stimulus visual membantu siswa membangun asosiasi antara bentuk kata dan makna secara lebih konkret. Pada siswa sekolah dasar, visualisasi juga membantu mempertahankan fokus dan perhatian selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai multimedia vocabulary learning yang menunjukkan bahwa kombinasi teks dan visual membantu meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata pada pembelajar bahasa asing. Penggunaan media visual dalam mobile-assisted language learning juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena informasi disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Dağdeler, 2023).

Karakteristik Auditori dalam Pemerolehan Mufradat

Penelitian ini menemukan bahwa siswa dengan kecenderungan auditori lebih terbantu melalui fitur audio pelafalan dan pengulangan bunyi dalam aplikasi. Siswa sering mendengarkan kembali pelafalan mufradat untuk memastikan cara membaca dan pengucapan yang benar.

“Saya suka dengar suaranya supaya tahu cara bacanya.” (Eyrin)

“Kalau lupa saya putar lagi audionya.” (Felisia)

Pernyataan tersebut menunjukkan pengulangan audio membantu siswa memperkuat memori fonologis terhadap mufradat bahasa Arab. Aktivitas mendengar dan menirukan bunyi juga membantu siswa lebih percaya diri dalam melafalkan kosakata yang dipelajari. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terbaru mengenai mobile-assisted vocabulary learning yang menyatakan bahwa fitur audio dalam aplikasi mobile membantu meningkatkan pronunciation awareness, vocabulary retention, dan fleksibilitas belajar siswa. Lingkungan belajar berbasis mobile memungkinkan siswa mengakses dan mengulang materi audio secara mandiri sesuai kebutuhan belajar mereka (Dağdeler, 2023).

Karakteristik Kinestetik dalam Pemerolehan Mufradat

Siswa dengan kecenderungan kinestetik dalam temuan penelitian ini terlihat lebih menikmati aktivitas yang melibatkan interaksi langsung seperti kuis, permainan, dan latihan mencocokkan kata. Unsur gamifikasi membuat siswa merasa lebih aktif dan tertantang selama belajar.

“Saya suka kalau ada permainan dan dapat poin.” (Hana)

“Belajarnya jadi seperti main game.” (Najwa)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas interaktif membantu siswa belajar melalui tindakan dan pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses mencoba, menjawab, dan memperbaiki kesalahan selama menggunakan aplikasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai gamified vocabulary learning yang menunjukkan bahwa unsur permainan, tantangan, dan sistem penghargaan mampu meningkatkan motivasi, engagement, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Pada konteks pembelajar usia dasar, gamifikasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Pratiwi et al., 2024).

Jadi, Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile berlangsung melalui pengalaman belajar yang bersifat multimodal. Siswa tidak hanya mengandalkan satu bentuk stimulus belajar, tetapi memanfaatkan kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sesuai dengan kecenderungan belajar masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing pada siswa sekolah dasar menjadi lebih efektif ketika materi disajikan melalui berbagai bentuk pengalaman belajar yang saling melengkapi.

Aplikasi mobile memberikan ruang belajar yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Siswa visual memperoleh bantuan melalui gambar dan tampilan ilustratif, siswa auditori terbantu dengan pengulangan audio pelafalan, sedangkan siswa kinestetik lebih menikmati aktivitas berbasis permainan dan interaksi langsung. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa teknologi mobile mampu mengakomodasi variasi preferensi belajar siswa dalam proses pemerolehan bahasa. Hasil penelitian ini mendukung kajian terbaru mengenai mobile-assisted vocabulary learning yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis mobile dapat meningkatkan vocabulary achievement, student engagement, dan learning motivation melalui integrasi fitur multimedia dan aktivitas interaktif (Ali et al., 2025; Jedi et al., 2023; Sural & Sağlık, 2024).

Meskipun demikian, temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa gaya belajar siswa tidak bersifat sepenuhnya kaku. Beberapa siswa tetap memanfaatkan fitur lain di luar kecenderungan dominannya. Misalnya, siswa visual juga menggunakan audio untuk membantu pelafalan, sementara siswa kinestetik tetap membutuhkan gambar untuk memahami makna kosakata. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile berlangsung secara integratif dan tidak hanya bergantung pada satu preferensi belajar tertentu. Dengan demikian, dinamika pemerolehan mufradat pada siswa sekolah dasar melalui aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” menunjukkan bahwa integrasi fitur audio visual, interaktivitas, dan gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa dengan karakteristik belajar yang beragam.

Interaksi Fitur Audio Visual dan Gamifikasi dengan Karakteristik Gaya Belajar VAK dalam Membentuk Dinamika Pemerolehan Mufradat

Interaksi antara fitur audio visual dan gamifikasi dalam aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” membentuk pengalaman belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa sekolah dasar. Integrasi berbagai fitur dalam aplikasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh mufradat melalui kombinasi pengalaman melihat, mendengar, dan melakukan aktivitas interaktif secara langsung.

Tabel 3 Interaksi fitur audio visual dan gamifikasi dengan karakteristik gaya belajar vak dalam membentuk dinamika pemerolehan mufradat

No	Fitur Aplikasi	Karakteristik Visual	Karakteristik Auditori	Karakteristik Kinestetik	Dampak terhadap Pemerolehan Mufradat
1	Gambar ilustratif	Membantu memahami makna secara visual	Membantu memahami konteks kata	Membantu menghubungkan objek dengan aktivitas	Mempercepat asosiasi makna kosakata
2	Audio pelafalan	Membantu mengingat melalui kombinasi visual-audio	Membantu pelafalan dan pengulangan bunyi	Membantu mengikuti aktivitas interaktif	Memperkuat memori fonologis
3	Kuis interaktif	Menarik perhatian visual siswa	Membantu memahami instruksi audio	Mendorong keterlibatan aktif	Meningkatkan partisipasi belajar
4	Gamifikasi	Membuat tampilan lebih menarik	Menambah antusiasme belajar	Memunculkan aktivitas dan tantangan	Meningkatkan motivasi dan intensitas belajar
5	Sistem skor dan reward	Memberi umpan balik visual	Memberikan dorongan emosional	Memacu semangat menyelesaikan tugas	Memperkuat keterlibatan belajar

Berdasarkan tabel 5 tersebut, dapat diketahui bahwa fitur-fitur dalam aplikasi tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman belajar yang multimodal. Interaksi tersebut membantu siswa memperoleh mufradat melalui berbagai jalur sensorik dan aktivitas belajar yang lebih variatif.

Interaksi Audio Visual dalam Pemerolehan Mufradat

Unsur audio dan visual membantu siswa memahami mufradat secara lebih mudah dibandingkan penggunaan teks saja. Siswa merasa bahwa gambar membantu memahami arti kata, sedangkan audio membantu mengetahui cara pelafalan yang benar.

“Kalau ada gambar dan suaranya jadi lebih gampang hafal.” (Keysa)

“Saya lihat gambarnya sambil dengar cara bacanya.” (Desi)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa integrasi audio visual membantu siswa membangun hubungan antara bentuk, bunyi, dan makna kosakata secara bersamaan. Pada siswa sekolah dasar, kombinasi berbagai stimulus sensorik membantu memperkuat perhatian dan retensi memori terhadap mufradat yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru mengenai multimedia-assisted vocabulary learning yang menunjukkan bahwa integrasi gambar, teks, dan audio dapat meningkatkan vocabulary retention dan comprehension pada pembelajar bahasa asing. Penggunaan multimedia juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa usia dasar (Bostrom et al., 2024; Teng & Teng, 2023).

Interaksi Gamifikasi dengan Karakteristik Gaya Belajar

Penelitian ini menemukan bahwa unsur gamifikasi dalam aplikasi mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa dengan karakteristik gaya belajar yang berbeda. Siswa kinestetik terlihat lebih aktif ketika mengikuti kuis dan tantangan, sementara siswa visual tertarik pada tampilan permainan dan siswa auditori menikmati instruksi serta umpan balik audio yang tersedia.

“Saya suka kalau ada tantangan dan poinnya.” (Eyrin)

“Belajarnya jadi tidak bosan karena seperti main game.” (Felisia)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan berbagai karakteristik belajar siswa dalam satu pengalaman belajar yang interaktif. Unsur permainan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pengulangan dan latihan mufradat tanpa merasa terbebani oleh aktivitas belajar formal. Temuan ini mendukung penelitian mengenai gamified mobile learning yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan seperti poin, reward, dan tantangan dapat meningkatkan engagement, motivation, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa asing (Albantani & Madkur, 2019; Susandi et al., 2025).

Dinamika Pemerolehan Mufradat melalui Pengalaman Belajar Multimodal

Proses pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile berlangsung secara fleksibel dan tidak bergantung pada satu karakteristik belajar tertentu. Meskipun siswa memiliki kecenderungan gaya belajar dominan, mereka tetap memanfaatkan fitur lain untuk mendukung proses belajar mereka.

“Saya suka lihat gambar, tapi juga sering dengar audionya.” (Hana)

“Kalau ada game dan gambar jadi lebih semangat belajar.” (Najwa)

Pernyataan tersebut menunjukkan proses pemerolehan mufradat berlangsung melalui pengalaman belajar multimodal yang saling melengkapi. Siswa tidak hanya belajar melalui satu jalur sensorik, tetapi melalui integrasi visual, audio, dan aktivitas interaktif secara bersamaan, ini memperlihatkan bahwa aplikasi mobile mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, pengalaman belajar multimodal membantu meningkatkan fokus, motivasi, serta intensitas pengulangan kosakata yang menjadi bagian penting dalam vocabulary acquisition. Penelitian terbaru mengenai mobile-assisted language learning menunjukkan pembelajaran berbasis multimedia dan interaktivitas digital mampu meningkatkan student engagement dan vocabulary achievement karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan personal (Jedi et al., 2023; Purkon, 2018; Ro, 2024).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa dinamika pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile terbentuk melalui interaksi antara fitur audio visual, gamifikasi, dan karakteristik gaya belajar siswa. Interaksi tersebut menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini memperlihatkan bahwa integrasi audio visual membantu siswa memahami mufradat melalui kombinasi bunyi, gambar, dan makna secara bersamaan. Pada saat yang sama, gamifikasi mendorong siswa untuk terus terlibat dalam proses belajar melalui tantangan, pengulangan, dan sistem penghargaan yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Situasi ini menunjukkan bahwa pemerolehan mufradat pada siswa sekolah dasar berlangsung secara dinamis melalui pengalaman belajar yang multimodal dan partisipatif. Hasil penelitian ini mendukung kajian terbaru mengenai multimedia mobile learning yang menegaskan bahwa integrasi berbagai bentuk stimulus digital dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam aspek vocabulary acquisition dan learner engagement (Ebadi et al., 2023). Selain itu, penelitian tentang gamification dalam pendidikan bahasa menunjukkan bahwa unsur permainan dan interaktivitas dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan preferensi belajar siswa (Pratiwi et al., 2024). Dengan demikian, interaksi antara fitur audio visual dan gamifikasi dengan karakteristik gaya belajar VAK membentuk dinamika pemerolehan mufradat yang lebih aktif, fleksibel, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi mobile.

CONCLUSION

Pemerolehan mufradat melalui aplikasi mobile “Belajar Bahasa Arab” berlangsung secara dinamis melalui integrasi fitur audio visual, aktivitas interaktif, dan gamifikasi yang mampu mengakomodasi variasi karakteristik belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa sekolah dasar. Kehadiran fitur-fitur tersebut tidak hanya membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan menyenangkan. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa proses pemerolehan mufradat berlangsung secara multimodal, di mana siswa memanfaatkan kombinasi unsur visual, audio, dan interaktivitas digital secara bersamaan sesuai kebutuhan belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi alternatif pedagogis yang lebih adaptif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pemerolehan mufradat. Penelitian ini merekomendasikan agar pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile memperhatikan integrasi unsur audio visual, interaktivitas, dan gamifikasi agar dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan aplikasi mobile pada keterampilan bahasa lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi.

REFERENCES

- Albantani, A. M., & Madkur, A. (2019). *ASEAN Journal of Community Teaching Arabic in the era of Industrial Revolution 4.0 in Indonesia : Challenges and opportunities Teaching Arabic in the era of Industrial Revolution 4.0 in Indonesia : Challenges and opportunities*. 3(2).
- Alhazmi, K. (2024). *The Effect of Multimedia on Vocabulary Learning and Retention*. 14(6), 390–399. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n6p390>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Bostrom, S., Karlberg, M., Schell, C., & Klang, N. (2024). *education sciences Evaluation of the Collaborative and Proactive Solutions Model in an Alternative Educational Setting*.
- Burston, J. (2014). *MALL : Global Prospects and Local Implementation MALL : Global Prospects*. 18(1), 1–8.

- Chowdhury, M., Dixon, L. Q., Kuo, L., Phillip, J., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6(January), 100160. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Dağdeler, K. O. (2023). A systematic review of Mobile - Assisted Vocabulary Learning research. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00235-z>
- Duan, H. (2026). *Mobile-Assisted English Vocabulary Learning : A Systematic Review of Platforms , Learning Outcomes , and Implications (2019-2025)*. 25(2), 65–90.
- Ebadi, S., Amini, Z., & Gheisari, N. (2023). On the relationship between mobile - based extramural activities and vocabulary development of EFL learners : a mixed - method study. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00252-y>
- Fithriani, R. (2021). *The Utilization of Mobile-assisted Gamification for Vocabulary Learning : Its Efficacy and Perceived Benefits*. 22(3), 146–163.
- Jedi, L., Biglar, S., & Kaban, A. L. (2023). Exploring the effect of mobile - assisted task - based learning on vocabulary achievement and student attitude. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00270-w>
- Kosim, N., Fauzia, E. L., Annisa, D. N., Nugraha, J. S., Aljanadbah, A., & Emirates, U. A. (2025). *Ta'lim al - ' Arabiyyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*. 9(2), 224–245.
- Liu, D. (2024). *The effects of segmentation on cognitive load , vocabulary learning and retention , and reading comprehension in a multimedia learning environment*. 1–12.
- Pratiwi, D. I., Fitriati, S. W., Yuliasri, I., & Waluyo, B. (2024). Flipped classroom with gamified technology and paper - based method for teaching vocabulary. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 1–18. <https://doi.org/10.1186/s40862-023-00222-4>
- Purkon, A. (2018). Historical Dynamics of Islamic Law Methodology (Ushul Fiqh). *Mizan: Journal of Islamic Law*, 2(2), 117–126.
- Ro, H. (2024). *Evaluasi dampak penggunaan teknologi terkini dalam mufradat bahasa Arab di madrasah*. 2(12), 1399–1404.
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2023). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning.
- Sural, Ü. Ç., & Sağlık, Z. Y. (2024). Next-generation learning experience : The effect of activities on vocabulary knowledge and learning. 20823–20853.
- Susandi, A., Zativalen, O., Mulyono, K., Laili, V. N., & Irmaningrum, R. N. (2025). VARK (Visual , Auditory , Read / Write and Kinesthetics) Model with Digital Scrapbook for Improving Al-Quran Reading Skills. 14(2). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1898>
- Teng, M. F., & Teng, M. F. (2023). The effectiveness of multimedia input on vocabulary learning and retention retention. 1229. <https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2131791>
- Teymouri, R. (2024). Recent developments in mobile-assisted vocabulary learning : a mini review of published studies focusing on digital flashcards. November, 1–5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1496578>
- Ulfa, M. (2023). تحبلا صلختسم في قيمقولا رصع في ا عناش ا نيش حبصا قبيبر علا غللا ملعت في قروصلاو توصلا طناسو مادتختسا مادتختسلا بلا ناصلا تاذ دراو لماو عجار لما نم ددع يمدقت لبلا لاقلما هذه فدتة . رضالها تقولا توصلا طناسو نم عاونأ ددع لاقلما هذه ضرعت . قبيبر علا غللا ملعت في قروصلاو توصلا طناسو غللا ملعت في ا همدادتختسا قبيبك شقانتو ، فك رحتلما موسرلاو توصلاو ويديفلا كلذ في ايم ، قروصلاو غللا ملعت في قروصلاو توصلا طناسو مادتختسا دئاوف ضعب لاقلما هذه فشكتست امك . قبيبر علا نمض لاقلما هذه ج رنت . عامتسلا تارا همو مهفلاو ملاكلا تارا همدادتختسا كلذ في ايم ، قبيبر علا قبيبر علا غللا ملعت في قروصلاو توصلا طناسو رود نا لبلا قسار دلا تلصوت . قبيبتكم ثبح قسارد ثدحتلاو عامتسلا في متهارا هم ريوطت في بلاطلا طناسولا هذه دعاست نا نكيم ثبح ، ادج مهم توصلا طناسو مادتختسا نا لا ، ا دودمح لازي لا ا همدادتختسا نا نم مغرلا بلع . قباتكلاو قسار قلاو بلع لوصلحاو لصفأ لكش ب داولما مهف في بلاطلا دعاسي نا نكيم قبيبر علا غللا ملعت في قروصلاو داوم يمدقتل قليسوك يميلعتلا نويز قلتلا مادتختسا نكيم ، كلذ لبلا قفاضلابا . ملعتل بركا عفاد قروصلاو توصلا طناسو ج زم ننع . قيعقاو لا قابلحا في ثادحلا نع قلمح يمدقتو قبانلجا قبيبر علا غللا . جئاتن قيقحتل ضعبلا امهضعب ن امعدبو نانثلا بسانتني نا قظحلام بيج ، قيوكلما داولما عم ميلعتلا طناسو ، تيار صب ، توص : قبيساسلا تاملكلا . 23–16.