



PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK DAN APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Eliana Hapianingsih¹⁾, Abdul Aziz²⁾

¹⁾²⁾ Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

E-mail: 230406004.mhs@uinmataram.ac.id

Abstract

This research aims to study and know the use of software and applications in learning Arabic. This research is a type of library research. The data in this study are journals, articles, websites and books that discuss the definition, differences, purpose of software and also various applications in learning Arabic. This research is a literature study research, so the data analysis technique used in this research is content analysis technique and the data is presented descriptively qualitative. The result of this research is that software in language learning is a set of electronic data in the form of computer programs or instructions that follow commands according to what the user wants to help the process of language learning activities while the application is a computer device that is ready to use for users. The purpose of software and applications is divided into two, namely general goals and specific goals. The general objectives are (a) language comprehension (b) language teaching and (c) language practice. Specific objectives include (a) Improving and practicing language skills (b) Expanding and using vocabulary (c) Understanding grammar and sentence structure (d) Language practice in real contexts (e) Language-specific training (f) Learning with gamification methods (g) Language exam training (h) Online classes and tutorials (i) Language corpus and analysis tools.

Keywords: *applications in Arabic language, learning, software*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari dan mengetahui penggunaan dari perangkat lunak dan aplikasi dalam pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, *website* dan buku-buku yang membahas definisi, perbedaan, tujuan perangkat lunak dan juga ragam aplikasi dalam pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan, sehingga teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi dan data disajikan secara deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah perangkat lunak dalam pembelajaran bahasa adalah sekumpulan data elektronik dalam bentuk program komputer atau instruksi yang mengikuti perintah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penggunaannya untuk membantu proses kegiatan pembelajaran bahasa sedangkan aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*. Tujuan dari perangkat lunak dan aplikasi dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum berupa (a) pemahaman bahasa (b) pengajaran bahasa dan (c) latihan bahasa. Sedangkan tujuan khusus berupa (a) Meningkatkan dan melatih keterampilan bahasa (b) Memperluas dan menggunakan kosakata (c) Pemahaman tata bahasa dan struktur kalimat (d) Latihan bahasa dalam konteks nyata (e) Pelatihan khusus bahasa (f) Pembelajaran dengan metode gamifikasi (g) Pelatihan ujian bahasa (h) Kelas *online* dan tutorial (i) Korpus dan perangkat analisis Bahasa.

Kata Kunci : *Perangkat Lunak, Aplikasi dalam pembelajaran bahasa Arab*



I. PENDAHULUAN

Di era *Society* 5.0 dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju, pembelajaran bahasa Arab dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks dan dinamis. *Society* 5.0 adalah era di mana manusia dan mesin dapat berkolaborasi secara harmonis dengan menggunakan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) sebagai alat. Kecerdasan buatan dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan cara menyediakan media yang interaktif, variatif, dan menarik, serta memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa. Selain itu, pembelajaran bahasa Arab di era *society* 5.0 yang memanfaatkan internet of things (IoT) memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Arab kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet (Aidah Novianti Putri & Moh. Abdul Kholiq Hasan, 2022).

Era *society* 5.0 merupakan tindak lanjut dari perubahan pola hidup masyarakat di era 4.0. Masyarakat 5.0 dituntut mampu menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam sektor ekonomi dan pendidikan. Konsep merdeka belajar yang digagas oleh bapak Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan Indonesia

merupakan respon atas perkembangan kehidupan masyarakat dunia. Dengan konsep ini, diharapkan sumber daya manusia Indonesia dapat berkembang menjadi pribadi yang kreatif, berpikir kritis, menguasai berbagai bahasa asing untuk berkomunikasi dengan dunia luar, serta memiliki karakteristik yang ideal sebagai seorang pemimpin (Jamil & Agung, 2022).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi aspek fundamental dalam merespons perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, integrasi teknologi bukan hanya dianggap sebagai inovasi, tetapi juga suatu keharusan untuk memperluas cakupan dan meningkatkan efektivitas pendidikan. Transformasi signifikan terjadi dalam metode pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif, sehingga siswa mendapatkan kebermanfaatan dalam kehidupannya sehari-hari untuk mendengar, berbicara, membaca dan menulis menggunakan bahasa Arab. Pemanfaatan teknologi membuka pintu untuk menjelajahi berbagai metode inovatif dan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran. Aplikasi ponsel pintar dan platform *e-learning* telah merevolusi cara siswa memperoleh keterampilan Bahasa Arab dengan menyediakan akses instan ke materi



pembelajaran, latihan, dan kuis yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa, kosa kata, dan kemampuan berbicara (Hakmi Wahyudi et al., 2023).

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*), data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, website dan buku-buku yang membahas definisi, perbedaan, tujuan perangkat lunak dan juga ragam aplikasi dalam pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan, sehingga teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi dan data disajikan secara deskriptif kualitatif. Peneliti akan mengeksplorasi tentang perangkat lunak dan aplikasi. Setelah memahami perangkat lunak dan aplikasi tersebut, peneliti akan menyajikannya dengan jelas sehingga pembaca akan mendapatkan pemahaman yang komprehensif.

Dalam melakukan studi pustaka, ada beberapa langkah yang perlu diikuti. Pertama, peneliti harus menentukan topik penelitian dan merumuskan pertanyaan penelitian. Kedua, peneliti perlu mencari sumber-sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian. Ketiga, peneliti harus membaca dan menganalisis sumber-sumber informasi

tersebut secara kritis. Keempat, peneliti harus membuat catatan dan mengolah data yang diperoleh dari sumber-sumber informasi tersebut. Kelima, peneliti harus menyusun ringkasan atau laporan studi pustaka (Sujarweni, n.d.)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perangkat Lunak dan Aplikasi

Pengertian Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan data yang diformat dan disimpan secara digital, yang berisi program komputer, dokumentasi, dan informasi lainnya yang dapat dibaca dan ditulis oleh komputer. Menurut Sukamto, Perangkat lunak (*software*) atau piranti lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras (Aidah Novianti Putri & Moh. Abdul Kholiq Hasan, 2022).

Perangkat lunak (*software*) adalah instruksi, struktur data dan dokumen. Instruksi (*command*) yaitu program komputer yang ketika dieksekusi akan memberikan fungsi, tampilan dan kerja sesuai yang diinginkan. Struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional. Dokumen yang mendeskripsikan operasi dalam penggunaan program. Jadi bisa disimpulkan bahwa perangkat lunak tidak sama dengan



program komputer. Inti dari perangkat lunak adalah program, data dan dokumen (Brave A. Sugiarto, 2013).

Pengertian Aplikasi

Aplikasi diartikan sebagai alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Karyasa et al., n.d.). Menurut Nurjaman & Yasin, aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk para pemakai yang telah dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif. Definisi lebih kompleks disampaikan oleh Pasaribu yang mengatakan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan dalam menjalankan program aplikasi sehingga bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan. Kaitannya dengan pembelajaran bahasa, aplikasi adalah suatu program berbentuk perangkat lunak yang dapat dioperasikan pada komputer dan gawai (smartphone, tablet, laptop, dan smartwatch) dengan suatu sistem tertentu yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan dan tujuan pembelajaran bahasa.

Perbedaan Perangkat Lunak dan Aplikasi

Definisi, Perangkat lunak adalah istilah yang lebih luas yang mencakup semua program komputer, termasuk aplikasi. Sedangkan aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu atau memberikan fungsi tertentu kepada pengguna.

Cakupan, perangkat lunak cakupannya luas. Perangkat lunak mencakup berbagai jenis program, sistem operasi, driver perangkat keras, utilitas, perangkat lunak pengembangan, dan aplikasi. Sedangkan aplikasi cakupannya sempit. aplikasi hanya mencakup lingkup aplikasi. Aplikasi umumnya berjalan pada perangkat seluler (smartphone atau tablet) atau komputer pribadi.

Tujuan, Perangkat lunak dapat digunakan untuk berbagai tujuan dan bersifat umum, seperti mengoperasikan komputer, mengelola perangkat keras, atau menjalankan aplikasi. Sedangkan Aplikasi memiliki tujuan yang jelas dan fokus pada tugas atau fungsi tertentu, seperti mengedit dokumen, mengirim pesan, bermain gim, atau menjelajahi internet.

Visibilitas, Perangkat lunak umumnya tidak terlihat oleh pengguna akhir. Hal itu karena perangkat lunak beroperasi di latar belakang untuk mengaktifkan fungsi dan aplikasi yang lebih nyata. Sedangkan aplikasi biasanya



memiliki antarmuka yang interaktif yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna. Aplikasi memberikan pengalaman langsung kepada pengguna akhir.

Tujuan Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Tujuan Umum

- a. *Pemahaman bahasa*, pemahaman berbahasa adalah kemampuan individu untuk memahami dan menginterpretasikan bahasa tertulis atau lisan dengan benar. Ini melibatkan proses penafsiran dan penguraian pesan atau informasi yang disampaikan dalam bahasa yang digunakan.
- b. *Pengajaran bahasa*, pengajaran bahasa adalah proses mengajar dan memfasilitasi pembelajaran bahasa kepada siswa atau peserta didik.
- c. *Latihan bahasa*, latihan bahasa adalah aktivitas yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang dalam hal mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa tertentu.

Tujuan khusus

- a. Meningkatkan dan melatih keterampilan bahasa

- b. Memperluas dan menggunakan kosakata
- c. Pemahaman tata bahasa dan struktur kalimat
- d. Latihan bahasa dalam konteks nyata
- e. Pelatihan khusus bahasa
- f. Pembelajaran dengan metode gamifikasi
- g. Pelatihan ujian bahasa
- h. Kelas online dan tutorial
- i. Korpus dan perangkat analisis Bahasa (Deswalantri, 2023).

Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kahoot

Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan di dalam kelas. Kahoot sangat memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di www.Kahoot.com dengan tersambung oleh jaringan internet (Mustikawati, 2019).

Kahoot adalah platform yang menyajikan materi dengan penggabungan proyek antara model Norwegian Universitas Of Tecnology and Science dengan John Brand dan Jamie Brooker, mereka adalah pencetus dan pendiri Kahoot. Untuk dapat mengoperasikan Kahoot, terdapat dua domain yang berbeda untuk pengajar dan peserta



didik, yaitu untuk pengajar (<https://kahoot.com>) dan untuk peserta didik (<https://kahoot.it>). Berbagai fitur dalam Kahoot dapat diakses secara gratis (Manoppo et al., 2023).

Duolingo

Duolingo adalah aplikasi belajar bahasa yang diciptakan oleh Luis Ivon Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi ini selain tersedia dalam versi web juga tersedia dalam versi android, IOS dan windows phone. Pada November 2016, aplikasi ini menyediakan 66 kursus bahasa yang berbeda yang tersedia dalam 23 bahasa, dan 22 kursus lagi yang masih dalam tahap pengembangan. Aplikasi yang dirilis sejak tahun 2013 ini diklaim diciptakan agar semua orang memiliki kesempatan untuk belajar bahasa secara gratis. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis di play store. Aplikasi ini memudahkan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya maharah Istima' dan maharah kalam karena aplikasi ini memuat fitur suara sehingga peserta didik yang menggunakan bisa mengetahui bahwa kosakata yang diucapkan sudah benar atau salah. (Manoppo et al., 2023).

Duolingo memiliki berbagai teknik dan up to date dalam belajar bahasa. Hal ini dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami, tertarik, dan menikmati pembelajaran karena memberikan kesan

belajar sambil dalam proses pembelajaran. Duolingo memiliki banyak bahasa dimana pembelajar bahasa dapat memilih bahasa apa yang akan dipelajari seperti bahasa Inggris, Arab, Spanyol, Prancis, Belanda, dan bahasa lainnya. Duolingo juga menyediakan data seperti poin yang diperoleh, tentu saja pohon ikhtisar, coretan, dan waktu yang dihabiskan. Duolingo mudah untuk digunakan karena prosedur penggunaannya sederhana, sehingga Duolingo bisa digunakan untuk segala usia. (Herlina et al., 2021)

Mu'jam Al-Ma'any

Aplikasi kamus bahasa Arab Al-Ma'aaniy merupakan kamus bahasa Arab yang menerjemahkan suatu kata bahasa Arab atau mufrodats bahasa Arab ke bahasa Arab dan ke bahasa Indonesia. Kamus ini sudah digunakan lebih dari 1M orang dan menjadi favorit penulis versi digital dari pada kamus lain. Kamus ini dapat diakses secara gratis di play store. Kamus ini sangat memudahkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk penguasaan mufrodats (Manoppo et al., 2023)

Memrise

Learn language with Memrise ini telah dikenal sebagai aplikasi terbaik android dengan kategori edukasi untuk pembelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi pada kenyataannya aplikasi ini tidak hanya fokus pada bahasa Inggris tapi juga berbagai macam bahasa dunia lainnya termasuk juga bahasa.



Aplikasi ini menawarkan berbagai metode pembelajaran mulai dari permainan interaktif, tata cara pengucapan dan lain sebagainya. Dengan aplikasi ini kita bisa belajar tata pengucapan dan ekspresi dalam belajar bahasa Arab melalui lebih dari 30.000 video yang dibuat oleh orang Arab. Dengan adanya konten video tersebut, kita juga bisa belajar dengan jelas. Aplikasi ini mudah untuk diakses kapan saja dan dimana saja dan bisa diunduh di play store.

Drops

Metode pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan khusus bagi peserta didik. Karena penyajian materinya sebagian besar ditampilkan melalui konten visual yang cukup memanjakan mata dan menarik perhatian peserta didik. Melalui aplikasi ini kita bisa mempelajari lebih dari 1000 kosa kata dalam bahasa Arab yang bisa kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kelebihan dari aplikasi ini bisa digunakan secara offline dan online. Serta mudah untuk diakses di play store (Manoppo et al., 2023).

Secil (belajar bahasa Arab dan suara)

Aplikasi secil ini dikembangkan oleh Solite Kids ini hadir dan ditunjukkan khusus untuk anak-anak yang ingin belajar bahasa Arab. Aplikasi ini sudah didesain khusus dengan tampilan karakter animasi yang lucu

sehingga dapat menarik perhatian anak-anak. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini adalah seputar materi dasar bahasa Arab seperti angka-angka, warna-warna, benda-benda dan lain sebagainya. Selain itu aplikasi ini juga memuat fitur-fitur permainan bahasa yang menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak (Manoppo et al., 2023).

Learn Arabic Speak Arabic

Learn arabic speak arabic ini dikenal sebagai aplikasi yang dapat dengan cepat membantu seseorang dalam mempelajari bahasa Arab. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini cukup lengkap, diantaranya materi mendengar, berbicara, membaca, menulis dan juga tata cara pengucapannya yang lebih jelas. Aplikasi ini dikembangkan oleh Ati Studios. Kelebihan aplikasi ini adalah dibekali dengan teknologi pengenalan suara yang dapat mengoreksi pengucapan kata. Maka ketika seseorang melakukan kesalahan dalam pengucapannya, aplikasi ini dapat mengoreksi secara langsung. Aplikasi ini dapat digunakan secara offline dan online. (Manoppo et al., 2023).

Program Arabic Online

Program Arabic Online dan Tes standar bahasa Arab ini adalah program yang belajar sekaligus tes bahasa Arab yang diciptakan oleh Saudi Electronic University, Saudi Arabia untuk para pembelajar non-Arab. Sejak tahun 2018 lalu, SEU telah



mengadakan perjanjian kegiatan atau Memorandum of Activity (MoA) dengan 45 perguruan tinggi di Indonesia tentang penerapan Program Arabic Online dan tes standar bahasa Arab bagi mahasiswa. Kegiatan tersebut difasilitasi oleh IMLA (Ittihad Mudarris al-Lughah alArabiyyah) yaitu organisasi profesional para pengajar bahasa Arab se-Indonesia. Program ini sangat cocok sekali jika diterapkan pada jenjang perguruan tinggi. Program ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi para pembelajar bahasa Arab di perguruan Tinggi di negara Non-Arab termasuk di Indonesia (Manoppo et al., 2023).

Arabic Unlocked

Arabic unlocked dibuat dengan tujuan untuk memecahkan masalah dan membantu orang untuk belajar bahasa Arab dan memahami Al-Quran dengan cara yang cukup menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran. Program ini dimulai dengan isi membuat bahasa Al-Quran dapat diakses oleh dunia. Pendirinya mengklaim telah menggunakan teknologi terbaru yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran bahasa terbaru yang di dukung oleh sains untuk menciptakan pengalaman belajar yang dapat membantu kita menguasai bahasa Arab dengan cepat dan efektif. Aplikasi ini diciptakan oleh Assad dan Ahmad. Pengalaman kolektif mereka memberi mereka

wawasan untuk membuat program pembelajaran yang ideal untuk pelajaran bahasa kedua. (Manoppo et al., 2023).

Canva

Dalam memahami pelajaran pendidik menyiapkan salah satu *software* buat memudahkannya menggambarkan pelajaran pada peserta didik yaitu dengan memakai *software* Canva, Canva ialah program desain online yg menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta lain sebagainya yang disediakan pada *software* Canva. Adapun kelebihan pada *software* Canva bisa ditinjau sebagai berikut:

- a. Memiliki berbagai desain menarik
- b. Bisa menaikkan kreatifitas pengajar serta peserta didik pada mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang sudah disediakan
- c. Menghemat waktu pada media pelajaran secara mudah
- d. Untuk desain, tidak wajib menggunakan laptop, namun bisa dilakukan melalui HP (gawai)

Selain kelebihan yg didapat pada *software* Canva ini terdapat juga kekurangan yg fundamental yg di dapat pada *software* Canva ini, yaitu bila ingin



memakai Canva, setiap pemakai harus memiliki paket data supaya bisa tersambung dan bisa memakai *software* Canva ini, selain itu juga desain yg tersaji pada *software* Canva ada beberapa template yg berbayar, namun hal ini tidak menjadi problem dikarenakan banyak juga template yang bagus serta gratis buat dipergunakan (Amrina et al., 2021).

Facebook

Facebook adalah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh *facebook. Ink.* Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, Eduardo Saverin, Andrew Mc Collum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Facebook memungkinkan penggunaannya membuat profil diri, memutakhirkan profilnya dengan informasi pribadi misalnya alamat rumah, nomor ponsel, hobi dan pandangan keagamaan. Selain membuat profil diri, pengguna facebook juga bisa mendaftarkan pengguna lain sebagai teman yang dikirim pesan, bergabung dalam grup atau kelompok tertentu, mengirimkan dan menandai gambar serta meninggalkan komentar terhadap gambar yang dikirim pengguna lain.

Menurut Mangkulo, sebelum menggunakan facebook sebagai media yang akan digunakan menjadi sarana penunjang

proses belajar mengajar, terlebih dahulu dibuat desain fungsi yang dapat diaplikasikan pada sistem pembelajaran yang bersifat online(Sasmito, 2015).

Youtube

Youtube ialah media yang menyediakan layanan video sharing. Youtube diciptakan oleh chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Youtube ini dibuat agar dapat dilihat oleh seluruh dunia. Youtube menyediakan fitur-fitur seperti video audio yang dapat dilihat dan diunduh secara gratis kapan saja dan dimana saja. Fitur video yang tersedia dalam youtube bisa diunduh dan dibagikan kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa Arab kita bisa menggunakan youtube sebagai penunjang dalam pembelajaran. Ada beberapa channel yang membahas tentang bahasa Arab diantaranya yaitu Arab Podcast, AILA TV, Ammiko AZ, harakah Islamiyah dan lain sebagainya. Channel-channel tersebut bisa dijadikan sumber dalam pembelajaran bahasa Arab apalagi saat ini sudah berada pada era 4.0 sehingga para pendidik harus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia (Manoppo et al., 2023).



Edmodo

Aplikasi Edmodo merupakan salah satu aplikasi pembelajaran jarak jauh yang mudah dan banyak digunakan dalam sistem pembelajaran daring saat ini. Melalui aplikasi Edmodo ini, pelajar dapat membagi kelompok dalam kelas sebagaimana pembelajaran bahasa arab dengan tatap muka. Aplikasi Edmodo ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan aplikasi edmodo yaitu bisa membantu pengajar dalam membuat kelas dan juga tes yang bersifat daring. Melalui aplikasi edmodo ini siswa bisa mengirimkan artikel atau blog yang relevan dengan tugas yang diberikan oleh pengajar. Pengajar juga dapat menggunakan aplikasi edmodo sebagai ruang diskusi sehingga siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang sama. Pengajar juga dapat menggunakan aplikasi edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan dan berbicara dengan siswanya secara daring di waktu yang sama secara bersamaan. Sedangkan kekurangan dari aplikasi edmodo ini menurut Pierpaolo Vittorini tidak ada pesan yang bersifat tertutup antar siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung terbuka di dalam grup kelas. Selain itu, di dalam aplikasi edmodo juga tidak ada foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring media sosial lainnya. Aplikasi edmodo juga tidak menerapkan beberapa

halaman atau view yang dapat dilihat oleh pengguna (Rachmayanti & Alatas, 2020).

Google Form

Maxi Research PT. Mulia Karya Inovasi mengatakan bahwasanya Google Forms, sebuah produk dari banyak produk Google, adalah aplikasi untuk membuat form berbasis web dan mengumpulkan jawaban secara online. Sebagai platform, Google Forms dapat digunakan untuk berbagai tujuan pengumpulan data. Google Forms populer digunakan sebagai kuesioner online untuk melakukan survey. Google Forms dapat dimanfaatkan oleh pelajar/mahasiswa untuk tugas sekolah/kuliah atau profesional untuk mengerjakan tugas perusahaan. Google Forms juga memiliki fitur quiz yang dapat memberi skor pada jawaban pertanyaan di kuesioner. Google Forms gratis, tidak ada biaya untuk menggunakan produk tersebut (Amalia, 2019).

Dibalik kemudahan dan kecanggihan teknologi berbasis E-Learning yang ada saat ini memunculkan banyak alternatif dalam pengaplikasian evaluasi pembelajaran, dalam hal ini aplikasi Google Form yang sangat gencar diminati oleh banyak kalangan dari kalangan guru hingga dosen, dari tingkat sekolah dasar



hingga perguruan tinggi. Namun hal itu tidak luput dari adanya kekurangan dan kelebihan dalam penggunaannya. Adapun kelebihanannya yaitu :

- a. Efisien
- b. Mudah dalam pembuatan soal dan pengoreksiannya
- c. Pendidik dapat mengunduh rekapan hasil evaluasi peserta didik dalam format Microsoft Excel lengkap dengan skor dan jawaban peserta didik
- d. Gratis
- e. Url dapat diperpendek, sehingga mudah untuk membagikan link tersebut dan mudah untuk kita mengingat alamat form
- f. Tema yang beragam

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini antara lain:

- a. Memerlukan jaringan internet
- b. Tidak terdapat pemberitahuan email
- c. Memiliki pilihan ekspor yang terbatas, yaitu hanya dapat diekspor ke Google Sheets dan pdf, sampai saat ini belum dapat diubah menjadi file word (docx) (Muhimmatul Choiroh, 2021).

IV. SIMPULAN

Penggunaan perangkat lunak dan aplikasi dalam pembelajaran bahasa Arab

telah membawa banyak manfaat, seperti meningkatkan interaktivitas, fleksibilitas dan kemandirian siswa. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja dengan metode yang lebih menarik dan personal. Aplikasi seperti kamus digital, pembelajaran tata bahasa interaktif, hingga platform berbasis pengenalan suara membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan bahasa Arab, mulai dari membaca, menulis, berbicara hingga mendengar. Namun keberhasilan implementasinya tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi, kurangnya personalisasi dalam konten hingga minimnya pendampingan dari pengajar. Oleh karena itu diperlukan upaya kolaboratif antara guru, pengembang aplikasi dan pemerintah untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat diakses oleh semua kalangan dan digunakan secara efektif. Dengan pendekatan yang tepat, perangkat lunak dan aplikasi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab. Meningkatkan efisiensi serta membuka peluang baru dalam dunia pendidikan bahasa di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Aidah Novianti Putri & Moh. Abdul Kholiq Hasan. (2022). Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era



- Society 5.0. Tarling : Journal of Language Education*, 7(1), 69–80.
<https://doi.org/10.24090/tarling.v7i1.8501>.
- Amalia, T. (2019). *Penggunaan Media Google Form dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah*.
- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116.
<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.
- Brave A. Sugiarto, A. J. (2013). Perangkat Lunak Pembelajaran Bahasa Arab. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*.
- Deswalantri, D. (2023). *Pengantar Belajar dan Pembelajaran Bahasa: Teori dan Praktik* (pertama). Get Press Indonesia Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022.
- Hakmi Wahyudi, Promadi3, & Muhammad Azhar. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *2023, Vol 6 No 4*.
- Herlina, E., Yundayani, A., & Astuti, S. (2021). *Penggunaan Duolingo sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*.
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era *Society 5.0*: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 38–51.
<https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>.
- Karyasa, T. B., Asry, L., Arif, M., Solong, N. P., & Prayogi, A. (n.d.). Pemikiran Modern dalam Islam. *PT Global Eksekutif Teknologi Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022*.
- Manoppo, N., Aliyya Laubaha, S., & Basarata, N. (2023). Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 80–97.
<https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.
- Muhimmatul Choirah. (2021). EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA E-LEARNING. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47.
<https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>.
- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2020). *Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di Pkpba UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. 12(2).
- Sasmito, M. (2015). Pemanfaatan Media Sosial Facebook Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SMPN 1 Patikraja, Banyumas, Jawa Tengah*, 1(2).
- Sujarweni, W. (n.d.). *Metodelogi Penelitian* (2023rd ed.). Pustaka Baru Press.