
PENGEMBANGAN KAMUS SAKU BAHASA ARAB PADA APLIKASI MOBILE LEGENDS

Ahdiyaka Sani Deraya¹, Zukhaira²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang; Indonesia

Correspondence E-mail: ahdiyakasans@students.unnes.ac.id

Submitted: 09/03/2026

Revised: 20/03/2026

Accepted: 07/04/2026

Published: 01/05/2026

Abstract

This study aims to develop a pocket Arabic dictionary for Mobile Legends as a practical medium to assist users in understanding Arabic vocabulary in the game interface and to support informal vocabulary learning in a digital context. This study employed a Research and Development (R&D) method using a modified 4D model consisting of three stages: define, design, and develop. The population of this study was Mobile Legends players in Semarang City, with a sample of 20 respondents selected using purposive sampling based on specific criteria related to gameplay experience. Data were collected through questionnaires, expert validation sheets, and interviews. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques to obtain comprehensive findings. The results of the needs analysis showed that 70% of respondents had difficulty understanding Arabic vocabulary in the game interface. Based on these findings, a pocket dictionary containing selected game-related vocabulary was developed as a practical reference tool. The product was validated by an Arabic language expert and a media expert, resulting in an average score of 94, categorized as highly feasible. These findings indicate that the developed pocket dictionary effectively supports vocabulary comprehension and enhances informal learning in digital game-based environments.

Keywords

Pocket dictionary, vocabulary, Arabic language, Mobile Legends.



© 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Bahasa Arab dalam konteks penggunaan fitur pada game *Mobile Legends* di Kota Semarang menunjukkan pemanfaatan bahasa dalam ranah non-formal yang berkaitan dengan penguasaan mufradat secara kontekstual. Berdasarkan hasil angket terhadap 20 responden, mayoritas merupakan pemain aktif yang sering menjumpai istilah asing yang sulit dipahami saat bermain, termasuk ketika menggunakan fitur bahasa Arab. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pemain mengalami kesulitan memahami istilah seperti buff, lifesteal, dan turret, sehingga mereka mencari arti melalui internet atau bantuan teman. Secara teoretis, kondisi ini sejalan dengan konsep incidental vocabulary acquisition (Stoffelsma et al., 2024) yang menyatakan bahwa kosakata dapat diperoleh melalui paparan berulang dalam konteks yang bermakna.

Kamus saku bahasa Arab bertema *Mobile Legends* dinilai menarik karena mampu membantu pengguna memahami kosakata secara praktis dan kontekstual. Berdasarkan data angket dan wawancara, responden mendukung pengembangannya dengan fitur seperti penyajian berbasis kategori, contoh kalimat, ilustrasi, serta translasi dan fonetik. Hal ini sesuai dengan teori lexical support tools (Anji et al., 2025) dan multimedia learning (Cromley et al., 2025) yang menekankan pentingnya media bantu dan visual dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Dengan demikian, kamus saku berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung penguasaan mufradat bagi pengguna game (Ilham, 2023).

Salah satu media yang dapat membantu adalah kamus saku. Kamus saku merupakan jenis kamus yang disusun secara ringkas dan praktis sehingga mudah dibawa serta digunakan kapan saja (Fadhilah, 2021). Berbeda dengan kamus besar atau ensiklopedik, kamus saku lebih menekankan pada kebutuhan pengguna sehari-hari, khususnya dalam memahami kosakata inti dan istilah yang sering digunakan (Busro et al., 2016). Dalam konteks pembelajaran bahasa, kamus saku terbukti efektif sebagai media bantu yang memudahkan pengguna dalam memperkaya kosakata sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa,

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, aplikasi permainan daring (*Game Mobile*) telah menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer di kalangan generasi muda (Wismawati et al., 2023). Kehadiran berbagai jenis permainan berbasis perangkat seluler tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang interaktif, tetapi juga menghadirkan lingkungan digital yang kaya akan unsur bahasa dan komunikasi (Kukulkska-hulme & Kukulkska-hulme, 2020). Salah satu permainan daring yang sangat populer adalah *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) (Iqbal

Arifin, Dyan Paramitha Darmayanti, 2024), yang memiliki jumlah pemain yang sangat besar baik di Indonesia maupun di berbagai negara di dunia. Game ini menyediakan fitur pemilihan bahasa yang beragam, termasuk bahasa Arab. Namun demikian, banyak pemain yang mengalami kesulitan dalam memahami berbagai istilah, menu, serta kosakata yang muncul ketika menggunakan pengaturan bahasa tersebut (Ismail, 2016). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media bantu yang praktis dan mudah digunakan, seperti kamus saku, yang dapat membantu pemain memahami kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam permainan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi permainan digital dengan pembelajaran bahasa memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar. Vahlo menekankan bahwa game digital mampu menghadirkan pengalaman belajar berbasis tantangan yang menarik (Vahlo et al., 2017). Afifatul membuktikan bahwa game berbasis tantangan dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan pencapaian belajar (Afifatul et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Alam dan Khotimah menemukan bahwa game daring kosakata Arab mampu meningkatkan persepsi, konsentrasi, dan penguasaan kosakata siswa (Alam & Khotimah, 2021)). Temuan serupa ditegaskan oleh Zahrah melalui penggunaan aplikasi E-dictionary yang terbukti meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab pada penutur non-Arab (Zahrah et al., 2021). Selain itu, penggunaan kamus saku juga terbukti efektif dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Arab secara signifikan (Rahmawati et al., 2021).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada penggunaan game sebagai media pembelajaran atau pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu mengembangkan media berupa kamus saku bahasa Arab yang secara khusus dirancang berdasarkan konteks permainan Mobile Legends. Penelitian ini tidak hanya memanfaatkan game sebagai media pembelajaran, tetapi juga menghadirkan solusi praktis berupa produk cetak yang dapat digunakan secara langsung oleh pemain untuk memahami istilah dan kosakata dalam antarmuka permainan. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam integrasi antara permainan digital dan media pembelajaran konvensional yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna Mobile Legends di Kota Semarang.

Pengembangan kamus saku bahasa Arab pada aplikasi Mobile Legends memiliki dua tujuan utama. Pertama, memberikan kemudahan bagi para pemain untuk memahami antarmuka permainan ketika memilih bahasa Arab. Dengan adanya kamus ini, pemain tidak hanya dapat

mengoperasikan permainan dengan lancar, tetapi juga dapat terbiasa dengan istilah-istilah yang relevan secara praktis. Kedua, kamus ini dapat berfungsi sebagai sarana tambahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Integrasi kosakata Arab ke dalam hobi sehari-hari, seperti bermain game, diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperluas penguasaan kosakata (Mustofa, 2020).

Selain sebagai bentuk inovasi dalam penyediaan media pembelajaran, kehadiran kamus saku digital ini juga merepresentasikan upaya menghadirkan pendekatan kontekstual dan berbasis minat peserta didik (Alhafidz, 2023). Dengan demikian, artikel ini berfokus pada pengembangan kamus saku bahasa Arab dalam aplikasi Mobile Legends sebagai solusi praktis bagi para pemain yang ingin menggunakan fitur bahasa Arab di dalam permainan. Pengembangan kamus saku ini diharapkan dapat membantu pengguna memahami berbagai istilah, menu, serta kosakata yang muncul pada antarmuka permainan secara lebih mudah dan sistematis. Selain itu, keberadaan kamus saku tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung proses penguasaan kosakata bahasa Arab dalam konteks yang lebih kontekstual dan menarik. Melalui integrasi antara dunia permainan digital dan pembelajaran bahasa, kamus saku ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar serta memperluas pemahaman kosakata bahasa Arab di era digital.

METODE

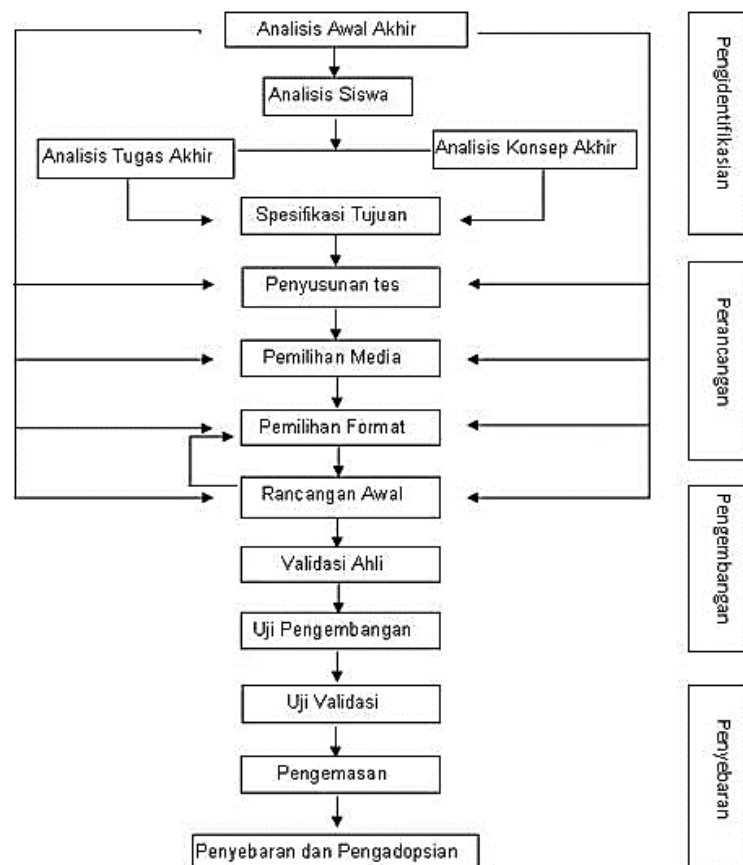
Penelitian Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada melalui inovasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran (Birru, 2021). Metode R&D dipakai untuk merancang, mengembangkan, atau menguji kelayakan berbagai produk yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran (Suarmita, 2025). Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada 20 pengguna game Mobile Legends yang menggunakan fitur bahasa Arab di Kota Semarang sebagai subjek penelitian, sehingga produk yang dikembangkan diharapkan relevan dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna di lokasi tersebut.

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada model yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu model 4D (define, design, develop, disseminate). Model Thiagarajan dipilih karena merupakan dasar dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, bukan sistem pembelajarannya secara keseluruhan (Hanna, 2023). Peneliti

mengadaptasi model penelitian 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang diadaptasi menjadi 3D, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) karena keterbatasan waktu, sarana, dan biaya.

Adapun tahapan meliputi: (1) Define (Pendefinisian), Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran kosakata Arab yang menarik bagi remaja. Belum adanya kamus saku bahasa Arab bertema Mobile Legends menjadi dasar pengembangan. Peneliti juga menganalisis karakteristik pengguna serta menentukan tujuan, ruang lingkup kosakata, dan spesifikasi awal produk. (2) Design (Perancangan), tahap ini mencakup penyusunan daftar kosakata Arab-Indonesia yang sesuai tema Mobile Legends, penentuan format penulisan, desain layout, dan konsep visual yang aman dari hak cipta. Peneliti juga menyiapkan instrumen validasi ahli bahasa dan media. (3) Develop (Pengembangan), pada tahap ini peneliti membuat draf awal kamus saku, kemudian divalidasi oleh ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi digunakan untuk revisi hingga menghasilkan draf final.

Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Model Thiagarajan (Thiagarajan, 1974)



Penelitian ini menggunakan instrumen non-tes berupa angket atau kuesioner dengan skala Likert, di mana setiap pernyataan memiliki pilihan jawaban yang bergradasi dari sangat positif hingga sangat negatif (Koo & Yang, 2025).

Tabel 1. Kriteria dan Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Sumber:(Sugiyono, 2022)

Untuk menilai validitas dan kelayakan produk yang dikembangkan, diperlukan proses validasi oleh para ahli (Delma Saputria, , Mellisa, Nurkhairo Hidayati, 2023). Ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri atas ahli bahasa dan ahli media. Instrumen digunakan sebagai data pendukung dalam proses penelitian dan pengembangan (Ardiansyah et al., 2023). Instrumen untuk ahli materi menilai aspek bahasa dan isi, sedangkan instrumen untuk ahli media berfokus pada aspek media dan visual. Selain validasi oleh ahli materi dan ahli media, penelitian ini juga melibatkan respon dari pengguna. Untuk mengetahui penilaian pengguna, dilakukan penyebaran angket khusus. Instrumen yang digunakan pengguna untuk menilai produk dari aspek bahasa dan media.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data berupa nilai, komentar, dan saran perbaikan yang diuraikan pada angket (Sofwatillah, Risnita, M. Syahran Jailani, 2024). Hasil analisis data tersebut digunakan untuk revisi dan mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan berupa 'Kamus Saku Mobile Legends'. Rumus yang digunakan dalam perhitungan data adalah sebagai berikut :

$$\text{Rerata skor (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai akhir yang diperoleh dari hasil validasi akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang dapat dilihat pada tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61- 80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang layak

0-20

Sangat Kurang Layak

Sumber: (Riduwan, 2013)

Penilaian pada uji kelayakan kamus saku ini ditentukan dengan nilai minimal $\geq 61\%$ yaitu "Layak". Jika hasil penilaian oleh ahli bahasa, ahli media, dan hasil respon pengguna mempunyai rerata presentase $\geq 61\%$ maka produk pengembangan kamus saku bahasa arab pada aplikasi *mobile legends* "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan data dari wawancara, angket kebutuhan, dan teori yang relevan (Kes et al., 2025). Data tersebut kemudian disusun dan dijelaskan sebagai berikut.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap 20 pengguna Mobile Legends yang menggunakan pengaturan bahasa Arab, diperoleh bahwa sebanyak 70% responden mengalami kesulitan dalam memahami istilah dan kosakata yang muncul dalam permainan. Kesulitan ini tidak hanya bersifat permukaan, tetapi juga menunjukkan adanya kesenjangan antara kompleksitas istilah dalam permainan dengan kompetensi bahasa Arab yang dimiliki pengguna. Permasalahan tersebut terutama terlihat pada ketidakmampuan responden dalam menginterpretasikan fungsi item, memahami peran hero, serta mengikuti instruksi permainan secara tepat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata tidak hanya berdampak pada aspek linguistik, tetapi juga memengaruhi kualitas pengalaman bermain dan efektivitas pengambilan keputusan dalam permainan.

Selain itu, seluruh responden (100%) menyatakan membutuhkan media pendukung berupa kamus saku fisik yang memuat daftar istilah Arab dalam Mobile Legends beserta padanan makna dan penjelasan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata, tetapi juga memiliki kebutuhan yang jelas terhadap solusi yang bersifat praktis dan aplikatif. Pilihan terhadap media cetak mengindikasikan bahwa pengguna cenderung mengutamakan akses yang cepat, fleksibel, dan tidak bergantung pada perangkat digital atau koneksi internet. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran berbasis game, keberadaan media pendukung yang sederhana namun fungsional memiliki peran penting dalam menjembatani kesenjangan antara penggunaan bahasa asing dan pemahaman pengguna.

Dengan demikian, kebutuhan terhadap kamus saku tidak hanya bersifat tambahan, tetapi menjadi bagian esensial dalam mendukung interaksi pengguna dengan sistem permainan berbasis bahasa Arab.

Desain Kamus Saku (Mobile Legends)

Berdasarkan analisis angket kebutuhan pengguna dan beberapa pertimbangan lainnya, perancangan media Kamus Saku Bahasa Arab bertema Mobile Legends disusun dengan memperhatikan minat pengguna terhadap tema *game*. Desain kamus saku dibuat menggunakan aplikasi canva. Proses pengembangan desain dilakukan melalui dua tahap, yaitu pertama penyusunan produk awal, dan kedua revisi produk awal berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna.

Tema dalam kamus saku ini diadaptasi dari berbagai elemen yang terdapat dalam permainan Mobile Legends, seperti hero, role, skill, item, serta berbagai istilah umum lainnya yang sering muncul dalam antarmuka permainan. Elemen-elemen tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman bermain para pengguna sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami.

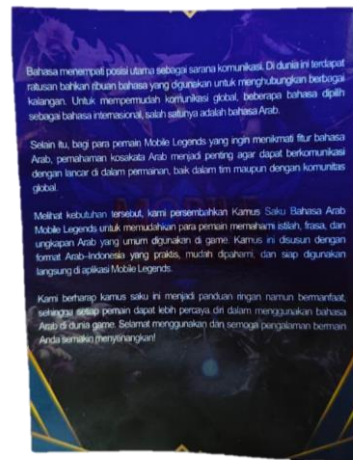
1. Fisik Kamus Saku (Mobile Legends)

Bentuk fisik dari *Kamus Saku Bahasa Arab bertema Mobile Legends* menggunakan ukuran kertas A5 (8,9 cm × 11,9 cm) sehingga nyaman dibawa dan digunakan sebagai media belajar praktis (Nurazizah, 2024). Kamus ini dicetak dalam format buku kecil dengan jilid lem panas dan dilengkapi dengan desain visual bertema Mobile Legends yang tetap aman dari aspek hak cipta. Isi kamus terdiri dari 68 halaman, meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, daftar isi, kumpulan kosakata yang dikelompokkan berdasarkan kategori (seperti hero, role, skill, dan item), serta halaman profil pengembang. Berikut adalah bentuk fisik dari kamus saku yang dikembangkan:

Gambar 2. Tampak Depan dan Belakang Media Kamus Saku (Mobile Legends)



Tampak Depan



Tampak Belakang

2. Halaman Depan

Halaman depan kamus saku (Mobile Legends) ini memiliki halaman depan yang terdiri dari nama media, tema kosakata, kelengkapan judul, serta nama pengembang. Pada media ini, nama media yang ditampilkan adalah "القاموس الجيب – Kamus Saku", dengan fokus kosakata bertema Mobile Legends Arabic Dictionary. Tema kosakata mencakup berbagai istilah yang digunakan dalam permainan Mobile Legends, seperti nama role, item, skill, hero, serta istilah teknis dalam *gameplay*. Kelengkapan judul ditandai dengan tulisan "Arabic Dictionary for Gamers" sebagai penjabar fungsi kamus. Nama pengembang, Ahdiyaka Sans, ditampilkan pada bagian bawah halaman, dilengkapi dengan slogan "Gaming With Arabic". Desain halaman depan juga memuat elemen visual Mobile Legends yang memperkuat tema permainan dan menarik minat pengguna.

Gambar 3. Tema Mobile Legends

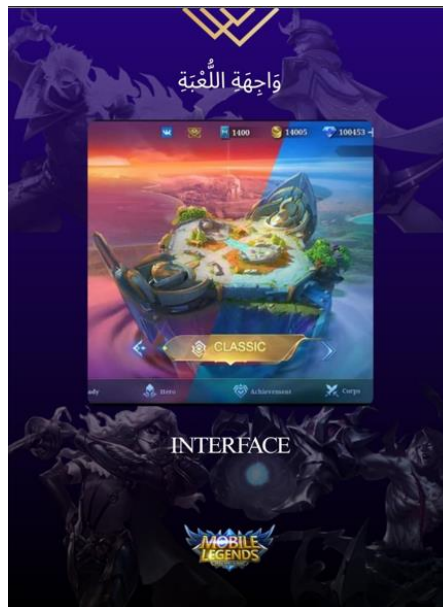


Gambar tersebut merupakan desain halaman depan Kamus Saku Mobile Legends, yang menampilkan elemen visual khas permainan Mobile Legends. Pada bagian atas terdapat logo resmi Mobile Legends: *Bang Bang* sebagai identitas utama tema kamus. Desain latar belakang menggunakan warna dominan biru gelap dengan sentuhan emas untuk memberikan kesan elegan dan modern, sesuai dengan nuansa dunia *game* tersebut.

3. Isi (Sajian kosakata)

Bagian isi pada Kamus Saku Bahasa Arab Mobile Legends menyajikan berbagai kosakata yang berkaitan dengan permainan Mobile Legends. Setiap halaman memuat daftar istilah penting beserta terjemahan bahasa Arab yang disusun secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami. Kosakata yang disajikan meliputi beberapa kategori, seperti nama-nama hero, role permainan, item, emblem, istilah umum dalam gameplay, serta fitur-fitur yang ada di dalam game. Penyajian kosakata ditata dalam format tabel sederhana agar pembaca dapat menemukan arti kata dengan cepat (Maulina & Jannah, 2025). Berikut salah satu sajian kosakata:

Gambar 4. Desain Sub Antar Bab



Gambar 5. Desain Sajian Kosakata

واجهة اللعبة Antar Muka (Interface)	
Teman	صديق ج أصدقاء
Legends	أسطورة
Diamon	الماسة
Kirim	إرسال
Elit	إليث
Mulai game	بدء المباراة
Rekrut	تجنيد
Tiket	تذكرة
Rank	تصنيف
Persiapan	تجهيزات
Ban / blacklist	حظر
Inventori	خلفية

Setiap istilah juga dilengkapi dengan penulisan Arab yang tepat sehingga memudahkan pembaca dalam memahami dan mempraktikkan kosakata tersebut (Ramdani, 2024). Dengan penyusunan yang terstruktur, bagian isi kamus ini diharapkan dapat membantu pemain Mobile Legends dalam mempelajari istilah game menggunakan bahasa Arab secara lebih menyenangkan dan praktis.

4. Profil Pengembang

Kamus Saku Bahasa Arab Mobile Legends ini dikembangkan oleh Ahdiyaka Sani Deraya, seorang mahasiswa pendidikan bahasa Arab yang memiliki ketertarikan pada inovasi media pembelajaran berbasis minat peserta didik. Pengembang berupaya menghadirkan media yang lebih modern, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya melalui integrasi antara pembelajaran bahasa Arab dengan dunia *game* yang digemari banyak kalangan.

Gambar 6. Profil Pengembang



Hasil Validasi Desain dan Ahli materi

Hasil penilaian dan revisi media kamus saku *Mobile Legends* yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, serta satu pengguna sebagai stakeholder menunjukkan bahwa produk ini memperoleh nilai yang sangat baik. Pada aspek kelayakan bahasa dan isi, media mendapatkan skor total 92 dengan kategori (sangat layak), sedangkan pada aspek media dan visual memperoleh nilai sempurna, yaitu 96 dengan kategori (sangat layak). Berikut disajikan tabel hasil validasi tersebut.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Kamus Saku (Mobile Legends)

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1	Aspek bahasa dan isi	92
2	Aspek media dan visual	96
Rata-Rata		94

Dari dua aspek penilaian yang digunakan, diperoleh nilai rata-rata hasil validasi media Kamus Saku Mobile Legends sebesar 94, dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kamus saku ini sangat layak digunakan sebagai media pendukung bagi

pengguna *Mobile Legends* yang ingin mempelajari kosakata bahasa Arab.

Tabel 4. Saran Perbaikan Kamus Saku (Mobile Legends) oleh Para Ahli

No	Validator	Saran	Perbaikan
1.	Ahli Media	Covernya diganti dengan kertas ivory	Sudah diperbaiki
2.	Ahli Materi	Harokatnya diperbaiki Diberi jamak pada terjemahannya (Sebagian) Bahasa Arabnya lainnya seharusnya (عَنَّا صِرُّ الْأَخْرَى)	Sudah diperbaiki

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kamus saku bahasa Arab khusus Mobile Legends yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung bagi pengguna Mobile Legends yang memainkan *game* dengan pengaturan bahasa Arab. Media ini dinilai mampu membantu pengguna dalam memahami istilah, kosakata, dan terminologi Arab yang muncul dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman bahasa Arab dalam konteks digital dan *game*. Kelayakan media tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli serta saran perbaikan yang telah ditindaklanjuti melalui revisi pada aspek bahasa, isi, media, dan visual, sehingga produk akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pengembangan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di kota Semarang mayoritas responden mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Arab dalam permainan Mobile Legends. Temuan ini mengindikasikan adanya hambatan linguistik (*language barrier*) yang muncul ketika pengguna berinteraksi dengan istilah asing di luar kompetensi bahasa mereka (Albalawi, 2024). Kondisi ini sejalan dengan konsep *lexical unfamiliarity* yang menunjukkan bahwa kurangnya paparan terhadap kosakata teknis dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami instruksi dan fungsi tertentu (Feng, 2017). Selain itu, keterbatasan kosakata juga menjadi faktor utama yang memengaruhi pemahaman bahasa kedua dalam konteks penggunaan nyata (Zakian et al., 2022).

Kesulitan yang dialami pengguna, seperti kesalahan dalam memahami fungsi item dan peran hero, menunjukkan bahwa pemahaman kosakata memiliki peran penting dalam mendukung pengalaman bermain. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Pertiwi et al., 2024) serta didukung oleh studi lain yang menyatakan bahwa keterbatasan kosakata dalam lingkungan digital dapat menghambat interaksi pengguna dengan sistem berbasis bahasa asing (Reinhardt & Thorne, 2018). Kebutuhan pengguna terhadap kamus saku sebagai media pendukung menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa tidak selalu harus berbasis digital. Hal ini sejalan dengan teori *foreign*

language comprehension yang menyatakan bahwa pengguna bahasa asing memerlukan sumber bantu eksternal untuk memperkuat pemahaman kosakata (Stockwell et al., 2025). Selain itu, penelitian (Prastiwi, F. D., & Lestari, 2025) juga menunjukkan bahwa media cetak seperti kamus saku tetap efektif karena dapat digunakan secara fleksibel di berbagai situasi. Studi lain juga menegaskan bahwa penggunaan kamus, baik cetak maupun digital, dapat meningkatkan retensi kosakata secara signifikan (Lew, 2024). Lebih lanjut, keberadaan kamus saku sebagai daftar istilah (glossary support) terbukti dapat membantu mengurangi beban kognitif pengguna dalam memahami istilah asing. (Purwaningrum & Utari, 2020)

Hal ini sesuai dengan teori beban kognitif (cognitive load theory) yang menyatakan bahwa bantuan eksternal dapat mempermudah proses pemahaman informasi baru (Shin & Kim, 2023). Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Hamida et al., 2025) serta studi lain yang menunjukkan bahwa glosarium efektif dalam meningkatkan pemahaman terminologi dalam pembelajaran bahasa kedua (Hulstijn, 2019). Hasil validasi produk yang menunjukkan kategori “sangat layak” mengindikasikan bahwa kamus saku yang dikembangkan telah memenuhi aspek kebahasaan dan visual yang baik. Hal ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis cetak masih relevan digunakan dalam konteks pembelajaran modern, khususnya yang terintegrasi dengan aktivitas digital seperti permainan (Stockwell, 2021). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah responden yang relatif kecil dan variasi kemampuan bahasa Arab yang belum dianalisis secara mendalam. Namun demikian, temuan yang konsisten menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pendukung kosakata merupakan hal yang nyata bagi pengguna. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kamus saku bahasa Arab berbasis *Mobile Legends* merupakan solusi yang relevan dan praktis dalam membantu pengguna memahami kosakata serta mendukung pembelajaran bahasa Arab dalam konteks digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan kamus saku bahasa Arab khusus *Mobile Legends* sebagai media pendukung bagi pengguna yang memainkan *game* dengan pengaturan bahasa Arab sekaligus sebagai sarana pembelajaran kosakata dalam konteks digital di Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan tersebut telah tercapai. Berdasarkan validasi ahli, kamus saku yang dikembangkan memperoleh skor 92 pada aspek bahasa dan isi serta 96 pada aspek media dan visual, dengan rata-rata 94 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara ilmiah,

penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan menghadirkan kamus saku fisik berbasis konteks *game* digital, yang memperluas kajian perkamusan bahasa Arab di luar konteks pembelajaran formal. Temuan ini menegaskan bahwa media cetak tetap relevan sebagai alat bantu pemahaman kosakata, khususnya untuk menjembatani hambatan linguistik akibat *language barrier* dan *lexical unfamiliarity* dalam *game* berbahasa asing. Kamus saku ini berpotensi diaplikasikan sebagai media pendamping pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis minat pengguna, baik untuk pemain *game* maupun pembelajar bahasa Arab secara umum. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan kamus saku terhadap peningkatan penguasaan kosakata secara kuantitatif, melibatkan subjek yang lebih luas, serta mengembangkan bentuk lanjutan dalam format digital atau integrasi pembelajaran formal.

REFERENSI

- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *Muhibbul Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Albalawi, A. (2024). *Key Issues and Considerations in Measuring Vocabulary Growth : A Methodological Overview*. 13(2).
- Alhafidz, A. Z. (2023). The Existence of Arabic Print Dictionaries in the Digital Age/ Eksistensi Kamus Cetak Bahasa Arab di Era Digital. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 6(1). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i1.19044>
- Anji, A. A., Malik, A. M., Cinco, C. B., Cruz, J. B. Dela, Madriñan, N. L., Tomanggong, S., Andoyo, J. T., & Pondang, K. A. (2025). *Lexical Ability and Reading Comprehension among Senior High School Students*. IX(2454), 3231–3256. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Busro, M., Tinggi, S., Islam, A., Ulama, N., Stainu, (, & Madiun,). (2016). *Sejarah Perkamusan Bahasa Arab di Indonesia*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Kamus>.
- Cromley, J. G., Chen, R., & Ma, R. E. (2025). A meta-analysis of Richard Mayer ' s multimedia learning research : Searching for boundary conditions of design principles across multiple media types ☆. *Educational Research Review*, 49(September), 100730. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100730>
- Delma Saputria, , Mellisa, Nurkhairo Hidayati, N. F. (2023). *Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Bidang Pendidikan*. 3(2), 133–151.
- Fadhilah, M. A. (2021). Analisis Karakteristik Aplikasi Kamus Arab-Indonesia Karya Tim Ristek Muslim. *Alsina: Journal of Arabic Studies*, 3(2), 201–218. <https://doi.org/10.21580/alsina.3.2.5938>
- Feng, T. M. (2017). *Language Learning Through Captioned Videos; Incidental Vocabulary Acquisition; 1*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429264740>
- Hamida, M., Basya, D., & Ghozali, I. (2025). *Glossary Integration in Translation Classroom : EFL Pre-*

- Service Teachers ' Perspectives*. 7(02), 161–172.
- Hulstijn, J. H. (2019). *An Individual-Differences Framework for Comparing Nonnative With Native Speakers : Perspectives From BLC Theory*. *March*, 157–183. <https://doi.org/10.1111/lang.12317>
- Ilham, ramadhan nur. (2023). *Pemanfaatan Kamus Digital Bahasa Arab-Indonesia Sebagai Sumber Belajar di SMP IT Ibnu Khaldun*.
- Iqbal Arifin, Dyan Paramitha Darmayanti, D. M. (2024). *Phinisi Integration Review*. 7(2).
- Ismail. (2016). *Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah* Ismail. 2, 30–43.
- Kes, M., Abigail, J., & Bane, N. (2025). *Makalah Manajemen Data Instrumen Pengumpulan Data Dosen Pengampu : Dr . dr . Wulan Pingkan Julia Kaunang , Grad . Dip .,*
- Koo, M., & Yang, S. (2025). *Likert-Type Scale*. 1–11.
- Kukulka-hulme, A., & Kukulka-hulme, A. (2020). *Mobile and Personal Learning for Newcomers to a City*. 17, 93–103.
- Lew, R. (2024). *Dictionaries and Lexicography in the AI Era*. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02889-7>
- Maulina, S. R., & Jannah, F. (2025). *Penyajian Data*. 3(1), 59–68.
- Mustofa, M. A. (2020). *Analisis Penggunaan WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Industri 4.0*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1805>
- Nurazizah, S. (2024). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3, 5666–5670.
- Pertiwi, A., Danial, H., & Maharani, S. (2024). *Increasing Understanding of Foreign Language Vocabulary Through Technology-Based Educational Games*.
- Prastiwi, F. D., & Lestari, T. D. (2025). *Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review*. 4(2), 349–358.
- Purwaningrum, J. P., & Utari, A. R. P. (2020). *Analisis Kebutuhan Kamus Saku (Indonesia-Inggris/Inggris-Indonesia) Materi Geometri*. *JIPMat*, 5(1), 113–118. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5952>
- Rahmawati, R., Susanto, E., Agama Islam, F., & A Wahab Habullah, U. K. (2021). *Pengembangan Kamus Saku Ekki Arab-Indonesia untuk Meningkatkan Pembendaharaan Mufrodat Bahasa Arab Kelas VIII di MTsN 14 Jombang*.
- Ramdani, D. (2024). *Pembelajaran Bahasa Arab Dani Ramdani*
- Reinhardt, J., & Thorne, S. L. (2018). *Digital Games as Language- Learning Environments*.
- Shin, J., & Kim, J. Y. (2023). *Effects of Exposure Frequency , Depth of Processing , and Activity Repetition Types on Vocabulary Learning **. 78(4), 293–322.
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, D. A. S. (2024). *Tehnik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah*. 15(2), 79–91.
- Stockwell, G. (2021). *Living and Learning with Technology : Language Learning with Mobile Devices*. 76(August), 3–16.
- Stockwell, G., Wang, Y., Stockwell, G., & Wang, Y. (2025). *The Cambridge Handbook of Technology in Language Teaching and Learning 978-1-009-29480-5 — The Cambridge Handbook of Technology in Language Teaching and Learning*.
- Stoffelsma, L., Antwi, V., & Hanson, R. (2024). *Incidental Vocabulary Learning in a Postcolonial English Second Language Context* *Incidental Vocabulary Learning in a Postcolonial English Second Language Context*. 8195. <https://doi.org/10.1080/10228195.2024.2341010>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Thiagarajan, S. dan S. (1974). *Thiagarajan, Sivasailam; And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in. Mc.

- Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K., & Koponen, A. (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(2), 88–103. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12181>
- Wismawati, A. F., Kamila, Annisa Dini Putri, A. F., & Fitriyah, R. (2023). *Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember*. 1(1).
- Zahrah, H., Wargadinata, W., & Barry, N. A. (2021). Analisis E-Dictionarry “Arab-Indonesia” yang Tersedia di Playstore dengan Pendekatan Leksikologi. *Shaut Al Arabiyyah*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24252/saa.v9i1.21494>
- Zakian, M., Xodabande, I., Valizadeh, M., & Yousefvand, M. (2022). Out - of - the - classroom learning of English vocabulary by EFL learners : Investigating the Effectiveness of Mobile Assisted Learning with Digital Flashcards. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*. <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00143-8>