

Mobile Application Development Using Semantic Mapping In Learning Vocabulary Arabic For Spesific Purposes (ASP)

Pengembangan Aplikasi Mobile Dengan Semantic Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Arabic For Spesific Purposes (ASP)

M. Nasrullah*¹, I Nyoman Sudana Degeng², Nurul Murtadho³,
Saida Ulfa⁴, Jepri Nugrawiyati⁵

¹Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia, ^{2,3,4}Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia, ⁵Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

nasrullah752001@gmail.com*¹, nyoman.sudana.d.fip@um.ac.id²,
nurul.murtadho.fs@um.ac.id³, saida.ulfa.fip@um.ac.id⁴, jepri.n@walisongo.ac.id⁵

Abstract

The development of an online mobile application designed with semantic mapping flow for vocabulary learning in the context of Arabic for Specific Purposes (ASP) is accessible anytime and anywhere. It facilitates the process of searching and learning vocabulary terms related to research methods for students majoring in Arabic Language Education (PBA) who are writing their theses. This research falls under the Research & Development (R&D) model, specifically the ADDIE model. Data analysis techniques involve descriptive statistical analysis. the aim of this study is to develop an online mobile application for learning research method vocabulary in the context of ASP at the higher education level. The results indicate that assessments from media and content experts regarding the online mobile application received an average score of 4.54. This score suggests that the mobile application with semantic mapping flow serves as a suitable and effective tool for learning vocabulary in the context of ASP, despite minor revisions based on expert feedback. Feedback from 22 PBA students using the application, after conducting an effectiveness test using the N-Gain test, revealed that 86% of students considered the product very effective, while the remaining 14% categorized it as less effective. This is supported by an average pre-test score of 74.4 and an average post-test score of 96.8, resulting in an N-Gain value of 86%, indicating a high level of effectiveness for the developed product.

Keywords: Online Mobile Application; Arabic for Specific Purposes; ASP

PENDAHULUAN

Orientasi pembelajaran bahasa Arab sudah mulai diarahkan pada aspek-aspek lain secara menyeluruh di samping aspek keislaman sebagai pijakan utama. Muatan kurikulum bahasa Arab menyajikan materi dalam berbagai bidang, contohnya pembelajaran bahasa Arab untuk tujuan tertentu atau *Arabic for Specific Purposes (ASP)*. Rancangan materi ajar dalam konteks ASP disesuaikan dengan kebutuhan aktual siswa dan mengacu pada tujuan pembelajaran (Jie Ying et.al., 2020) ASP sebagaimana diungkapkan oleh (Tu'aimah, R, 1989) adalah program pengajaran bahasa yang paling banyak digunakan oleh pelajar yang memiliki spesialisasi dalam bidang atau profesi tertentu. Program ini didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka yang

memerlukan pengetahuan bahasa asing dalam memfasilitasi dan mendukung profesi yang ditekuni.

Pembelajaran bahasa Arab untuk tujuan khusus masih menghadapi beberapa masalah diantaranya: Pengajar belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran (Dimas, S et.al., 2017). Minimnya kosakata yang dimiliki oleh siswa menjadi kendala utama dalam berbicara dan menulis bahasa Arab (Maskor et.al., 2016), hal tersebut berdampak pada kesiapan untuk menulis karya ilmiah berbahasa Asing, sebagaimana hasil penelitian (Ammar, A, 2016 mengenai kesulitan mahasiswa dalam menulis skripsi berbahasa Arab, dari 30 mahasiswa yang menjadi subjek penelitian, 26 diantaranya menyatakan kesulitan, prosentasenya 86,67%, sementara 4 mahasiswa lainnya, dengan prosentase 13,33%, menyatakan tidak mengalami kesulitan.

Para peneliti/pengajar program ASP masih fokus pada pengembangan modul dan buku teks pembelajaran yang efektif serta pemanfaatan aplikasi interaktif untuk mendukung metode pembelajaran mahasiswa, namun belum ada kajian khusus terkait pengembangan kosakata dalam istilah metode penelitian. Metode pembelajaran bahasa Arab akan terlaksana dengan baik seperti yang diharapkan, tetapi pengajar perlu memiliki kompetensi dalam mengelola proses pembelajaran dan menggunakan media yang sesuai (Alfayez, A. F, 2022). Bertolak dari itu, penelitian ini lebih fokus pada pengembangan aplikasi *mobile* secara *online* untuk pembelajaran kosakata bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Pembelajaran kosakata berbasis aplikasi *mobile* ini mencakup konten *quiz*, *game*, dan *vocabulary database*.

Materi *quiz* antara lain: memberikan harakat sesuai dengan ketentuan *nahwu*, *menyusun* kata-kata menjadi frasa dalam urutan yang benar, menentukan sinonim dan antonim kata, pilihan ganda dan lain sebagainya. Materi *game* kategori mudah yaitu menyusun beberapa huruf menjadi sebuah kosakata, *Game* Kategori sedang, mencocokkan tulisan dengan arti dalam bahasa Arab. dan *game* kategori susah, siapakah Aku. Adapun *vocabulary database* berisi kamus yang dibutuhkan dalam penulisan karya ilmiah (skripsi, tesis dan disertasi).

Implementasi *quiz* dalam pembelajaran kosakata mengacu pada pendekatan kolaboratif, dimana setiap siswa mengerjakan latihan secara individu terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian, skor yang diperoleh dijumlahkan untuk menentukan siapa yang memiliki skor tertinggi. Dan penyelesaian tugas *game* menggunakan sistem pendekatan kooperatif, masing-masing individu dalam kelompok memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda, dan peran yang telah ditentukan dapat memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan bersama dalam sebuah team, karena penggunaan *mobile* untuk bermain *game* akan membantu pola pikir siswa, diantaranya siswa dapat belajar mengatur strategi dalam permainan (Sasmita, M. P et.al., 2020).

Penyajian kosakata dalam aplikasi *mobile* ini menggunakan strategi *semantic mapping on transportation model*, sebuah strategi yang membantu siswa untuk memahami keterkaitan antara kata-kata atau konsep secara visual dalam topik yang dipelajari. Pendekatan ini menjadikan siswa lebih kreatif dan mampu menggali lebih banyak kosakata (Gadallah, 2020) Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa *semantic mapping* merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan dan memperdalam pemahaman kosakata. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang dipelajari secara maksimal (Dilek, & Yuruk, 2013).

Untuk mewujudkan materi ajar yang optimal pada mata kuliah Metodologi Penelitian Bahasa Arab di perguruan tinggi, pengajar disarankan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang tepat dengan dukungan media serta sumber belajar yang mudah diakses oleh mahasiswa, seperti aplikasi *mobile online*. Hal ini penting, mengingat mata kuliah ini berbobot 2 SKS dan memiliki peran yang sangat vital dalam menentukan percepatan masa studi mahasiswa. Tujuan utama mata kuliah ini adalah mempersiapkan mahasiswa dengan bekal pengetahuan dan keterampilan untuk menyusun proposal skripsi berbahasa Arab. Keterampilan berbahasa Arab dan penguasaan kosakata istilah metode penelitian menjadi kunci yang harus dimiliki mahasiswa untuk berhasil dalam penulisan proposal skripsi.

Namun realita yang terjadi di lapangan, belum tersedia media atau aplikasi *mobile online* secara khusus menyajikan materi kosakata secara tematis istilah metode penelitian, dan seringkali masalah yang dihadapi oleh mahasiswa ketika mengajukan proposal penelitian berbahasa Arab adalah kurang menguasai kosakata istilah jenis penelitian yang menjadi obyek penelitiannya, sehingga terjadi tumpang tindih kosakata atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *mobile online* pembelajaran kosakata istilah metode penelitian dalam konteks ASP, kosakata yang telah diklasifikasi sesuai tema pembahasan kemudian divisualisasikan dengan alur *semantic mapping*.

Quiz adalah platform pembelajaran yang menggunakan kuis berbasis permainan interaktif untuk membantu orang belajar atau mengajar segala hal secara langsung atau dari jarak jauh. Quiz digunakan lebih dari 20 juta orang setiap bulannya, baik diakses melalui sekolah, rumah, maupun kantor di seluruh dunia. Platform yang dibuat pada tahun 2015 ini juga telah digunakan di kelas-kelas pada lebih dari 100 negara di seluruh dunia dan 50 persen sekolah di Amerika Serikat. Selain itu, Quiz juga membantu pendidik dan profesional untuk menilai suatu topik dengan cepat dan menganalisis hasilnya secara instan (Qurrotul A'yuni et.al., 2022) berikut adalah penelitian-penelitian terkait dampak penggunaan quiz dalam pembelajaran.

Penggunaan Quiz menunjukkan keberhasilan yang lebih baik dalam penguasaan tata bahasa (Dewi, K.S et.al., 2020) Efektivitas permainan dengan bantuan Quiz menunjukkan kemajuan hasil belajar yang signifikan (Meng, C. K et.al., 2019) karena sifatnya yang menghibur, kompetitif, dan menarik (Wibawa, R.P et.al., 2019) aplikasi Quiz dapat meningkatkan antusiasme siswa agar aktif mengikuti proses pembelajaran (Handoko, W et.al., 2021) Penggunaan Quiz sebagai media pembelajaran memiliki efek positif dan mampu mengurangi kecemasan mahasiswa saat menghadapi ujian. Penyajian materi ajar kosakata dengan bantuan Quiz merupakan metode yang efektif dan dapat diimplementasikan pada semua tingkat akademik (Caroline V et.al., 2021). Adapun penelitian (N.W.I Priyanti et.al., 2019) dan (P.a.K Juniarta et.al., 2020) menyimpulkan bahwa Pemahaman membaca siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis MALL melalui aplikasi Quiz. Jika direncanakan dengan baik, potensi aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa dan menarik perhatian mereka, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik di dalam kelas (João B B Junior, 2020).

Berdasarkan statistik, jumlah pengguna *smartphone* global terus meningkat setiap tahunnya. Pada 2022 diperkirakan ada 6,6 miliar pengguna, naik 4,9% dari 2021. Diproyeksikan pada 2023 akan ada 6,8 miliar pengguna *smartphone* di dunia, melebihi

85% penetrasi, atau diperkirakan 8 dari 10 orang akan memiliki smartphone (Kannan, & Meenakshi, S. 2023). hal ini menunjukkan tren perkembangan teknologi, terutama bagi generasi digital.

Inovasi teknologi dalam pembelajaran bagi generasi digital, mereka tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi. penggunaan perangkat *mobile*, *platform* pembelajaran *online*, dan aplikasi edukasi interaktif dalam pembelajaran sudah tidak dapat sangkal lagi, karena pemanfaatan teknologi pembelajaran memberikan perbaikan signifikan pada kondisi belajar, dan berperan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman (Perinpasingam & Rohini Balapumi, 2011) sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil dan pengalaman belajar yang lebih baik (Muhammed, Muneera 2020).

Riset yang memaparkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi *mobile* memiliki keunggulan dibandingkan siswa tradisional. Penggunaan *mobile* untuk bermain game sangat membantu pembentukan pola pikir para siswa. Siswa dapat mengatur strategi dan kecepatan dalam permainan (Sasmita, M. P et.al., 2020). Kemampuan mengendalikan proses pembelajaran sesuai dengan kecepatan, tingkat kenyamanan, tujuan pribadi, preferensi, serta gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik individu mereka, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil pembelajaran mereka (Quan, Z et.al., 2022).

Penelitian pengembangan produk pembelajaran bahasa kedua, serta pengembangan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis *mobile learning* di SMP (Iman, M.Z et.al., 2021). Pengajaran *mufradat* bahasa Arab dengan media *construct 2* berbasis Android, sebagai media/produk untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab mereka (Amalia, R et.al., 2022). Pengembangan *mobile game based learning* untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab di Sekolah Dasar. Penilaian dari para validator bahwa *game* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran *mufradat*. Dan penilaian dari siswa sebagai pengguna aplikasi dapat memberikan manfaat, kemudahan dan pengalaman baru dalam belajar bahasa Arab (Farida, H et.al., 2022). Pengembangan media pengajaran *mufradat* (kosakata) berbasis *mobile learning offline* pada tingkat MTs (Koderi et.al., 2020). Pengembangan aplikasi *mobile learning* sebagai sumber belajar bahasa Mandarin (Miranti, Y.N et.al., 2016).

Adapun penggunaan penggunaan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris dalam konteks Pendidikan Vokasional (Adijaya, M A et.al., 2023). Pengembangan aplikasi *mobile* pembelajaran kosakata yang dilengkapi berbagai fitur permainan memberikan pengalaman belajar kosakata yang menyenangkan (Olutayo Boyinbode, et.al., 2020) hal tersebut disebabkan permainan dalam konteks pembelajaran bahasa asing membuat siswa berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu juga memberikan suntikan motivasi bagi mereka untuk terus belajar (Karsli, V, 2022), serta meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Asing (Kotob, M dan Abbas Ibrahim, 2019). Antusias siswa untuk menggunakan perangkat *mobile* dalam belajar sangat tinggi, artinya bisa menambah nilai fleksibilitas kapan saja dan dimana saja proses pembelajaran dapat dilakukan.

Namun, hasil penelitian Khotijah dan Ahmad Arifin menghasilkan kesimpulan yang berbeda, yaitu pembelajaran dengan *mobile learning* berbasis android belum menunjukkan hasil yang memuaskan juga belum mencapai keefektivitasan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain: Jaringan internet yang kurang memadai bagi siswa juga mereka yang belum terbiasa menggunakan *mobile* dalam pembelajaran, serta tidak semua siswa memiliki *handphone* android dengan

spesifikasi yang kompatibel untuk pembelajaran daring (Khotijah & Ahmad A, 2021). Pembelajaran dengan *mobile* tidak akan efektif dalam jangka panjang tanpa strategi yang tepat untuk membantu mahasiswa belajar. Dalam konteks ini, strategi *Semantic Mapping* memiliki peran kunci memperkuat memori mahasiswa dalam belajar kosakata. Strategi ini membantu mempertahankan dan mempresentasikan kosakata secara lebih efektif dan efisien (Liu, P. L, 2016).

Pemetaan Semantik adalah metode untuk menggambarkan konsep secara visual. Peta semantik memungkinkan siswa secara konseptual mengungkapkan pemahaman mereka tentang kata-kata baru yang mereka peroleh dan menghubungkannya dengan kata-kata atau frasa yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Hal senada diungkapkan oleh Khoii dan Sharififar mendeskripsikan bahwa *semantic mapping* sebagai strategi visual untuk memperluas kosakata dan pengetahuan dengan menampilkan kategori kata-kata yang berhubungan satu dengan yang lain (Al-Otaibi, M, 2016).

Langkah-langkah pembelajaran kosakata dengan strategi *semantic mapping* oleh Zaid dalam (Dilek & Yuruk, 2013) meliputi lima fase. Pertama, perkenalkan topik. Guru menyatakan topik dengan menggambar oval besar di papan tulis dan menulis topik di dalamnya (Gambar. 1: *orange*). Kedua, *Brainstorming*, Guru berharap agar siswa dapat merenungkan dan mempertimbangkan kosakata atau ide yang berhubungan dengan dengan topik pembelajaran. (Gambar 2: biru, hitam dan hijau). Ketiga, Kategorisasi, Proses ini melibatkan pembentukan kelompok kategori oleh siswa dan guru secara kolaboratif, di mana ide-ide siswa diorganisir sesuai dengan tema atau konsep yang dihasilkan bersama. Keempat, mempersonalisasi peta: Setelah setiap siswa membuat salinannya sendiri, diberikan materi seperti bacaan tentang konsep kunci peta. Saat mereka membaca, siswa harus memutuskan apa yang akan ditambahkan atau dihilangkan dari peta yang telah mereka buat. Pada langkah ini, informasi baru diintegrasikan dengan pengetahuan sebelumnya. Kelima, Sintesis pasca-penugasan: Bagian ini digunakan untuk mencatat penugasan. Setelah mereka membaca bagian tersebut dan menambah atau menghilangkan beberapa item, seluruh kelas memutuskan bentuk akhir dari peta tersebut. Versi baru, berfungsi sebagai gambaran visual dari pengetahuan yang mereka peroleh dari peta.

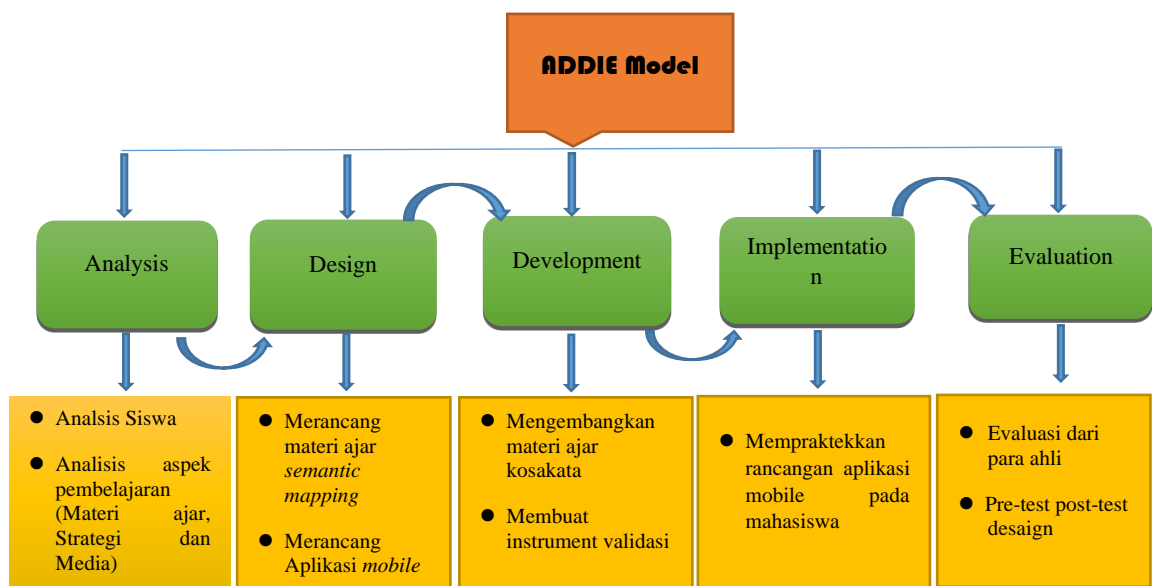
Pengembangan kurikulum dan materi ajar *Arabic for Specific Purposes* berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi terkini dan analisis kebutuhan yang mendalam. Tidak hanya untuk bahasa Inggris, namun juga dalam semua bahasa, tidak terkecuali bahasa Arab (Ali, A. S. 2020) Ushari (1983) Menjelaskan ASP sebagai suatu program pendidikan yang menyusun materi pengajaran secara khusus untuk memenuhi kebutuhan di bidang tertentu, berdasarkan pada tujuan dan analisis kebutuhan pelajar, dengan mengacu pada pengumpulan informasi sebelumnya selama proses pengajaran (Ushari, Ahmed. (1983).

Beberapa penelitian terkait pembelajaran bahasa Arab untuk bidang tertentu secara spesifik seperti; ASP untuk kepentingan bisnis (Jie Ying, K et.al., 2020). Desain modul pembelajaran bahasa Arab untuk pariwisata (Muhamed, Yuslina et.al., 2022), ASP Desain pengembangan kurikulum pada bidang keuangan Islam (Muhsin, AL., 2022), ASP Desain kurikulum pada bidang hukum Islam (Essa, Mahmoud A E., et.al 2020), ASP pengembangan silabus jurnalistik kemiliteran (Muhamed, Yuslina et.al., 2016), ASP untuk pariwisata melalui *website* (Ghani, Mohammad & Wan Daud., 2018), ASP Desain *Textbook* pengajaran keterampilan Membaca untuk Ekonomi Manajemen (Bahruddin, Uril et.al., 2021), ASP *Manajemen* perbankan (Lazim, Omar.. 2015). ASP Desain pengembangan

aplikasi *mobile* untuk pariwisata dengan Fuzzy Delphi Method, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sektor pariwisata Islam dan syariah di Malaysia, serta meningkatkan penggunaan bahasa Arab sebagai media pembelajaran (Jaffar, M N et.al., 2022). ASP desain aplikasi *mobile* untuk pariwisata, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perkembangan aplikasi pariwisata Islam melalui *platform Android*. Kasus COVID-19 juga menjadi salah satu faktor utama penggunaan aplikasi seluler dalam komunikasi dan pariwisata virtual (Jaffar, M N et.al., 2022).

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*)



Analysis. Tahap ini, menganalisis kurikulum dan kompetensi yang terkandung dalam kurikulum, problematika mahasiswa dalam penulisan proposal skripsi berbahasa Arab dan analisis kebutuhan media dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran kosakata istilah metode penelitian. Instrument yang digunakan untuk menganalisis yaitu melalui observasi dan wawancara, Observasi dilakukan di IAIN Ponorogo dan wawancara dilakukan dengan mahasiswa PBA semester 6 yang sedang menempuh mata kuliah metodologi penelitian pembelajaran bahasa Arab dan beberapa dosen pada bidang bahasa Arab.

Desain, setelah melakukan analisis, pada tahap ini adalah merancang materi ajar kosakata istilah metode penelitian dengan strategi *semantic mapping* dan menyusun kerangka struktur pada program aplikasi berupa sketsa desain tampilan layar dalam model *storyboard* untuk memudahkan *developer* memahami desain dalam bentuk nyata. Desain aplikasi *mobile online* ini melibatkan beberapa team, meliputi; team *developer* aplikasi, ahli materi ajar, ahli media dan mahasiswa PBA semester 6 sebagai pengguna aplikasi berupa kuisisioner. Aplikasi *mobile* ini berisi konten, *game, quis, vocabulary database*, dll.

Development, pada tahapan ini adalah proses perancangan ke dalam tampilan yang sebenarnya (*prototype*). kegiatan dalam tahap ini adalah pembuatan animasi, penginputan gambar dan audio, penginputan materi ajar kosakata bahasa Arab ke dalam program

authoring tools. Desain aplikasi *mobile* dan *instrument* divalidasi ahli media dan ahli materi. Adapun tahap pengembangan berikutnya adalah uji coba ahli media dan ahli materi untuk mengetahui keterandalan aplikasi *mobile* sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa. Langkah terakhir dari tahap ini adalah melakukan revisi masukan dari validator (para ahli).

Implementasi, aplikasi yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, diuji cobakan kepada mahasiswa PBA IAIN Ponorogo dalam skala kecil (6 mahasiswa), uji coba lapangan dilakukan berjumlah 22 mahasiswa. Tahap ini merupakan langkah pertama dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan untuk kemudian diperlukan penilaian guna memperoleh data. Tanggapan mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan mengacu pada aspek penilaian dari Hasegawa, et.al (2015) meliputi: *weak point learning, time trial challenge, character growth, clear point & rangking dan SNS*.

Evaluasi, evaluasi dari para validator terhadap materi ajar kosakata dan penilaian terhadap aplikasi *mobile* berupa kuisioner (I.C Panis, et.al., 2020). Adapun *Pretest-Posttest Design* dilakukan kepada kelompok yang menjadi subjek penelitian, terlebih dahulu diberikan materi kosakata dengan alur *semantic mapping* berbasis aplikasi lalu dilakukan *post-test* dengan soal dan kelompok yang sama. Soal *pre-test dan post-test* dikerjakan dengan *link google form* secara *online*. Adapun uji efektifitas produk menggunakan kriteria indeks *Modified Normalized Gain* (Hake, 1998) dengan pendekatan *Quantitative Descriptive Analysis*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakteristik

Secara umum, mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Bahasa Arab telah menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu *istima', kalam, kitabah, dan qirah*. Saat memasuki semester 7, mereka diwajibkan untuk mengekspresikan kemampuan tersebut dalam menulis karya ilmiah dan mengajukan proposal skripsi berbahasa Arab. Namun, hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa pada aspek tertentu, terutama kosakata istilah metode penelitian yang sering digunakan dalam penulisan proposal skripsi, masih mengalami keterbatasan.

Dengan memahami kecenderungan gaya belajar utama dan preferensi belajar individu setiap mahasiswa, serta melakukan analisis mendalam pada tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap kosakata istilah metode penelitian, mendasari adanya Mata Kuliah Metodologi Penelitian Bahasa Arab, fokus utama mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa untuk menulis proposal skripsi yang mencakup pemahaman jenis metode penelitian dan penguasaan kosakata istilah metode penelitian.

Tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam menggunakan kosakata istilah metode penelitian saat menyusun proposal skripsi. Mereka diharapkan dapat membuat keputusan yang tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mempelajari kosakata istilah metode penelitian sebagai kunci utama. Materinya mencakup; kosakata bab pendahuluan, problematika dan hipotesis, landasan teori, metode penelitian, populasi dan sampel, statistik dalam penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Dalam upaya memetakan kosakata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diterapkan strategi *semantic mapping on transportation model*. Pendekatan ini dirancang

untuk menghubungkan kosakata dan konsep-konsep secara visual, yang kemudian akan diintegrasikan dalam aplikasi *mobile online*. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya mempermudah akses bagi mahasiswa selama proses pembelajaran, tetapi juga memberikan umpan balik yang dapat membantu mereka meningkatkan pemahaman terhadap kosakata tersebut. Ini dilakukan melalui latihan personal menggunakan konten kuis, dan aktivitas game yang menarik dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok.

Desain Materi Ajar Kosakata Berbasis Aplikasi *Mobile Online*

Materi secara umum terkait bagian dan sub-bagian yang ada dalam “skripsi” Tabel berikut ini mencakup 9 materi ajar yang disajikan dalam aplikasi *mobile*, dan jumlah kosakata secara keseluruhan yaitu 480 kata.

Tabel 1. Materi Kosakata

	Materi	Penjelasan
1	المَقْدِمَة	Wawancara, observasi, informan, sumber, interaksi sosial, dll
2	مشكلة البحث وفرضياته	Batasan penelitian, faktor X, hipotesis nol, hipotesis penelitian, dll
3	الإطار النظري	Alat-alat pengajaran, materi pembelajaran, metode deduktif, dll
4	منهج البحث	Data kualitatif, data ordinal, data primer, interpretasi data, dll
5	المجتمع والعينات	Populasi, sampel penelitian, populasi homogen, purposif sampling, dll
6	الإحصاء في البحث العلمي	hipotesis ditolak, hipotesis nol, korelasi produk moment, dll
7	منهج البحث التطويري	Ahli desain, desain ujicoba, ujicoba produk, ujicoba kelompok, dll
8	أساليب جمع البيانات	Buku primer, uji instrument, pedoman wawancara, dll
9	أساليب تحليل البيانات	Analisis data kualitatif/kuantitatif, analisis isi, evaluasi formatif, dll

Gambar berikut ini menunjukkan relasi makna lexicon *semantic mapping on transportation model* yang diadopsi dari Allan, K, (2001) meliputi: hipernim (*orange*) adalah kata kunci utama, hiponim, kata pendukung (biru) bagian dari hipernim, holonim (hitam), dan meronim (hijau) merupakan relasi makna yang lebih spesifik dari holonim, alur makna *lexicon* tersebut diimplementasikan dalam kosakata istilah metode penelitian.



Gambar. 1

Gambar. 2

Gambar. 3

Adapun Implementasi dalam pembelajaran kosakata mengacu pada langkah-langkah yang diusung oleh Zaid yaitu, Guru menyatakan topik dengan menggambar oval besar di papan tulis dan menulis topik di dalamnya (Gambar. 1: *orange*). Melakukan *Brainstorming*, Guru berharap agar siswa dapat merenungkan dan mempertimbangkan kosakata atau ide yang berhubungan dengan dengan topik pembelajaran. (Gambar 2: biru, hitam dan hijau). Gambar 3. *voice over*, ketika simbol “audio” ditekan, maka akan terdengar suara serta *lafaz* Arab dari kosakata yang ingin diperdengarkan, sebagaimana

kosakata pada gambar 1 dan 2. Setelah mereka mempelajari dan mendiskusikan materi yang umum dipergunakan dalam proposal penulisan skripsi seperti (materi Pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data dan penutup). Materi Pendahuluan (Bab I) kosakata yang sering ditemukan seperti, kosakata latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian). Bentuk evaluasi materi dilakukan dalam bentuk *quis* dan *game*.

Pelaksanaan quiz dilakukan setelah menyelesaikan materi ajar tertentu, tetapi aktifitas *game* dilakukan setelah menyelesaikan 3 materi ajar, sifatnya berupa review materi dalam *game* (review materi 1-3, *review* materi 4-6, *review* materi 7-9). Materi **quis** antara lain: memberikan harakat sesuai dengan ketentuan *nahwu*, *menyusun* kata-kata menjadi frasa dalam urutan yang benar, menentukan sinonim dan antonim kata, pilihan ganda dll.

Materi *game* kategori *easy* yaitu menyusun beberapa huruf menjadi sebuah kosakata, Cara bermainnya, kelompok menyusun beberapa huruf yang ada dalam balok menjadi sebuah kata yang memiliki arti. *Game* Kategori *medium*, mencocokkan tulisan dengan arti dalam bahasa Arab. Kelompok memilih salah satu dari tiga *mufradat* yang ada di dalam kotak/kolom, dan mencocokkan maknanya dalam Bahasa Indonesia. dan *game* kategori *hard*, “siapakah Aku”. Permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan deskriptif, Salah satu kelompok (A) mendeskripsikan dalam bahasa Indonesia, dan kelompok (B) menjawab kosakata tersebut dalam bahasa Arab, sedangkan Kelompok (C) menulis kosa kata yang berhasil di tebak di papan tulis/kertas dengan *harakat* yang benar. Adapun *vocabulary database* berisi 2 model kamus, yaitu kamus *abjadiyah* dan kamus tematis. kamus *abjadiyah*, berisi kosakata penulisan karya ilmiah secara umum. Adapun kamus tematis, berisi kosakata yang lebih spesifik pada tema “istilah metode penelitian”.

Gambar berikut adalah 3 level game yaitu, *Easy*, *Medium* dan *hard*.



Gambar. 4 *Easy*

Gambar. 5 *Medium*

Gambar. 6 *Hard*

Gambar. 4 game level Easy, kelompok diberikan waktu 90 detik untuk menempatkan huruf agar semuanya tersusun dan terisi dengan benar. Gambar. 5 game level Medium, kelompok diberikan waktu 90 detik untuk memilih salah satu dari tiga *mufradat* yang ada dalam kotak dan mencocokkan maknanya dalam bahasa Indonesia, kemudian menulis ulang kosakata tersebut ke dalam buku latihan kelompok. Gambar. 6 game level Hards, “siapakah Aku”. Permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan deskriptif. Salah satu kelompok (A) mendeskripsikan dalam bahasa Indonesia, dan kelompok (B) menjawab kosakata tersebut dalam bahasa Arab, sedangkan Kelompok (C) menulis kosa kata yang berhasil di tebak di papan tulis/kertas dengan *harakat* yang benar.

Tabel 2. Hasil Validasi dan Produk

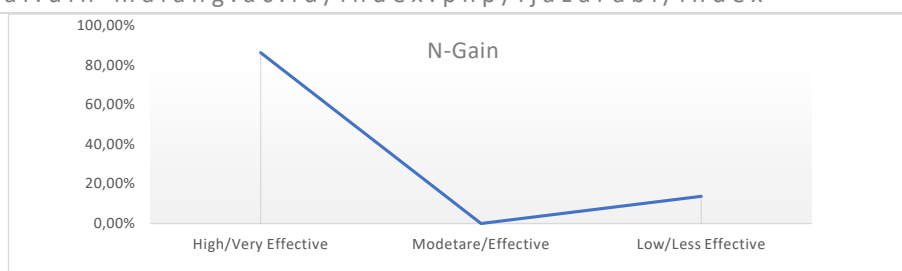
Pernyataan	Dosen 1	Dosen 2	Nilai rata-rata	Kategori
Efektivitas desain pembelajaran	5	5	5	Sangat praktis
Relevansi antara tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa	5	5	5	Sangat praktis
Desain materi pertanyaan pada kuis	4	5	4,5	Sangat praktis
Menarik minat siswa untuk mengetahui isi pembelajaran	5	5	5	Sangat praktis
Kenyamanan siswa ketika mendengarkan isi pembelajaran	4	4	4	Praktis
Tampilan desain pembelajaran	4	4	4	Praktis
Kemudahan akses dan penggunaan navigasi pada desain	5	5	5	Sangat praktis
Kesesuaian dalam animasi, warna, dan komposisi teks dalam desain antarmuka	4	4	4	Praktis
Susunan dan tata letak yang menarik	5	5	5	Sangat praktis
Tingkat kohesi konten dan desain pesan	4	5	4,5	Sangat praktis
Efektivitas desain materi pengajaran dalam bentuk teori dan praktik	4	4	4	Praktis
Jumlah rata-rata keseluruhan	4,45	4,64	4,54	Sangat Praktis

Data yang terdapat dalam tabel di atas mengindikasikan bahwa rata-rata penilaian dari kedua dosen, yaitu ahli media pembelajaran bahasa Arab dan ahli materi, penilaian pada setiap item melebihi 4,20, menunjukkan tingkat kualifikasi yang sangat praktis. Secara keseluruhan, penilaian terhadap materi dalam aplikasi Mobile mencapai 4,54, yang menegaskan bahwa desain aplikasi mobile praktis dan efisien sebagai media pembelajaran kosakata. Temuan ini memberikan gambaran bahwa aplikasi mobile berbasis pembelajaran kosakata yang telah dikembangkan menerima penilaian positif dalam semua aspek dan hanya sedikit revisi, tetapi secara keseluruhan dapat dianggap sebagai sarana yang layak digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran kosakata.

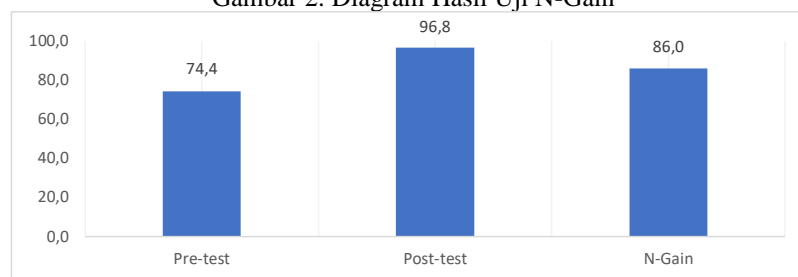
Tabel 3. Penilaian mahasiswa sebagai pengguna aplikasi mobile

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Penggunaan Aplikasi Mobile	4.38	Sangat Praktis
2	<i>Weak Point Learning</i>	4.34	Sangat Praktis
3	<i>Time Trial Challenge</i>	4.59	Sangat Praktis
4	<i>Character Growth</i>	4.58	Sangat Praktis
5	<i>Clear Points & Ranking</i>	4.23	Sangat Praktis
6	<i>Social Networking Service (SNS)</i>	4.50	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan		4.44	Sangat Praktis

Pengembangan angket penilaian kepraktisan yang telah dimodifikasi menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* yang telah dikembangkan sangat praktis dan mudah digunakan dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,44. Temuan dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh mahasiswa menegaskan bahwa aplikasi *mobile* tersebut sangat efisien dan tidak perlu direvisi. Untuk menguji efektifitas dari aplikasi mobile yang dikembangkan dilakukan pengujian terbatas kepada 22 mahasiswa. Uji efektifitas dilakukan dengan Uji N-gain untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Diagram Hasil Uji N-Gain



Gambar 3. Diagram Rata-rata Hasil Uji Efektifitas Produk

Nilai N-gain pada Gambar. 1 menunjukkan bahwa sebanyak 86% mahasiswa menunjukkan bahwa produk yang dibuat masuk kategori sangat efektif dan sisanya 14% masuk kategori kurang efektif. Hal ini diperjelas oleh hasil yang ditunjukkan pada Gambar 2. Pada Gambar 2 diketahui bahwa rata-rata *pre-test* sebesar 74,4 sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 96,8 sehingga menghasilkan nilai N-gain 86% yang menunjukkan bahwa produk yang dibuat sangat efektif.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penilaian ahli media dan ahli materi terhadap aplikasi *mobile online* mencapai skor 4,54, yang menegaskan bahwa desain aplikasi *mobile* praktis dan efisien sebagai media pembelajaran kosakata. Temuan ini memberikan gambaran bahwa aplikasi *mobile* berbasis pembelajaran kosakata dengan alur *semantic mapping* yang telah dikembangkan mendapat penilaian positif dari semua aspek, sehingga dapat dianggap sebagai sarana yang layak dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran kosakata. Namun ada beberapa revisi minor dilakukan, Revisi menggunakan saran-saran dari ahli media, ahli materi dan tanggapan-tanggapan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi.

Untuk menguji efektivitas aplikasi *mobile online* yang telah dikembangkan, dilakukan pengujian terbatas kepada 22 mahasiswa PBA. Uji efektivitas dilakukan menggunakan Uji *N-Gain* dan hasilnya menunjukkan bahwa 86% mahasiswa menganggap produk tersebut sangat efektif, sedangkan 14% sisanya masuk dalam kategori kurang efektif. Hal ini diperjelas dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 74,4 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 96,8 sehingga menghasilkan nilai N-gain 86%, yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat efektif.

REFERENSI

Adijaya, Made Arwana et.al (2023) Mobile-Assisted Language Learning (MALL) Innovation for Vocational Education Made Aryawan Adijaya. *International Journal of Language Education*, Volume 7, Number 3, 2023. <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i3.52910>

- Alfayez, A. F. (2022). Saudi Teachers ' Self-Efficacy in Implementing the Arabic Language Integrative Curriculum. *Hindawi: Education Research International*
- Ali, A. S. (2020). Teaching Arabic for Professional Purpose: Develop a Pilot Course for Humanitarian Volunteers in Malaysia. *Journal of Islam in Asia* (E-ISSN 2289-8077), 17(4), 285-300
- Allan, K. (2001). *Natural Language Semantics*. Blackwell
- Al-Otaibi, Ghuzayyil M. (2016) The Effect of Semantic Mapping on Students' Vocabulary The Effect of Semantic Mapping on Students' Vocabulary. *Arab World English Journal (AWEJ)* Volume.7 Number.1 March . DOI:<https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol7no1.16>
- Amalia, R. et.al (2022) Development of Kosbarab Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Elementary Level Students Based on Android Construct 2. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*. Vol. 10, No. 2, December <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4529>
- Ammar, Adzfar. (2016). Urgensi Kebijakan Skripsi Berbahasa Arab Sebagai Media Peningkatan Mutu Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. *alMahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol.2, No.2, Desember*
- Bahrudin, Uril et.al (2021). The Teaching of *Maharah Qira'ah* in Arabic for Economic Management Department. *Psychology and Education* 58(2): 9377-9383
- Caroline V. Katemba and Grace V. Sinuhaji, (2021) Can ESA Method Through Quizizz Games Enhance Vocabulary Knowledge?," *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)* 11, no. 3: 19–37, <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021070102>
- Dewi, K. S., Myartawan, I. P. N. W., Swari, N. K. T. A., & Sugihartini, N. (2020). Quizizz Effect on Students' Grammar Mastery in Higher EFL Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (MALL). *Language and Education Journal Undiksha*, 3(1), 15-24.
- Dilek, Yesim & Nurcihan Yuruk, (2013) Using semantic mapping technique in vocabulary teaching at pre-intermediate level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 70, 1531 – 1544. 2013. Doi: 10.1016/j.sbspro.2013.01.221.
- Dimas Sambung, Sikhabuden dan Saidah Ulfah. (2017) Pengembangan Mobile Learning berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP*, Volume 3, Nomor 2, April 2017. DOI: [10.24252/saa.v9i1.18994](https://doi.org/10.24252/saa.v9i1.18994)
- Essa, Mahmoud Abd El Fattah Ibrahim, Isyaku Hassan, Mohd Noor Afiq Ramlee. (2020) Developing Language Proficiency For Academic Purposes: A Study Of Sharia Law Students In Malaysia, *International journal of Science & Technology Research*, Volume, Issue 03, March.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>
- Gadallah, (2020) *Investigating Strategies of Using Semantic Mapping for Developing Vocabulary learning A Case Study of 3rd Year Bahri Model Secondary School for Girls*". *Disertation*.

- Ghani, Mohammad Taufiq Abdul & Wan Ab Aziz Wan Daud. (2018) *Arabic For Tourism Purpose Via Web-based Learning*". *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, Universiti Teknologi MARA, Vol. 2, No. 1 <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/43125>. <https://doi.org/10.24191/ijmal.v2i1>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1783, No. 1, p. 012111). IOP Publishing
- Hasegawa, T., Koshino, M., & Ban, H. (2015). An English vocabulary learning support system for the learner's sustainable motivation. *SpringerPlus*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s40064-015-0792-2>
- I. C. Panis, P. Setyosari, D. Kuswandi, and L. Yuliati, "Design Gamification Models in Higher Education: A Study in Indonesia," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 12, p. 244, Jun. 2020, <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i12.13965>
- Iman, M.Z et.al. (2021) Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning*. *Shaut Al-'Arabiyah*. Vol. 9 No. 1, Juni 2021. DOI : [10.24252/saa.v9i1.18994](https://doi.org/10.24252/saa.v9i1.18994).
- Jaffar, Muhammad Najib et.al., (2022) Arabic For Specific Purpose And Systematic Literature Review On The Design Of Islamic Tourism Mobile Application. *Ijazarabi: Journal of Arabic Learning*: DOI 10.18860 /ijazarabi.v5i1.12568
- Jaffar, Muhammad Najib et.al. (2022) Fuzzy Delphi Method Application In The Development Of I-Tourism In Arabic For Specific Purpose. *IJAZARABI: Journal of Arabic Learning*. Vol. 5, No. 2, June. [https://DOI: 10.18860 /ijazarabi.v5i2.16219](https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i2.16219).
- Jie Ying, K., Yan Mei, S., & Ramli, S. (2020). The relationship between students' need and Arabic course for business purpose at Yinchuan University of China. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 1(1), 157–165. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SIBAWAYH/article/view/3780>
- João Batista Bottentuit Junior. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context, *International Journal of Development Research*, 10, (01), 33366-33371
- Kannan, M., & Meenakshi, S. (2023). A Critical Overview of the Implementation of Language-Immersion Through the Use of Mobile Apps. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(1), 186-191. <https://doi.org/10.17507/tpls.1301.21>
- Karsli, V. (2022) *The Effects of Using Gamified Assessment Strategies on the Vocabulary Learning Processes of EFL students*. Volume 10, Issue 1, 1 - 20, 30.06.2022.
- Khotijah & Ahmad Arifin, (2021) Desain dan Implementasi *Mobile Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *An Nabighoh* 23, No. 1: 109-126. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3373>
- Koderi, et,al, (2020) Pengembangan *Mobile Learning* Untuk Penguasaan *Mufrodlat* Siswa MTs. *Arabiyatuna :Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 2, <http://dx.doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Kotob, M dan Abbas Ibrahim, (2019) *Gamification: The Effect on Students' Motivation and Achievement in Language Learning*. *Journal of Applied linguistics and Language Research* Volume 6, Issue 1, pp. 177-198. Available online at www.jallr.com

- Lazim, Omar and Mohd Shaifulbahri, Abdullah and Abdul Wahid, Salleh and Ahmad Zubaidi, A.latif and Mohd Shahrizal, Nasir (2015) *Arabic for special purposes in the context of managment studies*. In: 1st World Islamic Social Science Congress (WISSC) 2015, 1st - 2nd December 2015, PICC, Malaysia. <http://eprints.uniza.edu.my/id/eprint/455>
- Liu, P. L. (2016). Mobile English vocabulary learning based on conceptmapping strategy. *Language Learning & Technology*, 20(1), 128–140. Retrieved from <http://ilt.msu.edu/issues/october2016/liu.pdf> .Received: September 11, 2014; Accepted: July 24, 2015; Published: October 1, 2016
- Maskor, Z. M., Baharudin, H., Lubis, M. A., & Yusuf, N. K. (2016). Teaching and Learning Arabic Vocabulary: From a Teacher's Experiences. *Creative Education*, 7, 482-490. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.73049>
- Meng, C. K., Nasir, J. S. B. M., Ming, T. M., & Choo, K. A. (2019). A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students using Quizizz. *International Journal of Education, Islamic Studies and Social Sciences Research*, 4(1)
- Miranti, Y. N., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2016). Pembelajaran Bahasa Kedua (Mandarin-HSK 3) Berbasis Mobile Learning. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, Volume 3, Nomor 1, Oktober. DOI:[10.17977/um031v3i12016p101](https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p101)
- Mohamed, Yuslina. and Mikail Ibrahim. (2016) Namudzaj Tashmim al-Wahdah al-Tadrisiyah fi al-Lughah al-'Arabiyah li Aghradh al-Shihafah al-Asykarriyah. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* [Online], Volume 3 Number 2 (31 December. <http://dx.doi.org/10.15408/a.v3i2.3679>.
- Muhamed, Yuslina et.al. (2022). A Modul of The Arabic Language for Tourirsm (ASP) between The Theory and Its Fundamental Design”. *International Journal Languages and Education*, Vol. 1, No 2, Oktober. <https://doi.org/10.3.3102/alazkiyaa.v1i2.25>
- Muhammed, Muneera, (2020) The Effectiveness of Instructional Technology on English Language Learning in EFL Classroom. *International Journal of Linguistics*. Vol. 12, No. 1. <https://doi.org/10.5296/ijl.v12i1.16205>
- Muhsin, AL, Muhamad Anas & Nor Zahidah Ahmad. (2022) The Emergence Education 4.0 Trend in Teaching Islamic Finance Curruculum Design: A case Study. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, Jilid 29. terbitan 4.
- N. W. I. Priyanti, M. H. Santosa, and K. S. Dewi, (2019) Effect of Quizizz Towards The Eleventh-Grade English Students’ Reading Comprehension In Mobile Learning Context *Language and Education Journal Undiksha* 2, no. 2: 71–80, <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Olutayo Boyinbode, et.al. (2020) A Mobile Gamification English Vocabulary Learning System for Motivating English Learning. *IOSR Journal of Mobile Computing & Application (IOSR-JMCA) e- ISSN: 2394-0050, P-ISSN: 2394-0042. Volume 7, Issue 2 (Mar - Apr 2020), PP 16-31* www.iosrjournals.org DOI: 10.9790/0050-07021631
- P. a. K. Juniarta et al., (2020) The Analysis on the Implementation of Mobile-Assisted Language Learning Strategy Through Quizizz Application to Improve Student’s Reading Comprehension at Undiksha Singaraja (3rd International

- Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019), Atlantis Press, 2020), 323, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.053>
- Perinpasingam & Rohini Balapumi (2011) Designing and Evaluating a Web-Based Lesson for English Language Instruction. *The English Teacher* Vol. XXXIX: 142-163.
- Quan, Z., Grant, L., Hocking, D., & Connor, A. (2022). Distinctive mobile learning: Where it is different and how it can make a difference. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2086267>
- Qurrotul A'yuni, Danial Hilmi, Salma Laksmi Benedik, Bakri Mohamed Bkheet Ahmed "Creative Arabic Learning Based On Quizizz: Model And Impact." *An Nabighoh* 24, No. 1 (2022): 47-64. DOI: <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4537>.
- Sasmita, M. P., Affandi, L., & Pramudhita, A. N. (2020). Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthur T. Hovart Dengan Metode Naive Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, 102–106.
- Tu'imah, Rushdi. (1989) *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Li'aghrad Lighair alNatiqin Biha: Manhajiyatuh Wa 'Asaliibahu*. Rabat: al-Munzzamah al-'Arabiyyah Litarbiyyah Wa al-'Ulum Wa al-Thaqafah.
- Ushari, Ahmed. (1983) *Ta'lim al-'Arabiyyah Li'aghrad Muhaddadah, Ma'h'd al-Khurطوم al-Duwaliy Lilughah al-'Arabiyyah. al-Majallah al-'Arabiyyah Lildirasat al-Lughawiyah*, vol. 1, Issue 3.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application "quizizz" as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-253