

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ALIKHTIBAR BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN RETENSI KOSA KATA BAHASA ARAB MAHASISWA UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

Irma Lupita Sari^{1*}, Naura Syaffa Kamilah²

^{a), b)} Universitas Darussalam Gontor

¹irmalupitasari@gmail.com, ²Syaffakamilaa@gmail.com

* corresponding author

Received: Nov 25, 2024

Revised: Dec 10, 2024

Accepted: Dec 16, 2024

Published: Jan 28, 2025

Abstract

Darussalam Gontor University emphasizes the importance of mastering Arabic among its students. To achieve this goal, the university implements a special curriculum that requires all students to be able to speak Arabic actively and passively. Arabic is very important as it is used in the Quran and Hadith as well as classical Islamic literature. However, students often face challenges in learning this language due to time constraints, lack of motivation, and insufficient interaction with the Arabic language. The importance of improving engagement and retention of Arabic vocabulary is a major concern in teaching at this university. Conventional approaches to language teaching often lack interactivity and do not provide enough opportunities for effective practice. Therefore, alternative approaches that are more engaging and effective are needed. One of the innovative solutions offered is the use of the gamification-based Alikhtibar application, which aims to improve vocabulary retention through a more engaging method. This study aims to evaluate the effect of gamification-based Alikhtibar application on Arabic vocabulary retention among female students of Universitas Darussalam Gontor. The study used a quantitative method with a pretest-posttest experimental design on one group of 30 semester 1 female students. The results of the pretest and posttest were analyzed to assess the effectiveness of this application in improving vocabulary retention. The pretest and posttest results were analyzed to assess the effectiveness of this application in improving vocabulary retention. The results of the study are expected to provide information to education personnel regarding the effect of this application, increase female students' interest in learning Arabic more actively and independently, and become recommendations for other educational institutions in improving Arabic vocabulary retention skills through a gamification approach. In addition, the data and information from this study can be a reference for further research with related variables.

Keywords: retention ability, alikhtibar application, vocabulary, Arabic language

Abstrak

Universitas Darussalam Gontor menekankan pentingnya penguasaan Bahasa Arab dan Inggris di kalangan mahasiswanya. Untuk mencapai tujuan ini, universitas menerapkan kurikulum khusus yang mewajibkan semua mahasiswa mampu berbahasa Arab secara aktif dan pasif. Bahasa Arab sangat penting karena digunakan dalam Al-Quran dan Hadis serta literatur Islam klasik. Namun, mahasiswa sering menghadapi tantangan dalam mempelajari bahasa ini karena keterbatasan waktu, kurangnya motivasi, dan interaksi yang tidak memadai dengan bahasa Arab. Pentingnya meningkatkan keterlibatan dan retensi kosakata bahasa Arab menjadi perhatian utama dalam pengajaran di universitas ini. Pendekatan konvensional dalam pengajaran bahasa sering kali kurang

interaktif dan tidak memberikan cukup kesempatan untuk latihan efektif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi inovatif yang ditawarkan adalah penggunaan aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi, yang bertujuan meningkatkan retensi kosakata melalui metode yang lebih engaging. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi terhadap retensi kosakata bahasa Arab di kalangan mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest pada satu kelompok yang terdiri dari 30 mahasiswa semester 1. Hasil pretest dan posttest dianalisis untuk menilai efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan retensi kosakata. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada tenaga kependidikan mengenai pengaruh aplikasi ini, meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar bahasa Arab secara lebih aktif dan mandiri, serta menjadi rekomendasi bagi institusi pendidikan lainnya dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa Arab melalui pendekatan gamifikasi. Selain itu, data dan informasi dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dengan variabel yang terkait.

Kata Kunci: kemampuan retensi, aplikasi alikhtibar, kosakata, bahasa arab

PENDAHULUAN

Universitas Darussalam Gontor merupakan Perguruan Tinggi Islam yang memperhatikan pembelajaran Bahasa Arab. Terdapat kurikulum pembelajaran yang khas yaitu mewajibkan seluruh mahasiswa mampu berbahasa arab secara aktif dan pasif¹. Dalam lingkungan akademik Universitas Darussalam Gontor, bahasa merupakan sebuah mahkota pondok². Dalam pengimplementasiannya, salah satu bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Arab. Bahasa arab memegang peran yang sangat krusial karena bahasa arab digunakan dalam Al-Quran dan Hadist³. Bahasa arab merupakan sebuah tombak untuk mempelajari islam secara komprehensif⁴. Hal ini disebabkan kebanyakan kitab-kitab islam tersebut menggunakan Bahasa Arab⁵.

¹ Muhammad Alfan Bahij and Mulyanto Abdullah Khoir, “Kepemimpinan Integral Dan Modernisasi Holistik: Analisis Komprehensif Peran Imam Zarkasyi Dalam Pembentukan Pendidikan Islam Di Pondok Pesantren ‘Darussalam’ Gontor,” *TSAQOFAH* 4, no. 2 (December 28, 2023): 895–910, <https://doi.org/10.58578/taqofah.v4i2.2422>.

² umar Siddiq Abdullah, “Pengaruh Budaya Organisasi Dan Kinerja Guru Terhadap Ketercapaian Kompetensi Bahasa Arab Santri Di PMDG (Pondok Modern Darussalam Gontor) Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020 – 2021” (Masters, UIN Raden Intan Lampung, 2022), <https://repository.radenintan.ac.id/18447/>.

³ Ahmad Arifin and Tajul Arifin, “Konsekuensi Penyediaan Pengguna Jasa Joki Tugas Dalam Perspektif Hukum Islam,” *HAKAM: Jurnal Kajian Hukum Islam Dan Hukum Ekonomi Islam* 7, no. 2 (December 28, 2023), <https://doi.org/10.33650/jhi.v7i2.6046>.

⁴ Mumtazul Fikri, “Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran,” *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, no. 1 (February 3, 2017): 116–28, <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.66>.

⁵ Hikami Rafsanjani, Muh Haris Zubaidillah, and M. Ahim Sulthan Nuruddaroini, “Problematika Mahasiswa Dalam Manajemen Skill Berbahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Di Kalimantan,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (May 1, 2022): 5166–80, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3072>.

Saat ini, kurangnya keterlibatan dan motivasi dari mahasiswa untuk mempelajari bahasa arab masih menjadi tantangan yang serius⁶. Kebanyakan mahasiswa mengeluhkan sulitnya mempelajari bahasa arab dikarenakan memiliki keterbatasan waktu dalam kesehariannya. Selain itu, terdapat beberapa faktor lainnya seperti kurangnya motivasi dan kurangnya interaksi yang memadai dengan Bahasa Arab. Semua faktor ini memperburuk kondisi dan menciptakan jarak antara mahasiswa dan bahasa yang seharusnya dapat membuka wawasan lebih luas, baik dari segi budaya maupun keilmuan.

Pentingnya meningkatkan keterlibatan dan retensi kosakata Bahasa Arab menjadi sorotan utama dalam dunia perkuliahan⁷. Metode pembelajaran yang konvesional seperti kelas bahasa yang pasif menjadi perhatian serius dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Kurangnya interaktivitas dan kesempatan untuk latihan yang efektif menjadi salah satu penghambat mahasiswa dalam memperkaya berbagai kosakata. Maka dari itu, sebuah pendekatan alternatif yang lebih menarik dan efektif menjadi sebuah kebutuhan dan keharusan yang mendesak.

Dalam menghadapi tantangan ini, dibutuhkan pendekatan teknologi yang lebih inovatif sehingga dapat menawarkan solusi yang menjanjikan. Salah satu pendekatan teknologi yang dapat dijadikan solusi yaitu aplikasi Alikhtibar. Aplikasi ini merupakan bentuk kemajuan teknologi yang berbasis gamifikasi sehingga memberikan peluang dalam meningkatkan retensi bahasa arab menjadi lebih baik. Meskipun aplikasi ini dapat memberikan peluang dalam meningkatkan retensi kemampuan bahasa arab masih perlu dilakukan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk mengevaluasi seberapa efektifnya aplikasi ini dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Abdullah Muslich⁸, memaparkan terkait penyuluhan akan pentingnya lingkungan berbahasa arab dan inggris di ma'had al jamiah putra walisongo semarang. Penelitian senada juga dilakukan oleh Himma Nabilah,

⁶ E. Pramaswari, "Pengaruh Tingkat Pendidikan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 2, no. 2 (2018): 77–82.

⁷ Miftachul Taubah, "Problematika Mahasiswa Dalam Berbicara Bahasa Arab," *Studi Arab* 5, no. 1 (June 1, 2014): 23–36, <https://doi.org/10.35891/studi>.

⁸ Abdullah Muslich Rizal Maulana and Muhammad Wahyudi, "Penyuluhan Akan Pentingnya Lingkungan Berbahasa Arab Dan Inggris Di Ma'had Al-Jamiah Putra Walisongo Semarang," *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 4 (December 6, 2022): 530–37, <https://doi.org/10.53769/jai.v2i4.344>.

menjelaskan terkait aplikasi alikhtibar sebagai media pembelajaran di Pondok Tahfidz Arabic Al Gontory lil Banat, Malaysia⁹.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, sejauh ini belum ada kajian yang melakukan penelitian secara komprehensif terkait pengaruh aplikasi alikhtibar berbasis gamifikasi dalam meningkatkan retensi kosakata Bahasa Arab mahasiswa. Fokus penelitian ini adalah melihat bagaimana penggunaan aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi dapat berpengaruh terhadap kemampuan retensi (daya ingat) kosakata mahasiswa Universitas Darussalam Gontor.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menganalisis penggunaan Apakah penggunaan aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap kemampuan retensi (daya ingat) kosakata mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. Sedangkan, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada para tenaga kerja kependidikan tentang pengaruh pemanfaatan aplikasi alikhtibar dapat meningkatkan kemampuan retensi (daya ingat) mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. Selain itu juga sebagai bahan rekomendasi bagi perguruan tinggi lainnya dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa melalui aplikasi Alikhtibar serta data dan informasi dari penelitian dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan mengaitkan pada variabel lain

METODE

Jenis penelitian yang gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif¹⁰ dengan menggunakan desain eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan¹¹. Desain yang digunakan Pre-Experimental Design dengan jenis desain one grup pretest-posttest¹². Secara prosedural penelitian ini menggunakan rancangan penelitian mengikuti pola seperti pada Tabel 1 sebagai berikut.

⁹ Himmah Nabilah Syifa, Romlah Hamidah, and Salman Al Farizi, “Utilization of Alikhtibar Media for Language Learning in Mahaad Tahfidz Arabic Al Gontory Lil Banat, Malaysia,” *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)* 6, no. 2 (May 1, 2024): 387–98, <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i2.1879>.

¹⁰ Sugiyono Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 3rd ed. (Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2021).

¹¹ Amat Jaedun, “METODOLOGI PENELITIAN EKSPERIMENTAL,” n.d.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (bandung: Al fabeta, 2014).

Table 1. Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan;

O1 : Tes awal (pretest) sebelum perlakuan dilakukan

X : Perlakuan (treatment) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Alikhtibar

O2 : Tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 Universitas Darussalam Gontor yang berjumlah 30 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa. Adapun penentuan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Jenis *nonprobability sampling* yang digunakan yaitu sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk mendapatkan data keterlaksanaan pembelajaran serta tes tulis berupa butir soal dalam bentuk pilihan ganda jumlah 10 soal. Dari 10 item seluruhnya dinyatakan valid karena hasil validitas < dari 0,306. Sehingga terdapat 10 item soal yang dinyatakan valid untuk diujikan.

Peneliti menggunakan program aplikasi SPSS Statistic 25 dengan melihat nilai signifikansinya. Dimana jika nilai Sig. (2-tailed) 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nihil (H0) sebagai berikut:

Ha: Penggunaan aplikasi Alikhtibar dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan retensi kosakata Bahasa Arab mahasiswa Universitas Darussalam Gontor.

Ho: Penggunaan aplikasi Alikhtibar dalam pembelajaran tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan retensi kosakata Bahasa Arab mahasiswa Universitas Darussalam Gontor.

Selain itu, pengaruh juga mengacu pada nilai N-Gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Uji nilai N-Gain dilakukan untuk memberikan gambaran umum peningkatan

retensi kosakata bahasa arab mahasiswa antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi alikhtibar berbasis gamifikasi. Rumus nilai N-Gain adalah sebagai berikut;

$$N\text{-}Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Perolehan nilai N-Gain yang telah didapat kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut;

Table 2. Interpretasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-}Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-}Gain < 0,7$	Sedang
$N\text{-}Gain < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh penggunaan aplikasi alikhtibar berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa dianalisis menggunakan uji nilai N-Gain. Sebelum melakukan uji tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data. Data uji normalitas diperoleh dengan menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan IBM SPSS v25 dan melihat nilai signifikansinya. Nilai signifikansi disajikan pada table berikut;

Table 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Nilai	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig
Pretest	0,687	30	0,000
Posttest	0,675	30	0,000

Analisis data meningkatnya retensi kosakata bahasa arab mahasiswa dilakukan dengan uji nilai N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui kategori peningkatan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa setelah menggunakan aplikasi Alikhtibar. Hasil analisis ujinilai Ngain dapat dilihat pada Tabel berikut;

Table 4. Data Rata-Rata Pretest dan Posttest

No	Ukuran	Kelas Eksperimen	
		PreTest	PostTest
1	Nilai Tertinggi	80	100
2	Nilai Terendah	30	80
3	Rata-Rata	62,00	88,00
4	Standar Deviasi	12.429	7.144
5	Rata-Rata N-Gain	0,6860	

Berdasarkan rata-rata skor PreTest dan PostTest pemahaman konsep, tingkat pemahaman konsep awal mahasiswa adalah 62,00 sedangkan tingkat pemahaman konsep akhir mahasiswa adalah 88,00. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa secara langsung tampak dari skor rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6860 yang termasuk dalam kategori sedang.

Nilai N-Gain dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan frekuensi dari tiga kategori nilai N Gain tersebut:

Table 5. Hasil Analisis Nilai N-Gain

Kategorisasi	Frekuensi
Tinggi	13
Sedang	17
Rendah	-
Jumlah	30

Hasil kategorisasi N-Gain pada kelas eksperimen, terdapat 13 orang mahasiswa yang mempunyai nilai dengan kategori tinggi, 17 orang siswa kategori sedang. Dengan demikian diketahui bahwa kelas eksperimen mempunyai hasil kategori sedang. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini dengan uji *wilxocon*. Adapun hasil dari uji Wilxocon yaitu;

Table 6. Hasil Uji Wilxocon

Test Statistics ^a	
	postets - pretest
Z	-4.832 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dari hasil uji *wilxocon* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji *wilxocon* bahwa nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H0 ditolak dan Ha di terima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi alikhtibar dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan retensi kosakata bahasa Arab. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbedaan skor rata-rata antara pretest dan posttest, serta hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang.

Beberapa faktor yang mungkin berkontribusi terhadap peningkatan ini meliputi; 1) interaktivitas aplikasi seperti terdapat fitur gamifikasi pada aplikasi Alikhtibar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. 2) motivasi belajar, penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen-elemen permainan seperti poin dan level. 3) latihan yang efektif, aplikasi ini memberikan kesempatan lebih banyak untuk berlatih kosakata bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang menyebutkan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pengajaran bahasa Arab guna meningkatkan retensi kosakata dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, aplikasi Alikhtibar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa Arab mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan variabel yang berbeda diperlukan untuk memperkuat temuan ini dan mengeksplorasi lebih jauh pengaruh aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Alikhtibar berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap meningkatnya retensi kosakata bahasa arab mahasiswa. Berdasarkan rata-rata skor PreTest dan PostTest pemahaman konsep, tingkat pemahaman konsep awal mahasiswa adalah 62,00 sedangkan tingkat pemahaman konsep akhir mahasiswa adalah 88,00. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa secara langsung tampak dari skor rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6860 yang termasuk dalam kategori sedang. Diketahui juga bahwa berdasarkan uji *wilxocon* nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a di terima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi alikhtibar dalam meningkatkan kemampuan retensi kosakata bahasa arab mahasiswa.

REFERENSI

- abdullah, Umar Siddiq. "Pengaruh Budaya Organisasi Dan Kinerja Guru Terhadap Ketercapaian Kompetensi Bahasa Arab Santri Di PMDG (Pondok Modern Darussalam Gontor) Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020 – 2021." Masters, UIN Raden Intan Lampung, 2022. <https://repository.radenintan.ac.id/18447/>.
- Arifin, Ahmad, and Tajul Arifin. "Konsekuensi Penyediaan Pengguna Jasa Joki Tugas Dalam Perspektif Hukum Islam." *HAKAM: Jurnal Kajian Hukum Islam Dan Hukum Ekonomi Islam* 7, no. 2 (December 28, 2023). <https://doi.org/10.33650/jhi.v7i2.6046>.
- Bahij, Muhammad Alfan, and Mulyanto Abdullah Khoir. "Kepemimpinan Integral Dan Modernisasi Holistik: Analisis Komprehensif Peran Imam Zarkasyi Dalam Pembentukan Pendidikan Islam Di Pondok Pesantren 'Darussalam' Gontor." *TSAQOFAH* 4, no. 2 (December 28, 2023): 895–910. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2422>.
- Fikri, Mumtazul. "Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran." *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, no. 1 (February 3, 2017): 116–28. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.66>.
- Jaedun, Amat. "Metodologi Penelitian Eksperimen," n.d.
- Maulana, Abdullah Muslich Rizal, and Muhammad Wahyudi. "Penyuluhan Akan Pentingnya Lingkungan Berbahasa Arab Dan Inggris Di Ma'had Al-Jamiah Putra Walisongo Semarang." *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 4 (December 6, 2022): 530–37. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i4.344>.
- Pramaswari, E. "Pengaruh Tingkat Pendidikan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar." *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 2, no. 2 (2018): 77–82.
- Rafsanjani, Hikami, Muh Haris Zubaidillah, and M. Ahim Sulthan Nuruddaroini. "Problematika Mahasiswa Dalam Manajemen Skill Berbahasa Arab Pada

- Perguruan Tinggi Di Kalimantan.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (May 1, 2022): 5166–80. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3072>.
- sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. bandung: Al fabeta, 2014.
- Sugiyon, Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. 3rd ed. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2021.
- Syifa, Himmah Nabilah, Romlah Hamidah, and Salman Al Farizi. “Utilization of Alikhtibar Media for Language Learning in Mahaad Tahfidz Arabic Al Gontory Lil Banat, Malaysia.” *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)* 6, no. 2 (May 1, 2024): 387–98. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i2.1879>.
- Taubah, Miftachul. “Problematika Mahasiswa Dalam Berbicara Bahasa Arab.” *Studi Arab* 5, no. 1 (June 1, 2014): 23–36. <https://doi.org/10.35891/studi>.