

VoA
2025

Volume 21 Issue 1



الجامعة
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Voice of Academia

Academic Series of Universiti Teknologi MARA Kedah

ISSN: : 1985-5079

ADVISORY BOARD MEMBER
PROFESSOR DR. ROSHIMA HJ. SAID
ASSOCIATE PROFESSOR DR MOHD RIZAIMY SHAHRUDDIN

CHIEF EDITOR
DR. JUNAIDA ISMAIL

MANAGING EDITOR
MOHD NAZIR RABUN

COPY EDITOR
SYAHRINI SHAWALLUDIN

EDITORIAL TEAM
ETTY HARNIZA HARUN
INTAN SYAHRIZA AZIZAN
SAMSI AH BIDIN

EDITORIAL TECHNICAL TEAM (MYCITE ADMINISTRATOR)
KHAIRUL WANIS AHMAD
MAZURIAH AHMAD

EDITORIAL BOARD

PROFESSOR DR. DIANA KOPEVA,
UNIVERSITY OF NATIONAL AND WORLD ECONOMY, SOFIA, BULGARIA

PROFESSOR DR. KIYMET TUNCA CALIYURT,
FACULTY OF ACCOUNTANCY, TRAKYA UNIVERSITY, EDIRNE, TURKEY

PROFESSOR DR. M. NAUMAN FAROOQI,
FACULTY OF BUSINESS & SOCIAL SCIENCES, MOUNT ALLISON UNIVERSITY,
NEW BRUNSWICK, CANADA

PROFESSOR DR. SIVAMURUGAN PANDIAN,
SCHOOL OF SOCIAL SCIENCE, UNIVERSITI SAINS MALAYSIA,
PULAU PINANG

PROF. DR SULIKAH ASMOROWATI,
FISIP, UNIVERSITAS AIRLANGGA (UNAIR), SURABAYA, INDONESIA

DR. IRA PATRIANI,
FISIP, UNIVERSITAS TANJUNGPURA (UNTAN), PONTIANAK, INDONESIA

DR. RIZAL ZAMANI IDRIS,
FACULTY OF SOCIAL SCIENCE & HUMANITIES,
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH UMS, SABAH

DR. SIMON JACKSON,
FACULTY OF HEALTH, ARTS AND DESIGN,
SWINBURNE UNIVERSITY OF TECHNOLOGY MELBOURNE, AUST

DR. AZYYATI ANUAR,
FACULTY OF BUSINESS MANAGEMENT,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH, MALAYSIA

DR. FARYNA MOHD KHALIS,
COLLEGE OF CREATIVE ARTS,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA SHAH ALAM, MALAYSIA

DR IDA NORMAYA MOHD NASIR,
FACULTY COMPUTER SCIENCE AND MATHEMATICS,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH, MALAYSIA

DR. MOHD FAIZAL JAMALUDIN,
FACULTY OF ACCOUNTANCY,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH, MALAYSIA

DR. MUHAMAD KHAIRUL ANUAR ZULKEPLI,
ACADEMY OF LANGUAGE STUDIES,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH, MALAYSIA

DR. NOR ARDIYANTI AHMAD,
FACULTY OF ADMINISTRATIVE SCIENCES & POLICY STUDIES,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH, MALAYSIA

CONTENT EDITOR

PROFESOR MADYA TS. DR. MOHD NOR MAMAT,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM), MALAYSIA

PROFESOR MADYA DR. HILWANI HARIRI,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM), MALAYSIA

DR. FARYNA MOHD KHALIS,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM), MALAYSIA

DR. IDA NORMAYA MOHD NASIR,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) KEDAH BRANCH, MALAYSIA

DR SITI MULIANA SAMSI,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) KEDAH BRANCH, MALAYSIA

DR. MOHAMAD IDHAM MD RAZAK,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) MELAKA BRANCH, MALAYSIA

DR. NEESA AMEERA MOHAMED SALIM,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM), MALAYSIA

DR. NOR ARDYANTI BINTI AHMAD,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) KEDAH BRANCH, MALAYSIA

DR. NURUL HIDAYANA BINTI NOOR,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) NEGERI SEMBILAN BRANCH, MALAYSIA

DR. RAZLINA RAZALI,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) PERLIS BRANCH, MALAYSIA

DR ROSHIDAH SAFEEI,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) KEDAH BRANCH, MALAYSIA

LANGUAGE EDITOR

MR. SHAMSUDIN YASSIN,
FOUNDER MATHSPROOFREAD COMPANY

DR. MUHAMMAD ZAKI RAMLI,
FOUNDER OF PROOFREADERS UNITED

e-ISSN: 2682-7840



Copyright © 2025 by the Universiti Teknologi MARA Press

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission, in writing, from the publisher.

© Voice of Academia is jointly published by the Universiti Teknologi MARA Caawangan Kedah, Malaysia and Penerbit UiTM (UiTM Press), Universiti Teknologi MARA Malaysia, Shah Alam, Selangor.

The views, opinions and technical recommendations expressed by the contributors and authors are entirely their own and do not necessarily reflect the views of the editors, the Faculty or the University.

TABLE of CONTENTS

A STUDY ON THE MODERN TRANSFORMATION AND DESIGN OF JIESHOU PAINTED POTTERY PATTERNS FROM THE PERSPECTIVE OF SHAPE GRAMMAR Li Bo Hao ^{1*} & Musnin Misdi ²	1 -15
ENHANCING CRITICAL AND CREATIVE THINKING THROUGH ENGLISH ORAL PRESENTATIONS IN ONLINE LEARNING: A CONCEPTUAL EXPLORATION Majdah Chulan ^{1*} , Mohamad Fadhili Yahaya ² & Latisha Asmaak Shafie ³	16 -29
A STUDY OF BABA-NYONYA'S EMBROIDERY STITCH TECHNIQUES IN THE LATE 19TH-EARLY 20TH CENTURY Chen XiuMian ^{1*} , Rose Dahlina Rusli ² , Rohana Binti Zur ³ & Kang Sujuan ⁴	30 - 45
ANALYSING THE SUSTAINABILITY OF AN ART CAREER FROM THE CAREGIVERS' EXPERIENCES AND PERSPECTIVE FOR AUTISTIC INDIVIDUALS Izza Syahida Abdul Karim ^{1*} , Wan Noor Faaizah Wan Omar ² , Azyyati Anuar ³ , & Azlyn Ahmad Zawawi ⁴	46 - 67
THE DEVELOPMENT OF SCANSERVE – SMART QR-DRIVEN SUMMONS APPLICATION FOR STREAMLINED DISCIPLINARY CASE MANAGEMENT: A STEP TOWARDS A SMART CAMPUS Wan Fariza Wan Abdul Rahman ^{1*} & Nur Athirah Su'aidah Abu Samah ²	68 - 85
THE INFLUENCE OF WOMEN'S EARNING STATUS AND OTHER SOCIOECONOMIC FACTORS ON THEIR HEALTHCARE-SEEKING BEHAVIOR: EVIDENCE FROM THE BANGLADESH HOUSEHOLD INCOME AND EXPENDITURE SURVEY, 2016 Shahnaz Haque ^{1,2} & Saidatulakmal Mohd ^{1,3,4*}	86 - 106
DEVELOPMENT OF THE MODIFIED CORPORATE RISK DISCLOSURE INDEX FOR BUSINESS SUSTAINABILITY Nur Syahira Rashadan ^{1*} , Corina Joseph ² , Muhammad Hariz Hamid ³ , & Sharifah Norzehan Syed Yusuf ⁴	107 - 123
EXPLORE CHINESE LACQUER ART CULTURE–EGGSHELL INLAY TECHNIQUE Rao DongYu ^{1*} , Azahar Harun ² & Li YiXuan ³	124 - 139
BUILDING SUSTAINABLE MINDS: EMBEDDING GLOBAL CITIZENSHIP IN LEARNING Seri Ayu Masuri Md Daud ¹ , Tuan Zainun Tuan Mat ¹ , Fadzlina Mohd Fahmi ¹ & Norli Ali ^{1,2*}	140 - 148
CLIMATE CHANGE AND ITS IMPACT ON THE MALAYSIAN STOCK INDEX Bee-Hoong Tay ^{1*} , Norhasniza Mohd Hasan Abdullah ² & Masitah Omar ³	149 - 164
PENERIMAAN PELAJAR UITM DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI MUFRADATI Muhamad Khairul Anuar Zulkepli ¹ , Mohd Zulkhairi Abd Hamid ² , Burhanuddin Wahab ³ , Ahmad Fauzi Yahaya ⁴ , & Norhayuza Mohamad ⁵	165 - 180
EXAMINING THE IMPACT OF ENVIRONMENTAL EDUCATION, RELIGIOUSITY AND POLICY, RULES AND REGULATION ON BEHAVIOURAL CHANGE TOWARDS GREEN LIFESTYLE Noor Zahirah Mohd Sidek ^{1*}	181 - 198
EXPLORING CULTURAL AND CREATIVE PRODUCT DESIGN THROUGH DETERMINING THE SIGNIFICANCE CHARACTERISTICS OF HONGSHAN POTTERY PATTERN Lin Lin ¹ , Nur Hisham Bin Ibrahim ^{2*} & Neesa Ameerah Binti Mohamed Salim ³	199 - 223

PENERIMAAN PELAJAR UITM DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA ARAB MENGUNAKAN APLIKASI MUFRADATI

**Muhamad Khairul Anuar Zulkepli¹, Mohd Zulkhairi Abd Hamid²,
Burhanuddin Wahab³, Ahmad Fauzi Yahaya⁴, & Norhayuza Mohamad⁵**

*^{1,2,3,4}Academi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah, Kampus
Sungai Petani, Kedah, Malaysia*

⁵ Academi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam, Selangor, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 2024
Accepted November 2024
Published January 2025

Keywords:

*Application, mufradati,
acceptance, Arabic
vocabulary*

Corresponding Author:
mkaz@uitm.edu.my

ABSTRACT

An application is a type of technology that is designed to make things easier for people to use. It has now been broadened in the area of learning, particularly in terms of language vocabulary. The *Mufradati* application is an Arabic vocabulary software designed for UiTM Kedah students. It becomes necessary for UiTM students to master Arabic terminology. Therefore, the purpose of this study is to discuss *Mufradati*'s acceptability by UiTM Kedah students in terms of its application in Arabic vocabulary learning. This is a quantitative case study. The study sample consisted of 155 respondents. Data was collected by a questionnaire and analyzed descriptively using percentages, means, and frequencies. The findings indicate that UiTM Kedah students have a favorable attitude toward the *Mufradati* application. This demonstrates that technological components are highly significant when it comes to vocabulary development. This program provides students with an alternate way to study Arabic language independently and flexibly.

Aplikasi adalah salah satu teknologi yang direka untuk memudahkan seseorang menggunakannya. Ia kini telah diperluaskan dalam dunia pembelajaran, terutamanya yang melibatkan aspek perbendaharaan kata bahasa. Aplikasi *Mufradati* adalah aplikasi perbendaharaan kata Arab yang dibangunkan untuk pelajar UiTM Kedah. Ia menjadi keperluan bagi pelajar UiTM dalam mempelajari perbendaharaan kata bahasa Arab. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk membincangkan penerimaan *Mufradati* oleh pelajar UiTM Kedah terhadap aplikasi *Mufradati* dalam

pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Kajian ini adalah kajian kuantitatif dalam bentuk kajian kes. Sebanyak 155 responden digunakan sebagai sampel kajian. Data diperoleh daripada soal selidik dan dianalisis secara deskriptif, melibatkan peratusan, min, dan frekuensi. Keputusan menunjukkan bahawa pelajar UiTM Kedah menerima aplikasi *Mufradati* dengan baik dan positif. Ini menunjukkan bahawa elemen teknologi sangat relevan apabila diterapkan dalam pembelajaran perbendaharaan kata. Dengan adanya aplikasi ini, ia menjadi alternatif bagi pelajar untuk mempelajari kosa kata Arab secara bebas dan fleksibel.

©2025 UiTM Kedah. All rights reserved.

1. Pengenalan

Salah satu bahasa asing yang memerlukan pengetahuan tentang perbendaharaan kata adalah bahasa Arab yang menjadi cabaran kepada sesiapa yang ingin mempelajarinya. Kosa kata berfungsi sebagai asas pemahaman sesuatu bahasa. Supriadi dan Haslinda (2022) ada menyuarakan pandangan bahawa kosa kata ialah aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab kerana ia teras bahasa. Dalam satu pandangan lain dinyatakan bahawa pelajar sering menghadapi masalah menghafal perkataan, memahami makna dalam pelbagai konteks dan penggunaan perkataan dengan betul dalam ayat (Rifai, 2021).

Era revolusi perindustrian 4.0 yang dicirikan oleh globalisasi dan integrasi teknologi telah memberi implikasi kepada dunia pendidikan. Pendidikan 4.0 kini bertujuan mencipta peluang baru melalui kombinasi kreatif inovatif antara manusia dan teknologi serta persekitaran pembelajaran inovatif dan kreatif. Persekitaran pembelajaran ini bukan sahaja mendorong pelajar untuk memperoleh maklumat dan kemahiran yang diperlukan, tetapi ia juga memberi inspirasi kepada mereka untuk mencari sumber bagi mempelajari perkara-perkara tersebut. Pemilihan strategi berubah-ubah selari dengan peredaran masa (Caratozzolo et.al, 2023).

Perkembangan teknologi menyebabkan dunia moden kini berubah, memerlukan penyesuaian metodologi pembelajaran kepada generasi sekarang khususnya dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Penggunaan teknologi kini membantu mempercepatkan proses memperoleh kamus bahasa Arab. Perubahan ini juga menekankan signifikan pemilihan pendekatan yang selaras dengan keperluan generasi semasa dan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi bukan sahaja membantu pelajar mempelajari bahasa dengan lebih cepat, malah membekalkan mereka dengan kemahiran digital yang berguna yang diperlukan dalam dunia hari ini. Menurut Srivani et al. (2022), pelajar boleh memperoleh kemahiran kosa kata lebih cepat dan cekap dengan menggunakan aplikasi mudah alih, perisian pembelajaran interaktif dan platform e-learning yang memanfaatkan AI.

Pelbagai faktor seperti latar belakang pendidikan, strategi pengajaran yang digunakan dan kaedah pembelajaran yang sedia ada mempengaruhi kemampuan untuk menguasai kosa kata Arab. Pelajar yang mempunyai asas kukuh dalam bahasa-bahasa lain atau yang terdedah kepada bahasa Arab sejak kecil mungkin mempunyai penguasaan lebih positif. Pelajar yang kurang akan berasa terbeban dan menganggap bahasa Arab ialah bahasa yang sukar dipelajari. Antara faktor mempengaruhi ialah latar belakang pelajar dan kaedah pengajaran.

Strategi pengajaran dan latar belakang pelajar adalah dua elemen yang mempengaruhi. Latar belakang yang berbeza mungkin menyebabkan pelajar mempelajari bahasa Arab pada tahap kemahiran yang berbeza-beza. Kaedah pengajaran interaktif dan menggunakan teknologi moden seperti aplikasi pembelajaran bahasa boleh membantu meningkatkan minat dan kefahaman pelajar (Rifai, 2021).

2. Pernyataan Masalah

Perbincangan yang melibatkan aspek kosa kata Arab secara khususnya seringkali menjadi tajuk utama perbincangan secara hangat dalam kalangan pengkaji bahasa dan ilmuan akademik. Hal ini kerana pembelajaran yang melibatkan aspek kosa kata ialah satu proses pembelajaran dan penguasaan secara berterusan tanpa noktah. Perbincangan berkaitan kosa kata Arab khususnya dapat diamati dalam kajian-kajian yang telah direalisasikan oleh para pengkaji dan penyelidik.

Pengetahuan tentang perbendaharaan kata Arab dalam kalangan pelajar bahasa Arab di peringkat sarjana muda institusi awam telah dibincangkan oleh Samah et al. (2023) dalam satu kajian. Penemuan kajian menunjukkan bahawa perbendaharaan kata pelajar adalah berada pada tahap lemah. Beberapa kaedah dicadangkan untuk menangani isu ini, salah satunya adalah penggunaan pendekatan pembelajaran kosa kata. Strategi tersebut bertujuan untuk menilai prestasi pelajar dan tahap penguasaan perbendaharaan kata menggunakan kata-kata yang telah dipilih dan disaring.

Alwi dan Abdul Ghani (2023) dalam kajiannya membincangkan aspek penguasaan kosa kata penulisan bahasa Arab dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Agama di Terengganu. Penguasaan kosa kata Arab berkait rapat dengan kemahiran menulis. Antara cara yang diambil bagi meningkatkan kemahiran menulis ialah penguasaan kosa kata. Pelaksanaan aktiviti pengajaran pembelajaran bahasa Arab adalah berpusatkan pelajar. Kesenambungan daripada aktiviti yang tersebut memberikan pengalaman pelajar terhadap kemahiran menulis bahasa Arab dengan penguasaan kosa kata.

Norillah et.al (2023) membincangkan tentang beberapa faktor mempengaruhi penguasaan kosa kata pelajar. Penguasaan kosa kata yang baik memberikan implikasi terhadap kemahiran berkomunikasi dan usaha pelajar menguasai bahasa. Penguasaan kosa kata yang baik dalam kalangan para pelajar disebabkan beberapa faktor utama seperti psikologi, faktor pengajaran dan pembelajaran serta faktor kemahiran bahasa. Faktor-faktor lain juga turut dikenalpasti mempengaruhi kejayaan dalam pembelajaran bahasa iaitu faktor diri pelajar, faktor guru, persekitaran pembelajaran dan sosial.

Senario yang diutarakan oleh para pengkaji tersebut dapat dikaitkan dengan situasi yang wujud dari kalangan pelajar UiTM melibatkan aspek penguasaan kosa kata yang kurang baik. Aspek pembelajaran kosa kata bahasa Arab menjadi perkara dominan yang seharusnya diberikan perhatian untuk mengenal pasti dan menghuraikan isu pembelajaran kosa kata dari persepsi pelajar-pelajar. Perkara ini disokong dengan kenyataan Zulkepli et.al (2023) menyebut bahawa kelemahan kosa kata dapat dilihat melalui penghasilan skrip-skrip lakonan (*role-play*) yang dihasilkan pelajar kurang memuaskan. Ia gambaran kepada tahap penguasaan kosa kata para pelajar. Penguasaan pelajar terhadap kosa kata yang dipelajari menjadi kunci dan langkah pertama memahami bahasa tersebut serta menguasai tajuk pembelajaran dengan baik. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk membincangkan penerimaan para pelajar UiTM Kedah terhadap aplikasi *Mufradati* dari aspek pembelajaran kosa kata Arab.

3. Tinjauan Literatur

Hasil tinjauan lepas mendapati variasi kajian melibatkan aplikasi kosa kata dalam aspek pembelajaran bahasa Arab. Moh. Yusof Efendi dan Ahmad Suyuthi (2023) dalam kajiannya membincangkan penerapan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab yang dikenali sebagai aplikasi *Solite Kids*. Ini adalah aplikasi untuk kanak-kanak yang dibangunkan dan termasuk lebih daripada 90 permainan pendidikan untuk mengajar kanak-kanak dari awal kanak-kanak, tadika dan sekolah rendah. Aplikasi ini mengandungi elemen yang menggabungkan visual dalam bentuk imej dan bunyi serta menggunakan latar belakang yang indah supaya anak-anak tidak bosan mendengar dan meniru perbendaharaan kata bahasa Arab. Aktiviti pembelajaran jenis ini disokong oleh teknologi sebagai alat pembelajaran berkonsepkan pembelajaran dengan telefon bimbit. Ini adalah satu langkah ke hadapan dalam era teknologi 4.0 hari ini yang lebih cenderung kepada penggunaan peranti. Dalam pengertian ini, aplikasi *Solite Kids* ini boleh digunakan sebagai pilihan pembelajaran untuk pelajar supaya proses pembelajaran dapat dinikmati dengan mudah dan hiburan.

Giatika dan Firman (2023) dalam kajiannya mengulas tentang aplikasi interaktif pembelajaran bahasa Arab yang digunakan dalam teknologi masa kini. Dengan kemajuan teknologi, Android ialah sistem pengendalian yang paling banyak digunakan untuk peranti mudah alih. Aplikasi pembelajaran berasaskan Android digunakan sebagai media pembelajaran dengan ciri yang mudah difahami oleh pengguna. Antara ciri-ciri yang dimaksudkan ialah kemudahan mengakses butang yang diingini. Kajian ini menghasilkan aplikasi bahasa Arab berasaskan Android dan mempunyai ciri visual yang tersendiri serta sarat dengan aktiviti dan visual. Aplikasi ini dibangunkan berdasarkan mata pelajaran yang akan diajar di sekolah. Aplikasi akan diuji terlebih dahulu, bertujuan untuk pakar atau guru yang mengajar bahasa Arab. Percubaan ini bertujuan untuk menjana pemikiran tentang pembelajaran bahasa Arab pada Android di sekolah. Hasilnya, ujian aplikasi ini menunjukkan keperluannya untuk menyokong pembelajaran.

Dalam kajian Putri (2023), terdapat perbincangan tentang penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab di sebuah sekolah. Menurutnya, inovasi pada abad ke-21 dalam dunia pendidikan semakin berkembang untuk melakukan revolusi dalam pembelajaran dengan teknologi. Aplikasi *Kahoot* ialah salah satu platform kreatif dan inovatif yang boleh digunakan oleh guru dan pendidik. Justeru, pemerhatian dibuat terhadap sebuah sekolah iaitu SMA Islam Al-Falah Kota Jambi untuk menilai penerimaan pelajar terhadap aplikasi pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Hasil kajian menunjukkan penggunaan aplikasi memberi kesan yang berkesan terhadap hafalan kosa kata bahasa Arab bagi pelajar sekolah. Penggunaan aplikasi *Kahoot* memberi impak positif kepada hasil pembelajaran bahasa Arab dan juga meningkatkan kebolehan aktif pelajar menghafal kosa kata bahasa Arab.

Zainuddin et al. al (2023) dalam satu kajiannya mengulas tentang kemudahan menggunakan aplikasi bernama *My Arabiy Game* untuk belajar bahasa Arab di sekolah. Aplikasi *My Arabiy Game* ini menawarkan banyak faedah kepada guru bahasa Arab kerana platform ini menyediakan kandungan yang tepat dan konsisten dengan program JAIS. Strukturnya jelas, menarik dan mudah difahami, membantu pelajar meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran bilik darjah. Aplikasi ini juga mungkin berfungsi sebagai alat belajar sendiri yang membolehkan pelajar menggunakannya di luar bilik darjah tanpa bantuan guru dan kemudian menyatukan maklumat linguistik mereka. Guru seharusnya memberi tumpuan kepada strategi PdP berpusatkan pelajar untuk meningkatkan motivasi pelajar mempelajari bahasa Arab. Aplikasi *My Arabiy Game* boleh berguna dalam proses ini kerana ia menggalakkan interaksi antara guru dan pelajar serta menawarkan faedah yang berbeza kepada pengguna.

Kajian Nisa (2023) memfokuskan kepada kandungan pembelajaran kemahiran mendengar dalam aplikasi *Fun Easy Learn* dalam bahasa Arab berdasarkan piawaian ACTFL. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pelajar menguasai kemahiran mendengar mereka kerana orang ramai secara semula jadi memahami bahasa orang lain melalui kemahiran mendengar. Aplikasi *Fun Easy Learn* ini sesuai untuk pemula pertengahan dan lanjutan mengikut piawaian ACTFL dan menyediakan bahan yang disesuaikan dengan situasi sosial pengguna. Kandungan direka untuk membantu pelajar menerima dan memahami apa yang mereka dengar.

Abdullah et.al (2023) menjalankan tinjauan dalam kalangan pelajar berkaitan keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* ialah alat bantuan pendidikan popular yang menarik minat pelajar untuk menggunakannya. Ia satu bentuk aplikasi permainan yang dibentuk dan para guru atau pensyarah menyediakan soalan dalam portal tersebut. Hasil tinjauan dalam kalangan pelajar tentang penggunaan aplikasi bagi kod *al-adab al-arabi al-hadith* dan sejarah Islam dan tamadun menunjukkan kesan positif terhadap pembelajaran. Ini membantu untuk memahami dengan jelas pengajaran kursus. Dari perspektif kebolegunaan, aplikasi *Kahoot* meningkatkan penglibatan guru, mengurangkan kebosanan serta meningkatkan kelajuan pemikiran dan penumpuan. Ia juga turut membantu mengenalpasti kesilapan, mengurangkan tekanan tindak balas dan membantu dalam ingatan kandungan kuliah yang lebih mudah berbanding kaedah tradisional.

Dewi et.al (2023) membincangkan penggunaan aplikasi *TikTok* dalam pengajaran bahasa Arab yang merangkumi aspek fonetik. Pembelajaran bahasa Arab diamalkan secara meluas dan dikongsi di rangkaian sosial terutamanya di *TikTok*. Platform ini membolehkan pengguna mencipta dan berkongsi video, menjadikannya medium hiburan yang popular. Kesilapan fonetik semasa mempelajari bahasa Arab di *TikTok* adalah minimum, memudahkan pelajar dan orang awam memahami pertuturan tersebut. Walau bagaimanapun, sesetengah akaun atau pencipta mungkin tidak menumpukan pada penyediaan bahan yang tidak diminati pelajar untuk mempelajari bahasa Arab. Kandungan yang memfokuskan kepada kemahiran bahasa Arab boleh memudahkan pelajar belajar terutamanya apabila mereka menghadapi kesukaran. Kandungan ini boleh menjadi pilihan bagi mereka yang menghadapi masalah bahasa Arab.

Rosalinda dan Muhammad (2023) mengulas tentang pembelajaran bahasa Arab melalui saluran media, termasuk aplikasi *Canva*. Inovasi dalam dunia pembelajaran di era globalisasi sangat diperlukan terutama melibatkan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Ia juga dianggap sebagai pembantu atau fasilitator dalam proses pembelajaran berterusan atau berterusan. Hasil carian menunjukkan bahawa bahan pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *Canva* sangat serasi. Ini kerana bahan pembelajaran yang disampaikan secara berurutan dan mudah difahami, dilengkapi dengan audio bagi memudahkan pelajar mengikuti pelajaran dan tidak bosan. Ini menggambarkan bahawa media tersebut sangat berkesan, inovatif dan berguna dari segi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.

Dalam kajian Panjaitan dan al-Rasyid (2023), dikemukakan pembangunan media pembelajaran komik Arab berasaskan *Canva*. Penyelidikan berbentuk *Research and Development (R&D)* ini dijalankan bersama pelajar yang menghasilkan produk dalam bentuk komik Arab (KOBAR) yang mengadaptasi aplikasi *Canva*. Hasil kajian terhadap perkembangan komik Arab berasaskan *Canva* merumuskan ia diiktiraf sebagai platform pembelajaran bahasa Arab. Satu ujian kesahan kebolehlaksanaan dilakukan oleh pakar media menunjukkan keputusan purata sebanyak 79% dan ujian pengesahan kebolehlaksanaan yang dilakukan oleh pakar bahan menunjukkan keputusan purata sebanyak 96%. Pembangunan media komik Arab (KOBAR) menunjukkan keputusan ujian guru Arab dengan purata skor 95% dan pelajar dengan purata skor 94%. Oleh

itu, komik Arab (KOBAR) berasaskan Canva boleh diaplikasikan kepada media pembelajaran bahasa Arab.

Nafiah (2023) membincangkan penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran bahasa Arab dalam talian dalam penghasilan tugas bahasa Arab melalui aplikasi *Liveworksheets*. Hasil kajian menyerlahkan potensi aplikasi *Liveworksheets* dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, menekankan kebolehcapaian praktikal, penilaian sendiri dan pelbagai bentuk soalan, sekaligus meningkatkan penguasaan pelajar terhadap topik linguistik. Menggunakan aplikasi *Liveworksheets*, pembelajaran bahasa Arab memberikan impaknya terhadap pengetahuan dan kemahiran pelajar, motivasi dan aktiviti interaktif mereka. Ia boleh digunakan berterusan untuk mempelajari bahasa Arab dalam talian sekaligus menggalakkan sikap positif terhadap pemerolehan bahasa kedua dan asing.

Dalam kajian Muhamad Khairul Anuar et al. (2023) membincangkan keperluan pembangunan aplikasi kosa kata *Mufradati* yang dibangunkan di UiTM. Dapatan hasil kajian menunjukkan satu penerimaan positif terhadap keperluan aplikasi tersebut. Keseluruhannya, penerimaan terhadap keperluan aplikasi *Mufradati* menggambarkan ia keperluan teknologi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Sehubungan itu, ia menjadi penanda aras terhadap medium teknologi untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Perkembangan teknologi seharusnya diberikan perhatian dalam pembangunan platform pembelajaran kondusif khususnya teknologi berasaskan telefon pintar yang dipelopori golongan muda. Aplikasi seperti *Mufradati* ini amat sesuai untuk dikembangkan dalam institusi pengajian khususnya di UiTM.

4. Metodologi

Pendekatan yang diadaptasi dalam kajian ini ialah pendekatan kualitatif berbentuk kajian kes. Ia digunakan atas dasar faktor tujuan kajian dan sasaran kumpulan yang ingin dikaji. Segala data kajian yang diperolehi dalam kajian ini hasil daripada soal selidik yang diadaptasi daripada soal selidik Nurahimah dan Muhammad Nidzam (2016) dengan beberapa sedikit pengubahsuaian. Soal selidik ini menggunakan skala Likert 5 iaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = Neutral, 4 = setuju dan 5 = sangat setuju. Data terkumpul dibincangkan secara deskriptif. Item dalam soal selidik mengandungi lima (5) kategori iaitu:

Bahagian A: Demografi

Bahagian B: Penggunaan peranti telefon

Bahagian C: Capaian internet

Bahagian D: Penggunaan aplikasi *mufradati*

Bahagian E: Penerimaan aplikasi *mufradati* dalam pembelajaran

4.1 Lokasi kajian

Lokasi kajian bertempat di Universiti Teknologi Mara (UiTM) kampus Kedah. UiTM Kedah menjadi Lokasi pilihan utama kerana pada setiap semester ia menawarkan kod kursus bahasa Arab kepada para pelajar.

4.2 Populasi dan Persampelan

Populasi kajian terdiri daripada 260 orang mahasiswa UiTM Kedah dari semua semester yang mengambil subjek bahasa Arab. Saiz sampel pula terdiri daripada 155 orang mahasiswa program ijazah sarjana muda yang mengambil kursus bahasa Arab dipilih secara rawak mudah. Saiz sampel ini ditentukan menggunakan parameter yang digariskan oleh Krejcie & Morgan. (1970).

4.3 Analisis Data

Kajian yang dilakukan ini melibatkan responden dalam kalangan pelajar universiti tersebut. Data terkumpul dianalisis dan kemudian dibincangkan secara deskriptif melibatkan peratusan, min dan kekerapan. Dapatan yang diperoleh diuraikan berpandukan interpretasi skor min yang diadaptasi daripada Nunnally dan Bernstein (1994).

Jadual 1
Interpretasi skor min

Skor Min	Interpretasi
1.00 – 2.00	Rendah
2.01 – 3.00	Sederhana rendah
3.01 – 4.00	Sederhana tinggi
4.01 – 5.00	Tinggi

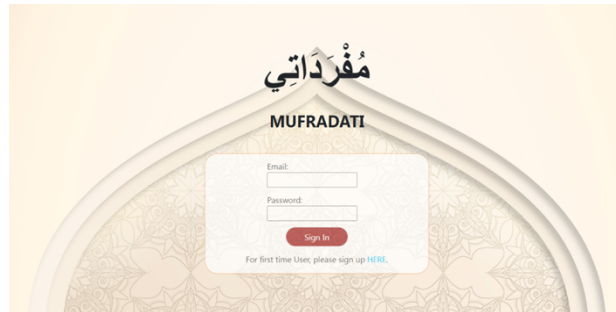
Source: Nunnally dan Bernstein (1994)

5. Aplikasi Mufradati

Aplikasi *Mufradati* ialah satu aplikasi kosa kata Arab yang dibangunkan menjadi inisiatif dan alternatif memenuhi keperluan pelajar UiTM Kedah dalam pembelajaran kosa kata Arab. Ini terdiri daripada beberapa komponen seperti berikut:

5.1 Paparan Muka Hadapan Aplikasi

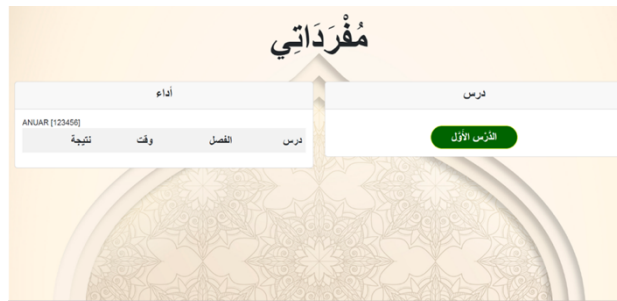
Aplikasi ini dimulakan dengan paparan muka hadapan. Paparan ini memerlukan pengguna mendaftar terlebih dahulu email dan kata laluan. Seterusnya, ia akan membawa pengguna untuk meneroka setiap kandungan yang ada.



Rajah 1. Paparan Muka Hadapan

5.2 Pembinaan Kandungan Aplikasi

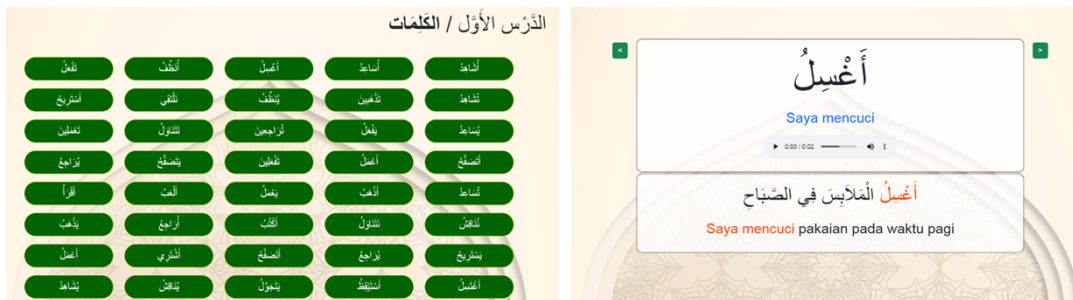
Paparan menu utama dalam rajah 2 mengandungi modul dimuatkan dalam aplikasi. Skrin menu memaparkan tajuk pelajaran sebagaimana disusun dalam silibus. Pengguna boleh memilih dan menekan tajuk pelajaran kandungan modul untuk menerokai kandungan pelajaran.



Rajah 2. Kandungan Modul

5.3 Paparan Skrin Menu Kosa Kata Dan Audio Perkataan

Rajah 3 menunjukkan paparan kosa kata dalam aplikasi. Pengguna mempunyai kebebasan memilih butang perkataan yang diinginkan dan setiap kosa kata memaparkan penggunaannya dalam ayat diikuti paparan audio yang boleh dimainkan oleh pengguna. Pengguna boleh mendengar audio sebutan perkataan tersebut sambil mempraktikkannya secara sendiri.



Rajah 3. Menu Kosa Kata Dan Audio Perkataan

5.4 Paparan Skrin Aktiviti

Skrin memaparkan aktiviti sekiranya pengguna menekan butang aktiviti. Dalam paparan ini, dua aktiviti tertera sebagai latihan kosa kata untuk pengguna. Aktiviti satu berbentuk kuiz aneka pilihan manakala aktiviti dua pula berbentuk pilih jawapan yang betul



Rajah 4. Paparan Aktiviti

6. Dapatan dan Perbincangan

Dapatan kajian dibentangkan melalui jadual berikut berdasarkan item-item soal selidik yang telah ditetapkan.

6.1 Demografi

Jadual 2

Jantina

Jantina	Bilangan	Peratus (%)
Lelaki	70	45.2
Perempuan	85	54.8

Jadual 2 menunjukkan jumlah responden yang terlibat adalah sebanyak 155 orang yang terdiri daripada 85 perempuan (54.8%) dan 70 lelaki (45.2%). Jumlah responden perempuan dalam kajian ini lebih ramai berbanding responden lelaki.

Jadual 3

Penggunaan Peranti Telefon

Item	Bilangan	Peratus (%)
Android OS	90	58.1
iPhone Os/iOS (Apple)	65	41.9

Statistik dalam Jadual 3 mendapati majoriti responden (n=90, 58.1%) menggunakan peranti Android OS manakala 65 responden (41.9%) menggunakan peranti iPhone OS/iOS (Apple). Dapatan dirumuskan bahawa peranti dengan Android OS menjadi pilihan utama pelajar UiTM.

Jadual 4

Capaian Internet

Item	Bilangan	Peratus (%)
Internet (WiFi/Wireless)	105	67.7
Data internet telefon pintar	85	54.8
Internet jalur lebar (broadband)	45	29.0

Jadual 4 menunjukkan jumlah penggunaan internet dalam kalangan responden. Penggunaan (WiFi/Wireless) menjadi pilihan utama dengan jumlah 105 responden (67.7%) diikuti penggunaan data internet telefon pintar sebanyak 85 responden (54.8%). Penggunaan internet jalur lebar (broadband) adalah pilihan yang sedikit dalam lingkungan 29% (45 responden).

6.2 Penggunaan Aplikasi Mufradati

Jadual 5

Penggunaan Aplikasi Mufradati

Item		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Neutral	Setuju	Sangat Setuju	Min
1	Susunan isi kandungan adalah teratur.	3 (1.9%)	10 (6.5%)	25 (16.1%)	85 (54.8%)	32 (20.6%)	3.86
2	Ayat yang digunakan mudah difahami.	2 (1.3%)	8 (5.2%)	20 (12.9%)	90 (58.1%)	35 (22.6%)	3.96
3	Grafik digunakan adalah menarik.	5 (3.2%)	12 (7.7%)	30 (19.4%)	75 (48.4%)	33 (21.3%)	3.77
4	Warna digunakan adalah bersesuaian.	4 (2.6%)	10 (6.5%)	22 (14.2%)	80 (51.6%)	39 (25.2%)	3.90
5	Susunan butang yang digunakan sesuai.	3 (1.9%)	9 (5.8%)	28 (18.1%)	85 (54.8%)	30 (19.4%)	3.83
6	Font yang digunakan menarik.	4 (2.6%)	12 (7.7%)	26 (16.8%)	75 (48.4%)	38 (24.5%)	3.84
7	Arahan dalam aplikasi ini mudah diikuti.	3 (1.9%)	8 (5.2%)	23 (14.8%)	85 (54.8%)	36 (23.2%)	3.92
8	Bahasa dalam aplikasi ini mudah difahami.	2 (1.3%)	7 (4.5%)	20 (12.9%)	90 (58.1%)	36 (23.2%)	3.97
9	Aplikasi ini bersifat mesra pengguna.	4 (2.6%)	8 (5.2%)	25 (16.1%)	85 (54.8%)	33 (21.3%)	3.87
10	Aplikasi ini mudah dikendalikan.	3 (1.9%)	10 (6.5%)	23 (14.8%)	85 (54.8%)	34 (21.9%)	3.88

Jadual 5 menunjukkan respon yang diberikan oleh para responden terhadap setiap item dalam borang soal selidik. Item 1 mendapati 75.4% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa konten dan susunan isi kandungan dalam aplikasi *Mufradati* adalah teratur dengan min 3.86. Ini penting kerana struktur yang teratur membantu pelajar menavigasi dan memahami maklumat dengan lebih baik. Struktur susunan sesuatu aplikasi merupakan cerminan kepada daya upaya untuk menarik minat pelajar bagi lebih mengakses.

Item 2 merekodkan 81.3% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa ayat dan bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sangat mudah difahami dengan skor min 3.96. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah menjadi salah satu kriteria penting dalam aplikasi pembelajaran kerana ia mempengaruhi tahap kefahaman pelajar.

Item 3 dan 4 mencatatkan skor min 3.77 dan 3.90 berkaitan grafik dan warna dalam aplikasi ini. Sebanyak 69.7% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa penggunaan grafik dalam aplikasi ini adalah menarik dan 76.8% setuju bahawa warna yang digunakan sesuai. Pemilihan

grafik dan warna yang menarik adalah elemen yang tidak boleh diabaikan bagi memastikan pelajar tetap bermotivasi dan tertarik untuk menggunakan aplikasi.

Item 5 mencatatkan skor min 3.83 membabitkan aspek keserasian susunan butang. Sebanyak 74.2% responden bersetuju dan sangat bersetuju dengan keserasian susunan butang yang sesuai dalam aplikasi ini. Item 6 memaparkan min 3.84 terhadap aspek tulisan atau *font* yang digunakan. Sebanyak 48.4% dan 24.5% responden setuju dan sangat setuju dengan kesesuaian tulisan atau *font* yang diadaptasikan dalam aplikasi ini. Item 7 menunjukkan skor min 3.92 terhadap aspek arahan yang direka dalam aplikasi *Mufradati*. Sebanyak 78.0% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa arahan yang digunakan dalam aplikasi ini jelas dan mudah diikuti. Panduan yang mudah difahami dan jelas dalam aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan kecekapan penggunaan aplikasi tersebut.

Item 8 merujuk kepada aspek penggunaan bahasa dalam aplikasi dengan skor min 3.97. Sebanyak 81.3% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa penggunaan bahasa dalam aplikasi ini mudah difahami. Penggunaan bahasa yang bersesuaian dengan tahap pelajar adalah faktor utama dalam penyampaian maklumat secara efektif. Item 9 dengan min 3.87 adalah interpretasi kepada sifat aplikasi yang mesra pengguna. Sebanyak 76.1% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa aplikasi ini bersifat mesra pengguna. Mesra pengguna merujuk kepada kebolegunaan aplikasi yang responsif apabila digunakan. Item 10 mencatatkan skor min 3.88 dan merujuk kepada pengendalian aplikasi *Mufradati*. Dapatan menunjukkan 76.7% responden bersetuju dan sangat bersetuju bahawa aplikasi ini mudah dikendalikan sama ada menerusi telefon pintar, komputer, atau komputer riba. Ini menjadi satu kriteria penting dalam reka bentuk aplikasi.

Dapatan kajian ini menghuraikan penilaian dan penerimaan positif pelajar terhadap keupayaan aplikasi *Mufradati* seiring dengan ciri-cirinya yang mengadaptasikan elemen-elemen teknologi. Hal ini diperkuatkan lagi dengan pandangan Dagdelier (2023) bahawa penggunaan teknologi mudah alih mampu meningkatkan pembelajaran kosa kata. Ini menunjukkan signifikan teknologi terhadap pembelajaran kosa kata melalui penggunaan aplikasi mudah alih. Pandangan tersebut turut diperkukuhkan oleh Abu al-majd dan Belton (2024) dimana pembelajaran berkonsepkan teknologi sememangnya menunjukkan potensi besar; namun, pembelajaran kosa kata yang tidak menggunakan teknologi turut memberikan pembelajaran yang baik. Tuntasnya, pendekatan teknologi dan tanpa teknologi sesuai digabungkan bagi mencapai hasil pembelajaran kosa kata yang optimum.

Jadual 6

Interpretasi Skor Min Penggunaan Aplikasi *Mufradati*

Item		Min	Interpretasi
1	Susunan isi kandungan adalah teratur.	3.86	Sederhana tinggi
2	Ayat yang digunakan mudah difahami.	3.96	Sederhana tinggi
3	Grafik digunakan menarik.	3.77	Sederhana tinggi
4	Warna digunakan bersesuaian.	3.90	Sederhana tinggi
5	Susunan butang yang digunakan sesuai.	3.83	Sederhana tinggi
6	Font yang digunakan menarik.	3.84	Sederhana tinggi
7	Arahan dalam aplikasi mudah diikuti.	3.92	Sederhana tinggi
8	Bahasa dalam aplikasi mudah difahami.	3.97	Sederhana tinggi
9	Aplikasi ini bersifat mesra pengguna.	3.87	Sederhana tinggi
10	Aplikasi ini mudah dikendalikan.	3.88	Sederhana tinggi

6.3 Penerimaan Pelajar UiTM Terhadap Aplikasi Mufradati Dalam Pembelajaran

Jadual 7

Penerimaan Pelajar Terhadap Aplikasi Mufradati

Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Neutral	Setuju	Sangat Setuju	Min
1 Saya setuju aplikasi <i>Mufradati</i> dijadikan medium dalam pembelajaran.	5 (3.2%)	10 (6.5%)	30 (19.4%)	75 (48.4%)	35 (22.6%)	3.80
2 Saya yakin aplikasi <i>Mufradati</i> membantu untuk mengulangkaji pembelajaran.	7 (4.5%)	15 (9.7%)	25 (16.1%)	70 (45.2%)	38 (24.5%)	4.07
3 Saya setuju aplikasi ini mudah digunakan.	3 (1.9%)	8 (5.2%)	20 (12.9%)	85 (54.8%)	39 (25.2%)	3.96
4 Saya setuju aplikasi ini dijadikan platform interaktif dalam pembelajaran.	6 (3.9%)	12 (7.7%)	28 (18.1%)	78 (50.3%)	31 (20.0%)	3.74
5 Saya setuju aplikasi <i>Mufradati</i> membantu dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata Arab.	4 (2.6%)	8 (5.2%)	25 (16.1%)	80 (51.6%)	38 (24.5%)	3.83

Jadual 7 menunjukkan tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Mufradati* dalam pembelajaran. Item 1 merekodkan min 3.80 dimana 48.4% dan 22.6% responden bersetuju dan sangat bersetuju tentang penggunaan aplikasi *Mufradati* sebagai medium dalam pembelajaran. Ini menunjukkan penerimaan baik pelajar terhadap penerapan aplikasi ini dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Perkara ini selaras dengan pandangan yang diutarakan oleh Saif et al. (2020) dan AlMarwani (2020) dimana aplikasi mudah alih semakin diterima sebagai alat pembelajaran dalam kalangan pelajar kerana ianya mudah diakses dan menawarkan pelbagai kemudahan.

Item 2 mencatatkan min tertinggi sebanyak 4.07 dengan 45.2% dan 24.5% responden setuju dan sangat bersetuju bahawa aplikasi *Mufradati* membantu mereka mengulang kaji pembelajaran. Walaupun terdapat sebahagian kecil responden yang tidak bersetuju (14.2%), majoriti responden yakin bahawa aplikasi ini memberi manfaat. Ini sejajar dengan kenyataan Bazhenova et al. (2022) bahawa aplikasi pembelajaran mudah alih dapat meningkatkan ingatan dan pengulangan semula pelajar melalui pendekatan interaktif dan personifikasi pembelajaran.

Item 3 mencatatkan skor min 3.96 dan menggambarkan persetujuan dalam kalangan responden dimana 54.8% dan 25.2% bersetuju dan sangat bersetuju bahawa aplikasi ini mudah digunakan. Ini membuktikan bahawa sesuatu aplikasi seharusnya bersifat mudah digunakan dan fleksibel. Menurut Nugraheni et al. (2024), penekanan terhadap kepentingan reka bentuk mesra pengguna untuk aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan penglibatan pelajar dan mengurangkan keciciran dalam penggunaan aplikasi.

Item 4 merekodkan min 3.74 dimana 50.3% responden bersetuju dan 20.0% responden sangat bersetuju bahawa aplikasi *Mufradati* boleh dijadikan platform interaktif dalam pembelajaran. Hanya 11.6% responden tidak bersetuju dan ini menunjukkan kebanyakan pelajar menghargai elemen interaktif dalam aplikasi ini. Dapat dirumuskan bahawa sesuatu aplikasi boleh

dimanfaatkan dan diaplikasikan sebagai platform pembelajaran berguna masa kini kerana ia berkaitan dengan elemen motivasi dan minat dalam pembelajaran. al-Zarfi et al. (2024) dan Kherazi (2024) berpendapat bahawa elemen interaktif dalam aplikasi pembelajaran amat berkesan untuk meningkatkan motivasi pelajar dan mendorong pembelajaran sendiri, sekali gus memperbaiki prestasi akademik.

Item 5 dengan min 3.83 menunjukkan 51.6% dan 24.5% responden setuju dan sangat bersetuju bahawa aplikasi *Mufradati* berupaya meningkatkan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Ini menunjukkan bahawa majoriti responden (76.1%) menunjukkan kesepakatan positif terhadap keberkesanan aplikasi ini dalam memperbaiki penguasaan kosa kata Arab mereka. Sebahagian kecil responden (7.8%) tidak bersetuju dengan kenyataan ini manakala selebihnya adalah neutral (16.1%). Ini mencerminkan bahawa terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi pengalaman pengguna tertentu seperti latar belakang akademik, tahap penguasaan bahasa, atau kaedah penggunaan aplikasi tersebut.

Dapatan dari soal selidik ini secara keseluruhannya menunjukkan penerimaan positif dan sambutan yang memberangsangkan terhadap aplikasi *Mufradati* dalam kalangan majoriti pelajar di UiTM Kedah. Kebanyakan pelajar bersetuju bahawa aplikasi ini mudah digunakan, membantu dalam mengulang kaji pembelajaran, sesuai dijadikan sebagai platform interaktif dalam pembelajaran, dan membantu meningkatkan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Sokongan dan dorongan positif ini menyerlahkan potensi besar aplikasi *Mufradati* untuk terus digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Arab yang efektif.

Jadual 8

Penerimaan Pelajar UiTM Terhadap Aplikasi *Mufradati* Dalam Pembelajaran

Item	Min	Interpretasi
1 Saya setuju aplikasi <i>Mufradati</i> dijadikan medium dalam pembelajaran.	3.80	Sederhana tinggi
2 Saya yakin aplikasi <i>Mufradati</i> membantu untuk mengulang kaji pembelajaran.	4.07	Tinggi
3 Saya setuju aplikasi ini mudah digunakan.	3.96	Sederhana tinggi
4 Saya setuju aplikasi ini dijadikan platform interaktif dalam pembelajaran.	3.74	Sederhana tinggi
5 Saya setuju aplikasi <i>Mufradati</i> membantu dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata Arab.	3.83	Sederhana tinggi

7. Kesimpulan

Hasil kajian mendapati penggunaan aplikasi *Mufradati* mendapat penerimaan baik dan positif dalam kalangan pelajar di UiTM Kedah. Ia boleh dijadikan sebagai platform sampingan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab dan berperanan sebagai alternatif yang membantu penyampaian ilmu dan pengetahuan dengan lebih menarik dan fleksibel. Ini kerana proses pembelajaran sentiasa berubah mengikut peredaran dan perkembangan semasa dan perlu disesuaikan dengan kesesuaian zaman.

Pembelajaran kosa kata Arab merupakan satu bentuk pembelajaran yang boleh dilaksanakan melalui variasi pendekatan yang interaktif dan efektif. Namun, penguasaan kosa kata oleh para pelajar sememangnya tidak sunyi dari pelbagai permasalahan. Justeru, teknologi masa kini wajar dimanfaatkan bersama dalam proses penyampaian ilmu yang bersifat pembelajaran

sepanjang hayat. Aplikasi Mufradati ini diharap dapat memberi sumbangan kepada seluruh pelajar UiTM dalam mempelajari kosa kata Bahasa Arab.

Penghargaan

Artikel ini hasil penyelidikan Geran Penyelidikan MyRA Universiti Teknologi MARA (UiTM) bertajuk Pembangunan Aplikasi Kosa Kata Bahasa Arab Komunikasi Mufradati Pelajar UiTM (600-RMC/GPM LPHD 5/3 (188/2021). Jutaan terima kasih diucapkan kepada UiTM kerana membiayai penyelidikan ini dan terima kasih diucapkan kepada responden terlibat dalam menjayakan hasil kajian ini.

Funding Details

Kajian ini dibiayai oleh Geran Penyelidikan MyRA Universiti Teknologi MARA (UiTM).

Authors Contributions

Penulis pertama menjalankan kerja lapangan, mengkonseptualisasikan kajian, merangka metodologi dalam reka bentuk kajian dan penyemakan artikel penuh. Penulis kedua, ketiga dan keempat menyediakan tinjauan literatur komprehensif. Penulis kelima menjalankan analisis statistik dan tafsiran keputusan, perbincangan analisis statistik data.

Conflict of Interest

Tiada konflik kepentingan yang dikaitkan dengan penerbitan ini.

References

- Abu al-majd, O., Belton, B. (2024). Which One? Technology or Non-Technology-Assisted Vocabulary Learning: A Probe into The State of Academic Buoyancy, Creativity, And Academic Achievement. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 9(41), 1-24. <https://doi.org/10.1186/s40862-024-00262-4>
- Abdullah, R., Abdullah, R., Abdullah, R. (2023). Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kursus Pengajian Islam Di Peringkat Universiti: Tinjauan Awal Terhadap Keberkesanan Penggunaannya. *ar-Ra'iq*, 6(2), 1-17.
- Aluwi, A. M., Abdul Ghani, M. T. (2023). Penguasaan Kosa Kata Terhadap Penulisan Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama Khairiah: Kajian Daripada Perspektif Guru. *Sains Insani*, 8(2), 294-303.
- AlMarwani, Manal. (2021). Acceptance and Use of Mobile Technologies in Learning and Teaching of EFL: An Economic Perspective. *The EuroCALL Review*, 28(2), 39-49. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12388>
- Bazhenova, E., Shuzhebayeva, A., Kuntuganova, S., Bazhenova, M., & Murygina, S. (2022). The Impact of Mobile Learning on Undergraduate Students' Cognitive Learning Outcomes: A Meta-Analytic Review. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 12(5), 42-53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v12i5.32821>
- Caratozzolo, P., Hernández, M. J., Zavala, G. (2023). Education And Society: New Approaches for New Challenges. *Front. Educ*, 1-3, doi: 10.3389/educ.2023.1290101
- Dagdeler, O. (2023). A systematic review of Mobile-Assisted Vocabulary Learning research. *Smart Learn. Environ.* 10, 1-17. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00235-z>

- Dewi, A. M. M., Musthofa, T., Rauf, A. (2023). Analysis of Phonetic Errors in Learning Arabic Through Social Media Tiktok. *Studi Arab*, 14(1), 51-60.
- Giatika, C., Firman, P. N. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Dasar untuk Anak Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(2), 3620-3624.
- Kherazi, A., Bourray, M. (2024). Gamification And M-Learning: An Innovative Approach To Sustainable Language Learning. *E3S Web of Conferences* 477, 00066 (2024), 1-9.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Moh. Y. E., Ahmad, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pembelajaran Pakem Menggunakan Aplikasi Solite Kids Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Akademika*, 17(1), 117-129.
- Muhamad Khairul Anuar Zulkepli, Burhanuddin Wahab, Ahmad Fauzi Yahaya, Mohd Zulkhairi Abd Hamid & Norhayuza Mohamad. (2023). Analisis Keperluan Pembangunan Aplikasi Kosakata Arab Mufradat Pelajar UiTM. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 6(3), 47-70.
- Nafiah, S. F. D. A. (2023). Konsep Aplikasi Liveworksheets Sebagai Kecerdasan Buatan Dalam Tugas Bahasa Arab Secara Dalam Talian. *AFAQ LUGHAWIYYAH*, 1(1), 162-171.
- Nisa, V. C. (2023). Pembelajaran Istima' Pada Aplikasi Arab Fun Easy Learn (Studi Analisis Konten Menurut Standar ACTFL). *An-Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Agama*, 2(4), 149-155.
- Norillah Abdullah Hasim, Amiruldin Ishak, Fahmi Zaidi Abdul Razak. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Pelajar: Satu Sorotan Literatur Sistematis. *Jurnal al-Sirat*, 23(2), 9-16.
- Nurahimah, M. Y. & Muhammad Nidzam, Y. (2016). Analisis Fuzzy Delphi Terhadap Peluang Pelaksanaan M-Pembelajaran Dalam Kalangan Pensyarah Diinstitusi Pendidikan Guru Malaysia. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, Jilid 11, 32-50.
- Nunnally, J.C. & Bernstein, I.H. (1994). *Psychometric Theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Nugraheni, A., Wulandari, S., Sejati, R. H. P., Suhendar, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Mobile Untuk Mengimplementasikan Menu Quiz dengan Metode User Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(5), 2451-2463.
- Panjaitan, N. A. S., al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484-495.
- Putri, S. U. (2023). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Siswa Kelas X Sma Islam Al-Falah Kota Jambi. Tesis Ijazah. Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Indonesia.

- Rifai, A. B. (2021). *Analisis Kesalahan Berbahasa Arab (Studi Kasus Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)*. Tesis Sarjana. Universiti Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Rosalinda., Muhammad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Sains Riset (JSR)*, 13(1), 30-40.
- Samah, R., Isahak, A., Mohd Nathir, K. A., Abdul Majid, M. Y., Mohd Adi Amzar Muhammad Nawawi, Ahmad, H. (2023). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Dalam Bidang Sastera Dalam Kalangan Pelajar Ijazah Sarjana Muda Bahasa Arab. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 6(4), 64-77.
- Saif, N., Khan, I. U., & Shaheen, I. (2020). Investigating the Impact of Mobile Application on Learning Among Teachers Based on Technology Acceptance Model (TAM). *Global Educational Studies Review*, V(II), 45-54. [https://doi.org/10.31703/gesr.2020\(V-II\).06](https://doi.org/10.31703/gesr.2020(V-II).06)
- Srivani, V., Hariharasudan, A, Nawaz, N., Ratajczak, S. (2022). Impact of Education 4.0 Among Engineering Students for Learning English Language. *PLOS ONE* 17(2). e0261717. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0261717>
- Supriadi, S., Haslinda, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa Smp. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 46-56.
- Zainuddin, G., Masrop, N. A. M., Sahrir, M. S., Ramlan, S. R., Ismail, I. M., Muslil, Y., Mansor, N. (2023). Kebolegunaan Aplikasi Myarabiy Gamedalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Rendah Agama JAIS. *e-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2), 176-196.
- Zulkepli, M. K. A., Abd Hamid, M. Z., Wahab, B., Yahaya, A. F., & Mohamad, N. (2023). Isu Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar UiTM Dan Aplikasi Mufradati. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 8(52), 350-362.
- al-Zarfi, A. J. K., Qalavandi, H., Hosni, M. (2024). The Effect of E-Learning on Academic Progress, Critical Thinking, Higher Thinking and Student Satisfaction with the Mediating Role of Academic Self-Efficacy, Learning Motivation and Student Participation. *Kurdish Studies*, 12(1), 4935-4951.



ISSN: : 1985-5079