

Analisis Keperluan Pembangunan Aplikasi Kosa Kata Arab *Mufradati* Pelajar UiTM

BITARA

Volume 6, Issue 3, 2023: 47-60
© The Author(s) 2023
e-ISSN: 2600-9080
<http://www.bitarajournal.com>
Received: 10 May 2023
Accepted: 10 June 2023
Published: 7 July 2023

[Analysis of Development Needs of Mufradati Arabic Vocabulary Application for UiTM Students]

Muhamad Khairul Anuar Zulkepli,^{1*} Burhanuddin Wahab,¹ Ahmad Fauzi Yahaya,¹
Mohd Zulkhairi Abd Hamid,¹ & Norhayuza Mohamad²

1 Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kedah, 08400 Merbok, Kedah, MALAYSIA.

E-mail: mkaz@uitm.edu.my; burhan053@uitm.edu.my; fauzi559@uitm.edu.my; mzulkhairi@uitm.edu.my

2 Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam, Selangor, MALAYSIA

E-mail: norha571@uitm.edu.my

*Corresponding Author: mkaz@uitm.edu.my

Abstrak

Teknologi pembelajaran ialah pembelajaran berkonsepkan teknologi dan ia semakin berkembang pada era modenisasi ini dan terus menular dalam dunia pembelajaran kosa kata khususnya bahasa Arab dengan variasi platform dan teknologi terkini seperti aplikasi, prototaip dan sebagainya. Penghasilan aplikasi berbentuk prototaip boleh mencetuskan motivasi dan minat dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Dalam usaha memupuk motivasi dan minat tersebut, para pendidik atau guru perlu mencetuskan idea dan sumbangan inovasi dalam menyediakan platform pembelajaran menepati cita rasa generasi masa kini yang berpaksikan teknologi. Justeru, kajian ini bertujuan menganalisis keperluan terhadap pembangunan satu aplikasi kosa kata bahasa Arab komunikasi bagi pelajar UiTM. Kajian ini kajian kuantitatif yang mengadaptasikan instrumen soal selidik sebagai sumber data primer. Terdapat tiga fasa pengumpulan data dilaksanakan yang melibatkan fasa 1, fasa 2 dan fasa 3. Sebanyak 144 orang responden terlibat dalam kajian ini dan mereka ialah pelajar yang mengambil subjek bahasa Arab kod TAC401 (*Introductory Arabic Part I*). Data dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 28 bagi mengukur tahap keperluan responden. Hasil analisis memperlihatkan satu interpretasi yang tinggi untuk membangunkan aplikasi sebagai sokongan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab dan implikasi kajian ini memberikan sumbangan kepada bahan bantu pembelajaran sebagai platform baru pelajar UiTM mempelajari kosa kata bahasa Arab.

Kata kunci: Pembangunan, aplikasi, kosa kata Arab, *mufradati*

Abstract

Learning technology is learning with the concept of technology, and it is now growing in this era of modernization and continuing to spread in the world of vocabulary learning, especially in Arabic, with a variety of platforms and the latest technology such as applications, prototypes, and so on. Motivation and interest in Arabic vocabulary can be gained through prototyping. To cultivate motivation and a sense of interest, educators must create learning platforms that appeal to the current generation. Therefore, this study aims to analyze the need for the development of an application Arabic communication vocabulary for UiTM students. This quantitative study uses questionnaire as primary source of data. There were three phases of data collection implemented, which involved phases 1, 2, and 3. A total of 144 respondents took Arabic subject code TAC401. Data were analyzed using SPSS version 28 software to measure the level of respondents' needs. The results of the analysis show a high degree of interpretation to develop an application as support in learning

Arabic vocabulary, and the implications of this study provide a contribution to learning aids as a new platform for UiTM students to learn Arabic vocabulary.

Keywords: Development, application, arabic vocabulary, mufradati

Cite This Article:

Muhamad Khairul Anuar Zulkepli, Burhanuddin Wahab, Ahmad Fauzi Yahaya, Mohd Zulkhairi Abd Hamid & Norhayuza Mohamad. (2023). Analisis Keperluan Pembangunan Aplikasi Kos Kata Arab Mufradati Pelajar UiTM [Analysis of Development Needs of Mufradati Arabic Vocabulary Application for UiTM Students]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 6(3): 47-70.

Pengenalan

Dalam era teknologi dan arus perdana masa kini, dunia diwarnai dengan variasi teknologi yang semakin pelbagai dan terus pesat berkembang dan membangun. Senario ini menggambarkan teknologi menjadi peneraju kepada kemajuan sesebuah bangsa dan negara. Tidak ketinggalan sistem pendidikan Malaysia kini berkembang seiring dengan peredaran zaman dan teknologi. Kemunculan teknologi yang hadir pada masa kini wujud dengan pelbagai aneka bentuk dan antara yang menjadi perhatian ialah teknologi berkonsepkan aplikasi.

Kemunculan aplikasi mudah alih bagaikan cendawan tumbuh selepas hujan. Percambahan aplikasi ini menandakan perkembangan teknologi semakin erat dalam kehidupan. Di sebalik kewujudan aplikasi tersebut, ia dapat memanfaatkan aspek kehidupan manusia sebagaimana dinukilkan oleh Mohd et.al (2022). Menurutnya, penggunaan aplikasi mudah alih menjadi perkara yang mesti ada dalam kehidupan. Pada amnya, kewujudan aplikasi bukan hanya diterjemahkan kepada bentuk komunikasi sahaja malah, ia luas meliputi beberapa aspek lain seperti pembayaran bil, membeli-belah secara talian dan sebagainya. Salah satu daripada pemanfaatan yang bermakna dalam kehidupan ialah pendidikan yang boleh dimanfaatkan untuk semua lapisan golongan.

Salah satu bidang pengajian atau pembelajaran yang boleh diaplikasikan konsep teknologi ini ialah melalui pembelajaran bahasa khususnya membabitkan penggunaan kosa kata dan ia boleh diimplementasikan melalui pembangunan aplikasi *android* dalam telefon pintar. Ia dilihat semakin popular khususnya generasi golongan muda yang lebih mesra dan berjinak dengan dunia aplikasi dalam telefon pintar. Justeru, pemanfaatan aplikasi seumpama ini diperluaskan lagi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab khususnya yang boleh dibangunkan di institusi pengajian. Hal ini selaras dengan kenyataan yang dilontarkan oleh Ewais dan Troyer (2019) dengan menyebut bahawa salah satu kaedah atau platform untuk memudahkan lagi proses yang abstrak dan kompleks ialah melalui pengadaptasian aplikasi mudah alih. Aplikasi mudah alih sebenarnya dianggap sebagai satu nilai tambah kepada pembelajaran berbentuk klasik seperti buku teks, nota dan seumpamanya.

Sebagaimana dinyatakan oleh Azzikri (2019), perkembangan pesat teknologi canggih pada masa kini mendorong para pendidik dan pelajar-pelajar untuk lebih peka memahami teknologi sebagai usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan yang mampan. Salah satu instrumen pengajaran yang baik, efektif dan mengikuti perkembangan teknologi kini dalam pembelajaran ialah dengan mengaplikasikan media pengajaran sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran. Justeru, dapat difahami signifikan teknologi dalam pengajaran dan

pembelajaran pada era modernisasi ini yang semakin mendapat tempat di hati para pendidik dan pelajar. Hal ini kerana kehadiran teknologi bukan sekadar dimanfaatkan dalam kehidupan semata-mata malah, ia dapat dimanfaatkan dalam dunia pengajaran dan pembelajaran dalam apa jua bidang sekalipun yang terus berkembang tanpa titik noktah.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Afaria (2020) menyebut bahawa pelajar dituntut supaya menguasai dan menambah glosari perbendaharaan bahasa Arab atau disebut sebagai *mufradat*. Dalam erti kata lain, *mufradat* boleh diterjemahkan sebagai platform untuk berfikir dan kebiasaannya ia diperoleh daripada pelbagai kemahiran seperti bertutur, mendengar, membaca dan menulis. Kenyataan Afaria (2020) bertepatan dengan kenyataan Koderi (2021) yang turut mengatakan bahawa pembelajaran bahasa Arab terdiri daripada beberapa elemen yang tidak boleh dipisahkan antara satu sama lain. Elemen yang dimaksudkan ialah penguasaan kosa kata atau *mufradat* bahasa Arab dan penguasaannya memudahkan para pelajar untuk mengaplikasi bahasa Arab. Penguasaannya turut mendukung kejayaan mereka mencapai empat kemahiran asas bahasa iaitu membaca, menulis, mendengar dan bertutur. Untuk mengelakkan pelajar dari lupa kosa kata yang dipelajarinya, media pembelajaran diperlukan untuk membantu pelajar-pelajar mengulang dan terus mengulangkaji kosa kata yang dimilikinya.

Pernyataan Masalah

Perkembangan teknologi masa kini semakin pesat hingga membawa pengaruh dan implikasi positif kepada transformasi pembelajaran khususnya yang melibatkan aspek kosa kata apa jua bahasa sekalipun. Tidak ketinggalan juga perbendaharaan bahasa Arab kini digarab dengan pembangunan teknologi terkini berbentuk aplikasi, prototaip dan sebagainya. Natijahnya, hasil jalinan antara teknologi berbentuk aplikasi mampu menarik minat pelajar UiTM khususnya dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Nur (2022) menyuarakan pandangan bahawa selain buku teks, aplikasi juga boleh membantu tenaga pengajar bahasa Arab untuk menambahkan lagi alat bantu mengajar dalam bahasa Arab. Penggunaan bahan bantu mengajar seperti papan putih dan dakwat agak kurang efektif dalam membantu peningkatan kosa kata. Sehubungan itu, alat bantu mengajar yang efektif dapat memberi pemanfaatan kemahiran bahasa Arab yang merangkumi kemahiran bertutur, mendengar dan membaca.

Pendapat Nur (2022) disokong dengan kenyataan Hapsari & Zulherman (2021) bahawa kosa kata ialah elemen terpenting dalam menguasai bahasa Arab. Rentetan itu, seorang guru perlu mempunyai pendekatan khusus dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kosa kata pelajar. Antara media yang boleh diaplikasikan ialah Canva yang merupakan aplikasi reka bentuk grafik dalam talian. Aplikasi ini boleh digunakan oleh guru atau pendidik untuk mereka bentuk bahan bantu pembelajaran seperti poster, video, media sosial, pembentangan dan sebagainya. Aplikasi ini membantu proses pembelajaran kosa kata Arab supaya pelajar tidak bosan dan pembelajaran bersifat menyeronokkan.

Hazwan dan Azlan (2021) mengatakan bahawa kosa kata Arab dalam kalangan pelajar Pusat Tamhidi Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) berada di tahap sederhana. Ini disebabkan oleh penguasaan kosa kata pelajar-pelajar hanya bergantung kepada apa yang mereka pelajari dalam kelas semata-mata. Oleh yang demikian, penguasaan kosa kata yang

kurang baik dalam kalangan pelajar menyebabkan kemahiran komunikasi mereka berada di tahap rendah. Justeru, pengadaptasian teknologi dalam pengajaran pembelajaran masa kini sememangnya perlu bagi membantu kefahaman dan penguasaan pelajar dalam pembelajaran di samping mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

Kenyataan Hazwan dan Azlan (2021) diperkukuhkan dengan keterangan Husain dan Mohamad (2020) yang menyebut isu kekurangan kosa kata atau saiz kosa kata ialah isu utama dalam penguasaan bahasa Arab. Realitinya, permasalahan ini turut menjadi masalah dominan dalam kalangan pelajar UiTM yang menjadi perbincangan hangat dalam kalangan ahli akademik. Tambahan lagi, pelajar-pelajar mengalami kesukaran dalam berkomunikasi kerana kelemahan kosa kata bahasa Arab. Tuntasnya, para pelajar yang berada di peringkat sekolah atau institusi pengajian tinggi masih berada ditahap yang lemah kosa kata bahasa Arab walhal terdapat beberapa kosa kata mudah yang seharusnya dikuasai dan difahami pelajar namun, tidak berlaku seperti yang dijangkakan.

Berlandaskan pernyataan yang diutarakan ini, dapat dinyatakan bahawa tahap kosa kata bahasa Arab dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi tidak berada di tahap yang terbaik dan memuaskan. Ini menggambarkan bahawa isu perbendaharaan bahasa Arab masih wujud hingga kini dan perlu dijalinan dengan teknologi yang hadir di abad ini selari dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi mudah alih pada masa kini satu keperluan kepada khususnya golongan pelajar yang lebih mesra dengan teknologi. Permasalahan berbangkit ini turut menular dalam kalangan pelajar UiTM khususnya aspek kosa kata bahasa Arab dan senario ini perlu ditangani melalui pendekatan teknologi. Hasil tinjauan awal terhadap pelajar UiTM dalam soal selidik menunjukkan mereka lebih cenderung kepada pembelajaran moden dan berteknologi. Bermakna, pembelajaran kosa kata Arab akan lebih menyeronokkan dengan kehadiran elemen teknologi dan ini menjurus ke arah satu keperluan untuk membangunkan aplikasi kosa kata bahasa Arab komunikasi *Mufradati* yang dapat dimanfaatkan oleh para pelajar UiTM bersama.

Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk deskriptif untuk menerokai strategi penguasaan kosa kata dalam kalangan para pelajar. Data yang terhasil dibincangkan secara deskriptif dan tujuan data dilakukan adalah untuk mendapatkan isu-isu utama berkaitan permasalahan kosa kata pelajar. Kajian ini dijalankan secara berperingkat mengikut tiga fasa yang ditetapkan.

Kaedah Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam kajian ini diperoleh dari hasil soal selidik. Soal selidik tersebut diadaptasi daripada pengkaji lepas oleh Nurahimah & Muhammad Nidzam (2016) yang telah diubah suai. Soal selidik ini dibuat kesahan terlebih dahulu dengan bantuan pakar sebelum diedarkan. Soal selidik ini menggunakan skala Likert iaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = Neutral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Item dalam soal selidik terdiri daripada 5 bahagian iaitu bahagian A melibatkan demografi responden berkaitan dengan jantina, latar

belakang akademik dan kemahiran ICT. Bahagian B adalah berkaitan dengan isu penggunaan kosa kata Arab dan bahagian C pula berkaitan dengan penggunaan peranti telefon. Manakala bahagian D terbahagi kepada dua subtopik soalan iaitu keperluan terhadap kandungan yang dimuatkan dalam aplikasi kosa kata dan keperluan paparan dalam aplikasi kosa kata Arab. Pengumpulan data kajian ini melibatkan 3 peringkat fasa:

Fasa Satu

Pada peringkat ini, kajian awal dilakukan dengan meninjau sejauh mana keperluan aplikasi kosa kata dalam kalangan pelajar bahasa Arab UiTM. Ia bertujuan menganalisis keperluan semasa prototaip kosa kata tersebut dalam kalangan pelajar bahasa Arab UiTM. Sehubungan itu, tinjauan tersebut dilakukan dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen utama untuk memperoleh maklumat diperlukan. Dapatan hasil tersebut dibincangkan secara deskriptif yang melibatkan kekerapan, peratusan dan min.

Manakala pensampelan pula terdiri daripada para pelajar UiTM. Populasi kajian ini terdiri daripada 230 orang pelajar dan sampelnya terdiri daripada 144 orang pelajar yang dipilih secara rawak mudah. Saiz sampel ini berpandukan kepada penentuan saiz yang digariskan oleh Krejcie & Morgan (1970).

Fasa Dua

Dalam fasa ini, gerak kerja kajian diteruskan dengan pembentukan dan pembangunan aplikasi kosa kata bahasa Arab komunikasi "*Mufradati*". Peringkat ini lebih bertumpukan kepada reka bentuk prototaip yang ingin dibangunkan. Dalam hal ini, pendekatan kualitatif digunakan bagi mengenal pasti reka bentuk atau perisian sesuai untuk membangunkan aplikasi yang boleh memuatkan seribu kosa kata Arab mengikut silibus yang telah ditetapkan. Pemilihan perisian adalah rasional dalam memastikan kualiti sesuatu aplikasi bersesuaian dan fleksibel.

Selain itu, aplikasi yang dibangunkan ini turut mempunyai beberapa ciri-ciri tersendiri seperti mempunyai tulisan atau perkataan Arab, bunyi, contoh dalam ayat, latihan interaktif, unsur gamifikasi dan grafik menarik bersesuaian dengan topik silibus pelajar UiTM. Untuk membangunkan aplikasi ini, beberapa perisian diperlukan iaitu *Adobe Flash Professional CS6* digunakan sebagai tapak utama di samping perisian-perisian lain seperti *After Effect CS6*, *Adobe Premier CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition CS6* dan *Microsoft Word 2019*.

Fasa Tiga

Fasa terakhir kajian ini melibatkan penghasilan aplikasi kosa kata Arab komunikasi yang siap dibangunkan dan bersedia untuk diuji kebolehgunaannya. Tahap kebolehgunaan aplikasi ini disasarkan kepada para pensyarah dan pelajar-pelajar bagi mengetahui tahap kualiti dan perkembangan aplikasi tersebut dengan menggunakan soal selidik.

Jadual 1: Kaedah Pengumpulan Data

Fasa	Perkara	Kaedah Pengumpulan Data
Fasa I	Tinjauan awal dan analisis keperluan	Soal selidik
Fasa II	Reka bentuk dan pembentukan aplikasi kosa kata bahasa Arab <i>Mufradati</i>	Analisis dokumen
Fasa III	Penilaian aplikasi	Pengesahan pihak berautoriti seperti UiTM dan pakar-pakar bidang akademik terhadap pembangunan aplikasi

Lokasi Kajian

Kajian ini dilakukan di Universiti Teknologi Mara (UiTM) iaitu di Akademi Pengajian Bahasa dan UiTM kampus Kedah yang merupakan sebuah institusi pengajian tinggi awam di negeri Kedah. Oleh itu, pemilihan UiTM Kedah sebagai lokasi kajian kerana ia menawarkan kod kursus bahasa Arab pada setiap semester.

Sampel Kajian

Pensampelan adalah berkait rapat dengan proses pemilihan subjek daripada sesuatu populasi untuk dijadikan responden kajian. Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar dari program ijazah sarjana muda yang mengambil kursus bahasa Arab. Seramai 230 pelajar dipilih secara rawak mudah dijadikan sampel. Pemilihan pelajar-pelajar sebagai sampel kajian kerana mereka yang mengambil kod kursus bahasa Arab TAC401 (*Introductory Arabic Part 1*) ialah pelajar yang berada di tahap satu dalam pembelajaran bahasa ketiga di UiTM.

Analisis Data

Data yang terhasil dianalisis secara deskriptif menggunakan Pakej Statistik Untuk Sains Sosial (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 28 yang lebih dikenali program SPSS. Data yang terkumpul dari fasa 1 hingga 3 dianalisis secara deskriptif iaitu melibatkan kekerapan, peratusan dan min. Pendekatan statistik deskriptif ini diaplikasikan dalam kajian ini untuk mendapatkan nilai tepat. Tambahan lagi, ia juga membantu dalam memperhalusi permasalahan kosa kata dan akhir sekali solusi yang boleh dibentuk untuk mengatasi masalah kosa kata. Jadual 1 menunjukkan interpretasi skor min yang diadaptasi daripada Nunnally dan Bernstein (1994) sebagai rujukan untuk menghuraikan dapatan kajian.

Jadual 2: 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

Dapatan

1. Demografi Responden

Taburan data peserta dapat diperlihatkan dalam jadual 3 yang melibatkan item jantina, latar belakang akademik dan kemahiran ICT yang dimiliki oleh responden.

Jadual 3: Demografi responden

Item	Bilangan	Peratus
Jantina		
Lelaki	38	26.3%
Perempuan	106	73.6%
Latar Belakang Akademik		
SPM	0	0%
STPM/STAM	1	0.7%
Diploma/Matrikulasi	33	22.9%
Ijazah	110	76.4%
Kemahiran ICT		
Tidak Mahir	0	0%
Kurang Mahir	23	16%
Mahir	115	80%
Sangat Mahir	6	4%

Berpandukan kepada jadual 2, hasil dapatan menunjukkan kajian analisis keperluan terdiri daripada responden lelaki (26.3%) seramai 38 orang dan perempuan (73.6%) sebanyak 106 orang. Jumlah responden perempuan lebih ramai daripada responden lelaki. Kelulusan tertinggi responden pula merangkumi ijazah (76.4%) sebanyak 110, diploma atau matrikulasi (22.9%) yang terdiri daripada 33 responden, STPM atau STAM (0.7%) sebanyak 1 responden dan Sijil Pelajaran Malaysia ialah 0. Tahap kemahiran ICT responden diklasifikasikan sebagai sangat mahir (4%) iaitu 6 responden, kategori mahir pula (80%) sebanyak 115 responden, kurang mahir (16%) seramai 23 responden dan tidak mahir ialah 0.

2. Isu Penguasaan Kosa Kata Arab

Jadual 4 memaparkan skor min isu penguasaan kosa kata Arab dalam kalangan responden. Skor min bagi isu tiada strategi pembelajaran ialah 2.97 dengan interpretasi sederhana rendah. Ini menunjukkan sebahagian kecil responden tidak mempunyai strategi pembelajaran dalam kosa kata Arab. Sementara itu, isu kaedah pengajaran yang tidak menarik menunjukkan skor min

2.82 dengan interpretasi sederhana rendah memberikan sedikit gambaran terhadap kaedah pengajaran wajar ditambah baik. Tambahan lagi, alat pengajaran yang tidak berkesan turut menyumbang kepada skor min 2.76 dengan interpretasi sederhana rendah yang memerihalkan keberkesanan alat pengajaran menyumbang kepada faktor penguasaan kosa kata Arab dalam kalangan responden.

Perkara yang berhubung kait dengan kekurangan aktiviti pembelajaran yang mengkhususkan kepada kosa kata memaparkan skor min 3.02 dengan interpretasi sederhana tinggi. Rasionalnya, ia menunjukkan signifikan tentang aktiviti pembelajaran kosa kata Arab perlu diberi penekanan. Kesukaran menguasai makna perkataan menyumbang kepada angka skor min 3.38 dengan interpretasi sederhana tinggi yang mengungkapkan tahap kesukaran responden menguasai makna perkataan bagi sesuatu kosa kata Arab. Di samping itu, kesukaran menguasai sebutan perkataan dalam kalangan responden dengan nilai skor min 3.06 memberikan petunjuk tentang kelemahan mereka terhadap sebutan perkataan Arab dan bersetuju dengan masalah tersebut serta memerlukan tunjuk ajar.

Begitu juga hal yang melibatkan aspek kesukaran mengeja perkataan Arab dan kesukaran menghafal kosa kata Arab dengan nilai skor min masing-masing iaitu 3.15 dan 3.26 memberikan interpretasi sederhana tinggi. Ia menunjukkan kesepakatan responden terhadap permasalahan dan memerlukan nilai tambah terhadap isu ini. Skor min bagi masalah komunikasi dalam kalangan responden menunjukkan ia angka nilai paling tinggi dengan skor sebanyak 3.48. Rata-rata responden sebulat suara dengan masalah tersebut. Ini menunjukkan bahawa mereka memerlukan satu platform yang spesifik untuk menguasai komunikasi dengan kosa kata Arab.

Jadual 4: Isu penguasaan kosa kata Arab

Item	STS	TS	N	S	SS	Min
Tiada strategi pembelajaran	9 (6.3%)	39 (27.1%)	47 (32.6%)	45 (31.3%)	4 (2.8%)	2.97
Kaedah pengajaran yang tidak menarik	12 (8.3%)	43 (29.9%)	53 (36.8%)	31 (21.5%)	5 (3.5%)	2.82
Alat pengajaran yang tidak berkesan	10 (6.9%)	54 (37.5%)	45 (31.3%)	31 (21.5%)	4 (2.8%)	2.76
Kekurangan aktiviti pembelajaran yang mengkhususkan kepada kosa kata	8 (5.6%)	39 (27.1%)	47 (32.6%)	42 (29.2%)	8 (5.6%)	3.02
Kesukaran menguasai makna perkataan	8 (5.6%)	23 (16%)	37 (25.7%)	58 (40.3%)	18 (12.5%)	3.38
Kesukaran menguasai sebutan perkataan	12 (8.3%)	32 (22.2%)	46 (31.9%)	44 (30.6%)	10 (6.9%)	3.06
Kesukaran mengeja perkataan Arab	10 (6.9%)	35 (24.3%)	37 (25.7%)	48 (33.3%)	14 (9.7%)	3.15
Kesukaran menghafal kosa kata Arab	10 (6.9%)	29 (20.1%)	36 (25%)	52 (36.1%)	17 (11.8%)	3.26

Masalah komunikasi Arab	5 (3.5%)	19 (13.2%)	42 (29.2%)	58 (40.3%)	20 (13.9%)	3.48
Jumlah						3.1

3. Penggunaan Peranti Telefon

Dalam jadual 5, dapat diperhatikan penggunaan peranti dalam kalangan responden. Rata-rata responden adalah pengguna *android OS* dan *iPhone Os* dan melihat kepada peratusan yang tertera ini, *android OS* (51.4%) menjadi pilihan utama responden dengan jumlah sebanyak 74. Manakala *iPhone Os* (48.6%) menjadi pilihan kedua sistem pengendalian telefon pintar dengan jumlah seramai 70 responden. Kemudahan capaian internet dalam kalangan responden lebih cenderung kepada akses internet secara wifi atau tanpa wayar dengan bilangan seramai 108 orang (75%). Rasionalnya, capaian internet berbentuk wifi atau tanpa wayar ini lebih mudah untuk dijaringkan dalam apa jua peranti sama ada telefon pintar atau komputer riba. Kemudian, disusuli dengan capaian internet berwayar menunjukkan bilangan kedua tertinggi dengan nilai sebanyak 24 responden (16.7%). Penggunaan internet jalur lebar (*broadband*) pula mencatatkan angka sebanyak 12 responden (8.3%). Justeru, ini menunjukkan pengendalian internet berbentuk wifi atau tanpa wayar lebih selesa dan memudahkan responden untuk menggunakannya.

Beralih kepada aspek kemudahan pelayar internet, jelas menunjukkan Google Chrome (76.4%) menjadi pelayar web responden dengan angka jumlah 110 orang. Hal ini disebabkan pelayar internet tersebut menyediakan platform pelayar internet lebih pantas dan mudah. Pelayar web internet seperti Microsoft Edge (1.4%), Opera (1.4%) dan Safari (20.8%) dilihat kurang mendapat sambutan dalam kalangan responden. Melihat kepada perspektif penggunaan peranti mudah alih, catatan merekodkan bahawa responden lebih cenderung kepada tujuan komunikasi (61.1%) dengan nilai angka seramai 88 orang. Tujuan kedua penggunaan peranti mudah alih berkisarkan tentang pendidikan (34%) dengan jumlah sebanyak 49 responden. Manakala hiburan (4.9%) dalam kalangan responden merekodkan angka kecil sebanyak 7 responden.

Jadual 5: Penggunaan peranti telefon

Item	Bilangan	Peratus
Sistem Pengendalian Telefon Pintar		
Andorid OS	74	51.4%
iPhone Os/iOS (Apple)	70	48.6%
Kemudahan Capaian Internet		
Akses internet berwayar	24	16.7%
Internet (WiFi/Wireless)	108	75%
Langganan internet jalur lebar (Broadband)	12	8.3%
Kemudahan Pelayar Internet		
Google Chrome	110	76.4%

Microsoft Edge	2	1.4%
Opera	2	1.4%
Safari	30	20.8%
Tujuan Penggunaan Peranti Mudah		
Alih	7	4.9%
Hiburan	88	61.1%
Komunikasi	49	34.0%
Pendidikan		

4. Keperluan Terhadap Kandungan Yang Dimuatkan Dalam Aplikasi Kosakata

Berdasarkan jadual 6, responden menyatakan beberapa keperluan terhadap kandungan yang perlu ada dalam aplikasi kosakata Arab. Sebanyak 19 item menjadi kandungan yang perlu dimuatkan dalam aplikasi. Sebanyak lima item merekodkan nilai skor min dengan tahap interpretasi tinggi iaitu makna perkataan (4.06), contoh penggunaan kosakata dalam konteks ayat berserta sebutan dan makna (4.01), paparan menu (4.02), elemen gamifikasi (level) (4.03) dan interaksi atau tindak balas (4.01). Dalam hal ini, item makna perkataan (4.06) merekodkan skor min tertinggi dan ia bertepatan dengan konsep kosakata yang memerlukan kepada pengetahuan terhadap makna sesuatu perkataan. Diikuti item contoh penggunaan kosakata dalam konteks ayat berserta sebutan dan makna (4.01) turut menguatkan lagi keperluan item ini perlu ada dalam kandungan aplikasi. Ini kerana makna perkataan bagi kosakata memerlukan kepada contoh penggunaannya.

Seterusnya, item paparan menu, elemen gamifikasi dan interaksi merujuk kepada elemen yang perlu ada dalam aplikasi sebagai elemen yang mengadaptasikan teknologi dalam kosakata. Item-item lain yang dinyatakan oleh responden menunjukkan skor min antara 3.01 hingga 4.00 dengan interpretasi sederhana tinggi. Oleh itu, keperluan item-item tersebut adalah satu persetujuan yang relevan dalam kalangan responden supaya dimuatkan dalam aplikasi.

Jadual 6: Keperluan terhadap kandungan yang dimuatkan dalam aplikasi kosakata

Item	STS	TS	N	S	SS	Min
Senarai perkataan berdasarkan unit	0 (0%)	1 (0.7%)	46 (31.9%)	82 (56.9%)	15 (10.4%)	3.77
Sebutan perkataan	0 (0%)	2 (1.4%)	37 (25.7%)	83 (57.6%)	22 (15.3%)	3.87
Ejaan perkataan	0 (0%)	0 (0%)	36 (23.6%)	84 (59.7%)	24 (16.7%)	3.93
Makna perkataan	0 (0%)	1 (0.7%)	30 (20.8%)	73 (50.7%)	40 (27.8%)	4.06
Contoh penggunaan kosakata dalam konteks ayat berserta sebutan dan makna	1 (0.7%)	2 (1.4%)	31 (21.5%)	71 (49.3%)	39 (27.1%)	4.01
Latihan pengukuhan	1	2	34	75	32	3.94

	(0.7%)	(1.4%)	(23.6%)	(52.1%)	(22.2%)	
Permainan Bahasa (kosa kata)	0	0	35	76	33	3.99
	(0%)	(0%)	(24.3%)	(52.8%)	(22.9%)	
Paparan menu	0	0	27	87	30	4.02
	(0%)	(0%)	(18.8%)	(60.4%)	(20.8%)	
Background	0	2	43	84	26	3.93
	(0%)	(1.4%)	(22.2%)	(58.3%)	(18.1%)	
Butang navigasi	0	3	28	83	30	3.97
	(0%)	(2.1%)	(19.4%)	(57.6%)	(20.8%)	
Muzik	1	3	36	81	23	3.85
	(0.7%)	(2.1%)	(25.0%)	(56.3%)	(16.0%)	
Animasi	0	1	30	86	27	3.97
	(0%)	(0.7%)	(20.8%)	(59.7%)	(18.8%)	
Gambar (2D)	0	1	35	84	24	3.91
	(0%)	(0.7%)	(24.3%)	(58.3%)	(16.7%)	
Elemen gamifikasi (scoreboard)	0	2	28	82	32	4.00
	(0%)	(1.4%)	(19.4%)	(56.9%)	(22.2%)	
Elemen gamifikasi (point)	0	3	27	83	31	3.99
	(0%)	(2.1%)	(18.8%)	(57.6%)	(21.5%)	
Elemen gamifikasi (level)	0	1	28	81	34	4.03
	(0%)	(0.7%)	(19.4%)	(56.3%)	(23.6%)	
Elemen gamifikasi (feedback)	0	3	30	84	27	3.94
	(0%)	(2.1%)	(20.8%)	(58.3%)	(18.8%)	
Elemen gamifikasi (timing)	0	1	28	91	24	3.96
	(0%)	(0.7%)	(19.4%)	(63.2%)	(16.7%)	
Interaksi/tindak balas	0	1	27	85	31	4.01
	(0%)	(0.7%)	(18.8%)	(59.0%)	(21.5%)	
Jumlah						3.95

Perbincangan

Secara keseluruhannya, responden memberikan refleksi positif terhadap soal selidik yang telah diedarkan. Respons yang diterima menggambarkan tahap keperluan platform teknologi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab ialah positif dan sambutan yang menggalakkan. Oleh yang demikian, ini membawa kepada satu persepakatan dalam kalangan responden yang menjurus kepada keperluan terhadap kewujudan aplikasi kosa kata Arab untuk dijadikan platform pembelajaran masa kini. Perkara ini seperti mana yang dinyatakan oleh Cahyani et.al (2021) bahawa reka bentuk kosa kata bahasa Arab yang ingin dibangunkan ini boleh membantu kosa kata dan pemahaman para pelajar.

Tambahan lagi, dapatan kajian ini mendapati rata-rata tahap penerimaan responden terhadap platform yang berorientasikan teknologi berada di tahap sederhana tinggi. Lantas, ia menjadi penanda aras yang menunjukkan penerimaan responden terhadap medium teknologi amat memberangsangkan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran kosa kata bahasa

Arab. Hal ini selaras dengan kenyataan yang disebut oleh Kesuma (2021) iaitu pendekatan dan media pembelajaran harus dikembangkan supaya para pelajar tidak bosan dengan pendekatan yang dilaluinya. Perkembangan teknologi perlu diberikan penekanan dalam membangunkan platform pembelajaran yang kondusif lebih-lebih lagi teknologi yang berasaskan telefon mudah alih yang dimonopoli golongan muda.

Bertepatan dengan peredaran zaman masa ini, dunia pendidikan dilihat semakin berkembang merentasi tanpa sempadan dengan kehadiran teknologi. Proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab yang dimanfaatkan dengan variasi platform teknologi mendapat perhatian umum kepada generasi masa kini lebih-lebih lagi berkonsepkan telefon pintar atau mudah alih. Ia menjadikan proses pembelajaran kosa kata lebih fleksibel dan boleh mempelajarinya pada bila-bila masa dan tempat kerana semuanya berada di hujung jari sebagaimana dinyatakan oleh Chrisnawati dan Nugroho (2023). Dengan mengaplikasikan teknologi, ia mampu mendukung perkembangan teknologi dalam pendidikan. Pembelajaran seperti ini dapat menarik minat untuk mempelajari bahasa Arab yang disajikan secara visual dan berteknologi. Sehubungan itu, dapatan kajian ini juga disokong dan diperkukuhkan oleh beberapa kajian lain terhadap aplikasi, prototaip atau pembangunan aplikasi pembelajaran kosa kata bahasa Arab berbentuk platform teknologi seperti Che Hat et.al (2022), Maharani dan Warmansyah (2022), Parihin et.al (2022), Alfian (2020) dan Jasni et.al (2020).

Kesimpulan

Kesimpulannya, dapat dinyatakan bahawa hasil dapatan kajian menjawab kepada keperluan terhadap pembangunan aplikasi kosa kata bahasa Arab *Mufradati* yang boleh dimanfaatkan kepada pelajar UiTM Kedah khususnya dan secara umumnya boleh diimplementasikan pada kampus UiTM cawangan lain sekiranya diperlukan. Implikasi positif terhadap keperluan aplikasi ini diharap dapat menyumbang kepada kejayaan menghasilkan platform tersebut. Semoga kewujudan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kemahiran kosa kata bahasa Arab dalam kalangan pelajar yang menjadi akses kepada kemajuan pembelajaran pelajar dalam aspek kosa kata Arab.

Penghargaan

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

Rujukan

Afaria, Z. (2020). Pengaruh Program Matrikulasi terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Mahasiswa Baru Pendidikan Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1(2), 101-111.

- Alfian, A. N. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS* 5(1): 95-104.
- Azzikri, M. H. (2019). Pengembangan M-Kamus Istilah Penelitian dalam Bahasa Arab bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(2): 128-142.
- Cahyani, A., Fauzan, M., Putri, K. A. R., Larasati, A. D., Sakdiyah, N. H., Tohuri, A. (2021). Arabic Vocabulary: Konsep Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Language, Literature, and Arts* 1(8): 1158-1170.
- Chrisnawati, G., Nugroho, F. P. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Dasar untuk Anak Berbasis Android. *Journal on Education* 5(2): 3620-3624.
- Che Hat, N., Zailani, M. A., Hussin, Z., Noor, S. S. M., Osman, N. (2022). Penilaian Formatif Perisian Kursus Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bagi Murid Sekolah Rendah (i-KoBA). *al-Qanatir International Journal of Islamic Studies* 25(2): 64-79.
- Ewais, A. & Troyer, O. De. (2019). A Usability and Acceptance Evaluation of the Use of Augmented Reality for Learning Atoms and Molecules Reaction by Primary School Female Students in Palestine. *Journal of Educational Computing* 57(7): 1-27.
- Hapsari, G. P. P., Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal BASICEDU* 5(4): 2384-2394.
- Husain, N. S. & Mohamad, N. (2020). Saiz Kosa Kata Bahasa Arab dalam Kalangan Pelajar Ijazah Sarjana Muda Bahasa Arab Komunikasi Professional, UiTM. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics* 4(2): 38-62.
- Jasni, S. R., Ahmad, S. Z., Zainal, H. (2020). Impak Pendekatan kreatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran kosa kata Arab. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 3(1): 10-21.
- Kesuma, M. K., Kesuma, C. G., Saputra, D. (2021). Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodlat) Bahasa Arab Berbasis Game Android. *SIENNA* 2(1): 32-42.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W., (1970). *Determining Sample Size for Research Activities*. Educational and Psychological Measurement.
- Koderi, Zuliana, E., Budiman, A. (2021). Iplementasi Strategi Mimicrymemorization pada Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyahmin 7 Bandar Lampung. *al-Fathin* 4(1): 49-61.
- Maharani, D. & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Pengenalan Kosa Kata Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Inshot. *JOSTECH: Journal of Science and Technology* 2(1): 61-74.
- Mohamad H. A. R. & Azlan S. B. (2021). Mustawa Fahm al-Mufradat al-Lughawiyah Laday Talabat al-Markaz al-Tamhidi bi Jami'ah al-'Ulum al-Islamiyyah al-Maliziyyah. *International Journal of Contemporary Education, Religious Studies and Humanities (JCERAH)*1(1): 98-110.

- Mohd, R. A. S., Zanaton, I., Fariza, K. (2022). Analisis Keperluan: Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Sains Tahun Lima Sekolah Kebangsaan Luar Bandar di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malaysia* 12(2): 1-15.
- Nunnally. J.C. & Bernstein. I.H. (1994). *Psychometric Theory (3rd ed.)*. New York: McGraw-Hill
- Nurahimah, M. Y. & Muhammad Nidzam, Y. (2016). Analisis Fuzzy Delphi Terhadap Peluang Pelaksanaan m-Pembelajaran Dalam Kalangan Pensyarah di Institut Pendidikan Guru Malaysia. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, Jilid 11, 32-50.
- Nur, S. J., Murli, N. (2022). Pembangunan Aplikasi Salam Arabic. *Applied Information Technology and Computer Science* 3(1): 60-74.
- Parihin., Wijayanti, H. N., Masaji, L., Pebriawati, T. W., Warseto, A. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 5(2): 149-158.