



Jurnal Adab dan Peradaban Islam

Volume 2, Nomor 1 Bulan April, 2026

e-ISSN: 3110-5513, Hal. 68-76

DOI: 10.55982

Alamat: <https://journal.jkrisetmetrolampung.web.id/index.php/adab/Home>

## EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGUNAAN KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH

Joni Kawijaya<sup>1\*</sup>, Lukman Habibul Umam<sup>2</sup>, Mulyono<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung, Indonesia

\*Email: [jonikawijaya@gmail.com](mailto:jonikawijaya@gmail.com)<sup>1</sup>, [lukmanumam13@gmail.com](mailto:lukmanumam13@gmail.com)<sup>2</sup>, [mulyonoion4@gmail.com](mailto:mulyonoion4@gmail.com)<sup>3</sup>

Corresponding authors email: [jonikawijaya@gmail.com](mailto:jonikawijaya@gmail.com)

**Abstract:** *The utilization of digital technology in Arabic language learning, particularly digital dictionaries for jamak taksir (broken plurals), significantly depends on user experience (UX). This study aims to evaluate students' learning experiences using a jamak taksir digital dictionary in kitabah (writing) instruction at IAI Darul A'mal Lampung. Employing a descriptive quantitative approach, data were collected from 10 students via Likert-scale questionnaires and observations, then analyzed using SPSS. The results indicate that the user experience falls into the "Excellent" category, with an average score of 4.28 (85.6%). Specific scores include user satisfaction (4.35) and usefulness (4.40). Students found it easier to adapt, felt supported during the writing process, and showed increased confidence. Despite obstacles such as limited interactive features and varying digital literacy, these findings prove that UX is vital for effective learning media. Consequently, future digital media development must comprehensively consider user experience to enhance the quality of Arabic language pedagogy in religious higher education.*

**Keywords:** *Digital dictionary, broken plurals (jamak taksir), kitabah (writing skills), user experience, Arabic language learning.*

**Abstrak:** Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya kamus digital untuk materi jamak taksir, sangat bergantung pada pengalaman pengguna (*user experience*). Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman belajar mahasiswa dalam menggunakan kamus digital jamak taksir pada pembelajaran kitabah di IAI Darul A'mal Lampung. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, data dikumpulkan dari 10 mahasiswa melalui angket skala Likert dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan pengalaman pengguna berada pada kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata 4,28 (85,6%). Skor spesifik mencakup kepuasan pengguna (4,35) dan kebermanfaatan (4,40). Mahasiswa merasa lebih mudah beradaptasi, terbantu dalam proses menulis, dan lebih percaya diri. Meski terkendala fitur interaktif yang terbatas dan variasi literasi digital, temuan ini membuktikan bahwa user experience berperan vital dalam efektivitas media pembelajaran. Implikasinya, pengembangan media digital di masa depan harus memperhatikan aspek pengalaman pengguna secara menyeluruh untuk meningkatkan kenyamanan dan kualitas pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi keagamaan.

**Kata kunci:** Kamus digital, jamak taksir, kitabah, pengalaman pengguna (*user experience*), pembelajaran bahasa Arab.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa. Dalam konteks pendidikan tinggi, penggunaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran modern yang berorientasi pada pengalaman pengguna (*user experience*) (Gibaldi et al., 2023).

Konsep *user experience* (UX) menjadi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran digital. UX tidak hanya berkaitan dengan tampilan antarmuka, tetapi juga mencakup persepsi, emosi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem (Soares, 2021). Dalam konteks pendidikan, pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih optimal.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, UX berperan dalam menentukan efektivitas penggunaan media digital. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman emosional dan kognitif mahasiswa saat menggunakan platform pembelajaran sangat memengaruhi tingkat pemahaman dan kepuasan belajar. Oleh karena itu, evaluasi UX menjadi penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif (Masveta & Manyangara, 2025).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab, penggunaan teknologi semakin berkembang melalui pendekatan *Computer-Assisted Language Learning* (CALL). CALL memungkinkan integrasi berbagai media digital untuk mendukung pembelajaran bahasa secara lebih efektif (Levy, 1997). Penelitian dalam jurnal *ReCALL* juga menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa melalui interaksi digital yang lebih dinamis.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam penguasaan aspek morfologi seperti jamak taksir. Struktur jamak taksir yang tidak beraturan seringkali menjadi kesulitan bagi mahasiswa dalam keterampilan kitabah. Kesulitan ini membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mudah digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan kamus digital. Kamus digital memungkinkan akses cepat terhadap informasi linguistik serta mendukung pembelajaran mandiri. Namun demikian, efektivitas kamus digital tidak hanya ditentukan oleh kontennya, tetapi juga oleh pengalaman pengguna dalam menggunakannya. Hal ini sejalan dengan konsep UX yang menekankan pentingnya kemudahan penggunaan (*usability*) dan kepuasan pengguna (Santoso et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa UX dalam pembelajaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa

## ***EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH***

(Salehudin et al., 2021). Tulisan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang baik dalam penggunaan media digital dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa UX tidak hanya berpengaruh pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek psikologis pembelajaran.

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa usability dan UX dalam aplikasi pembelajaran bahasa sangat menentukan efektivitas pembelajaran (Hendrawan et al., 2025). Menemukan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa berbasis teknologi yang memiliki UX yang baik dapat meningkatkan keterlibatan dan efisiensi belajar, meskipun masih terdapat kendala teknis yang perlu diperbaiki.

Evaluasi UX dalam pembelajaran biasanya dilakukan melalui berbagai metode, seperti angket, observasi, dan pengukuran respon emosional pengguna (Graser & Kirschenlohr, n.d.). Metode ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem pembelajaran (Sadan, 2017; UX Evaluation). Dengan demikian, evaluasi UX menjadi bagian penting dalam penelitian pendidikan berbasis teknologi.

Di Indonesia, penelitian mengenai UX dalam pembelajaran digital mulai berkembang, namun masih terbatas pada platform *e-learning* secara umum. Penelitian oleh (Darmawan et al., 2025) menunjukkan bahwa evaluasi UX pada sistem *e-learning* dapat memberikan informasi penting terkait kebutuhan pengguna dan perbaikan sistem. Namun, kajian yang secara khusus membahas UX dalam pembelajaran bahasa Arab masih sangat terbatas.

Selain itu, penelitian mengenai UX dalam *Learning Management System (LMS)* menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dapat berubah seiring waktu tergantung pada kemudahan penggunaan dan relevansi fitur yang tersedia (Yarsasi et al., 2026). Hal ini menunjukkan bahwa UX merupakan aspek dinamis yang perlu terus dievaluasi dan dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa UX memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengalaman pengguna dalam penggunaan kamus digital jamak taksir pada pembelajaran kitabah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman belajar mahasiswa dalam penggunaan kamus digital jamak taksir pada pembelajaran kitabah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi yang tidak hanya efektif, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) mahasiswa dalam penggunaan kamus digital jamak taksir pada pembelajaran kitabah. Pendekatan kuantitatif digunakan karena mampu menghasilkan data numerik

## ***EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH***

yang dapat dianalisis secara statistik untuk memperoleh hasil yang objektif dan terukur. Penelitian kuantitatif umumnya menggunakan data berbentuk angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menjelaskan fenomena yang diteliti (Machali, n.d.).

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Desain ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis pengalaman belajar mahasiswa tanpa memberikan perlakuan khusus. Penelitian survei merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden melalui instrumen seperti angket atau kuesioner dalam waktu tertentu (Kurniawati & Rindrayani, 2025).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung yang mengikuti pembelajaran kitabah. Populasi dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji pengalaman pengguna dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada konteks bahasa Arab.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 mahasiswa dari satu kelas (satu lokal) yang aktif mengikuti pembelajaran kitabah dan menggunakan kamus digital jamak taksir. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa responden memiliki pengalaman langsung terhadap objek penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna mahasiswa terhadap penggunaan kamus digital, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data yang umum digunakan adalah angket dan observasi terstruktur (Ardiansyah et al., 2023).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket skala Likert dan lembar observasi. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pengalaman responden terhadap suatu fenomena melalui tingkat persetujuan tertentu. Instrumen angket dalam penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik (Muhammad et al., 2024).

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti tingkat keaktifan, keterlibatan, dan ketepatan penggunaan jamak taksir. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh data yang faktual (Zainuddin, 2014).

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan data. Validitas digunakan untuk

## EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH

mengukur ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian, sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil pengukuran. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan dalam analisis penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS dengan teknik statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*), persentase, serta distribusi data responden. Dalam penelitian kuantitatif, penggunaan statistik deskriptif sangat penting untuk menggambarkan karakteristik data secara sistematis dan mudah dipahami (Leny Nofianti, 2017).

Perhitungan data angket dilakukan menggunakan skala Likert dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dan membandingkannya dengan skor maksimum untuk menentukan tingkat efektivitas pengalaman pengguna. Pendekatan ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu memberikan gambaran kuantitatif terhadap variabel yang bersifat subjektif seperti persepsi dan pengalaman (Zulfikar, 2024).

Model penelitian yang digunakan adalah model evaluatif deskriptif, yaitu model yang bertujuan untuk menilai efektivitas suatu media pembelajaran berdasarkan pengalaman pengguna. Model ini sesuai dengan penelitian pendidikan berbasis teknologi yang menekankan pada evaluasi penggunaan media dalam konteks pembelajaran nyata.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Deskripsi Data Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Penelitian ini melibatkan 10 mahasiswa sebagai responden dengan menggunakan angket skala Likert (1-5) yang terdiri dari 10 pernyataan terkait pengalaman pengguna (*user experience*) dalam penggunaan kamus digital jamak taksir. Aspek yang diukur meliputi kemudahan penggunaan (*usability*), efisiensi, kenyamanan, kepuasan, dan kebermanfaatan.

#### b. Hasil Angket Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Tabel 1. Hasil Angket Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

No	Indikator UX	Skor	Mean	Persen	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	43	4,3	86%	Sangat Baik
2	Kemudahan navigasi	42	4,2	84%	Baik
3	Kecepatan akses	41	4,1	82%	Baik
4	Kenyamanan penggunaan	42	4,2	84%	Baik
5	Efisiensi belajar	42	4,2	84%	Baik
6	Membantu memahami jamak taksir	44	4,4	88%	Sangat Baik
7	Meningkatkan kepercayaan diri	43	4,3	86%	Sangat Baik
8	Kepuasan pengguna	44	4,4	88%	Sangat Baik

**EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN  
KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH**

9	Kesesuaian materi	43	4,3	86%	Sangat Baik
10	Pengalaman belajar menyenangkan	43	4,3	86%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>427</b>	<b>4,28</b>	<b>85,60%</b>	Sangat Baik

c. Hasil Observasi Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Tabel 2. Hasil Observasi Pengalaman Belajar

No	Aspek Observasi	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan aplikasi	85%	Tinggi
2	Keaktifan mahasiswa	80%	Baik
3	Kenyamanan belajar	83%	Baik
4	Kepercayaan diri menulis	82%	Baik
5	Adaptasi terhadap teknologi	78%	Cukup Baik

d. Output SPSS (Statistik Deskriptif)

Analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa variabel *User Experience* dengan jumlah responden (N) sebanyak 10 orang memiliki nilai rata-rata sebesar 4,28. Nilai ini mengindikasikan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pengalaman pengguna berada pada kategori sangat baik. Tingkat variasi jawaban yang relatif rendah ditunjukkan oleh nilai standar deviasi sebesar 0,47, dengan rentang skor yang bergerak dari nilai minimum 3,60 hingga nilai maksimum 5,00. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 5, instrumen penelitian yang terdiri dari 10 butir pernyataan memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,91. Dalam kriteria pengujian statistik, nilai ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat kuat atau reliabel. Hal ini membuktikan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen tersebut memiliki konsistensi yang tinggi dan handal untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) mahasiswa dalam menggunakan kamus digital *jamak taksir* berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 85,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi mahasiswa.

Dari aspek *usability*, nilai mean sebesar 4,30 menunjukkan bahwa mahasiswa merasa aplikasi mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu adaptasi yang lama. Kemudahan ini menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

Pada aspek kebermanfaatan, skor tertinggi diperoleh dengan mean 4,40. Hal ini menunjukkan bahwa kamus digital sangat membantu mahasiswa dalam memahami bentuk *jamak taksir* yang kompleks. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna yang baik berkorelasi dengan peningkatan pemahaman materi.

Aspek kepuasan pengguna juga menunjukkan nilai tinggi (rata-rata 4,40), yang berarti mahasiswa merasa puas terhadap penggunaan kamus digital dalam

## ***EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH***

pembelajaran. Kepuasan ini berkaitan dengan kenyamanan dan kemudahan akses yang diberikan oleh media digital. Hasil observasi memperkuat temuan angket, di mana mahasiswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mandiri dalam proses pembelajaran. Penggunaan kamus digital memungkinkan mahasiswa belajar secara lebih fleksibel dan tidak bergantung sepenuhnya pada dosen. Namun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, seperti keterbatasan literasi digital pada sebagian mahasiswa dan kurangnya fitur interaktif dalam aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh sistem, tetapi juga oleh kemampuan pengguna dalam memanfaatkan teknologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Kamus digital *jamak taksir* tidak hanya meningkatkan pemahaman linguistik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, nyaman, dan efektif.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) mahasiswa dalam penggunaan kamus digital jamak taksir pada pembelajaran kitabah di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung berada pada kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 4,28 dengan persentase 85,6%, yang mencerminkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dari berbagai aspek yang diukur, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, kenyamanan, kepuasan, dan kebermanfaatan, kamus digital terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang positif. Mahasiswa merasa lebih mudah memahami konsep jamak taksir yang kompleks, lebih cepat dalam mengakses informasi, serta lebih percaya diri dalam menulis bahasa Arab. Selain itu, penggunaan kamus digital juga meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran kitabah.

Hasil observasi turut memperkuat temuan tersebut, di mana mahasiswa menunjukkan tingkat keaktifan dan kenyamanan belajar yang baik selama penggunaan kamus digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *user experience* memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat literasi digital mahasiswa dan keterbatasan fitur interaktif pada aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa optimalisasi pengalaman pengguna masih memerlukan pengembangan lebih lanjut baik dari sisi teknologi maupun kesiapan pengguna.

## REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Darmawan, A. N., Faroqi, A., & Pratama, A. (2025). Evaluation of Student UX on E-Learning Web Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Bit-Tech*, 8(1), 1120–1130. <https://doi.org/10.32877/bt.v8i1.2860>
- Giraldi, L., Giovannetti, M., & Cedrola, E. (2023). *User Experience on E-learning Platforms in Higher Education User Experience on E-learning Platforms in Higher Education*.
- Graser, S., & Kirschenlohr, F. (n.d.). *User Experience Evaluation of Augmented Reality : A Systematic Literature Review*.
- Hendrawan, S. A., Putra, H. S., Loebis, I. A., Fitriyasari, M., & Basri, H. (2025). Usability and User Experience Analysis of Language Learning Applications with Augmented Reality Technology. *Journal International of Lingua and Technology*, 4(1), 84–97. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v4i1.819>
- Kurniawati, E., & Rindrayani, S. R. (2025). *Pendekatan Kuantitatif dengan Penelitian Survei : Studi Kasus dan Implikasinya*.
- Leny Nofianti, Q. (2017). *METODE PENELITIAN SURVEY*. 1–59.
- Machali, I. (n.d.). *No Title*.
- Masveta, D., & Manyangara, M. E. (2025). The UX-UI continuum : exploring the interplay between user experience and user interface in e- learning platforms. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2536531>
- Muhammad, Y., Sabaruddin, G., & Andi, H. A. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif) Muhammad. *Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data ( Kualitatif Dan Kuantitatif)*, 2(Pengumpulan Data), 161–173.
- Salehudin, M., Nasir, M., Hamzah, S. H., Toba, R., Hayati, N., & Safiah, I. (2021). The Users' Experiences in Processing Visual Media for Creative and Online Learning Using Instagram. *Baslik, volume-10-(volume-10-issue-4-october-2021)*, 1669–1682. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1669>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., & Setyanto, A. (2022). The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11748>
- Soares, R. (2021). Design, User Experience, and Usability: UX Research and Design 10th International Conference, DUXU 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, HCII 2021, Virtual Event, July 24–29, 2021, Proceedings, Part I. *Springer Cham*, XXXII, 670.

***EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN  
KAMUS DIGITAL JAMAK TAKSIR PADA PEMBELAJARAN KITABAH***

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-78221-4>

- Yarsasi, S., Tahyudin, I., & Hariguna, T. (2026). User Experience Analysis of Learning Management System (LMS) SINAU to Support Learning with MERDEKA Flow Using UX Curve Method. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 7(1), 110–125. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2026.7.1.4579>
- Zainuddin, I. (2014). Metode Penelitian. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 5, Issue 2).
- Zulfikar, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Widina Media Utama* (Vol. 7, Issue 2).