



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Permainan Media Wordwall untuk Menemukan Sinonim dan Antonim di Sekolah Dasar: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

M. Nailus Sawab¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

nasab676@gmail.com

abstrak – Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan yang ditempuh selama enam tahun oleh anak usia 6–12 tahun. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui desain dan persepsi siswa tentang media wordwall. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan fokus eksploratif. Partisipan penelitian ini terdiri dari 20 siswa. Untuk menjaga ketelitian data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain media wordwall 1) tampilan dan desain, 2) kemudahan, 3) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 4) manfaat terhadap pemahaman materi sedangkan persepsi siswa terhadap media Wordwall. Simpulan dalam penelitian ini bahwa persepsi Siswa terhadap media *wordwall* dalam kategori setuju.

Kata kunci – Sekolah Dasar, Sinonim dan Antonim, *Wordwall*

Abstract – Elementary school is an educational institution attended for six years by children aged 6–12 years. This study is important to determine the design and students' perceptions of wordwall media. This study uses a qualitative approach with an exploratory focus. The participants in this study consisted of 20 students. To maintain data accuracy, this study applied source triangulation. The results of this study indicate that the design of wordwall media includes 1) appearance and design, 2) ease of use, 3) motivation and learning engagement, and 4) benefits for understanding the material, while student perceptions of Wordwall media. The conclusion of this study is that student perceptions of wordwall media fall into the agree category.

Keywords – Elementary School, Synonyms and Antonyms, Wordwall

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan tahap awal pembentukan kemampuan berbahasa yang menjadi dasar bagi perkembangan pengetahuan siswa di jenjang berikutnya. Menurut Suharjo dalam Kurniawan (2015) Sekolah Dasar adalah satuan pendidikan yang ditempuh selama enam tahun oleh anak usia 6–12 tahun. Pada tahap ini, peserta didik mulai mengembangkan kemampuan memahami makna kata, membentuk kalimat, serta mengungkapkan ide baik secara lisan maupun tertulis. Namun, pembelajaran bahasa di kelas masih banyak yang menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang agar lebih memfasilitasi

keterlibatan siswa dalam pengembangan kemampuan kebahasaan mereka. Untuk itu, penting melihat aspek pembelajaran bahasa yang paling dekat dan berdampak langsung bagi perkembangan kompetensi siswa.

Salah satu aspek penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Kosakata yang memadai membantu siswa memahami teks, menyampaikan pikiran, dan terlibat dalam interaksi akademik di kelas. Namun, tanpa strategi pembelajaran yang tepat, upaya pengayaan kosakata sering kali berhenti pada kegiatan menghafal tanpa pemahaman makna yang mendalam. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa secara kontekstual dan fleksibel. Oleh karena itu, pemilihan materi kosakata yang relevan dan cara penyampaiannya menjadi sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

Dalam konteks inilah pembelajaran sinonim dan antonim memegang peran strategis. Sinonim dan antonim membantu siswa memahami hubungan antar kata, variasi makna, dan penggunaan kata dalam konteks yang tepat. Namun, pembelajaran materi ini di sekolah sering dilakukan melalui cara yang bersifat repetitif, seperti mencocokkan kata dan mengerjakan latihan tertulis. Cara tersebut memang membantu siswa mengingat, tetapi kurang menstimulasi pemahaman yang mendalam dan keterlibatan emosional dalam belajar. Kondisi ini menuntut guru untuk mencari pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Keterbatasan metode konvensional tersebut dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar bahasa. Jika situasi ini berlanjut, siswa tidak hanya kehilangan minat, tetapi juga kesulitan mengembangkan kemampuan berpikir bahasa secara kritis. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghidupkan proses belajar dan memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu media yang semakin banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah permainan edukatif berbasis digital seperti Wordwall.

Media *wordwall* merupakan sarana pembelajaran daring yang memanfaatkan permainan interaktif untuk menyajikan materi dan latihan kepada peserta didik (Asiani dkk., 2022). Penggunaannya bertujuan mendorong keterlibatan, minat, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui Wordwall, pendidik dapat mengadaptasi isi dan bentuk aktivitas sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Prasipi dkk., 2025). Meski demikian, keberhasilan pemanfaatannya sangat ditentukan oleh ketepatan perencanaan, kualitas perumusan soal, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk materi sinonim dan antonim. Melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas yang menyerupai permainan, platform ini dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, penggunaan Wordwall tidak secara otomatis menjamin keberhasilan pembelajaran. Desain permainan, pemilihan tipe aktivitas, dan integrasi ke tujuan pembelajaran sangat menentukan apakah siswa benar-benar memahami materi atau hanya sekadar "bermain". Dengan kata lain, kualitas penerapan Wordwall bergantung pada proses perancangannya.

Selain desain media, persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall juga menjadi faktor penting. Jika siswa merasa media ini menyenangkan, mudah digunakan, dan sesuai dengan gaya belajar mereka, maka motivasi dan interaksi

belajar dapat meningkat. Sebaliknya, jika permainan dibuat terlalu sulit atau terlalu kompetitif, siswa dapat merasa tertekan dan justru kehilangan fokus pada pemahaman konsep. Oleh sebab itu, penelitian mengenai desain permainan Wordwall dan persepsi murid dalam pembelajaran sinonim dan antonim di Sekolah Dasar menjadi penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas dan tantangan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Eksplorasi dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan anak untuk menelusuri dan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitar, menemukan berbagai objek, mengajukan pertanyaan atas temuan tersebut, serta menghimpun informasi sehingga anak mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri (Marlina dkk., 2020). Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini menggali bagaimana desain media Wordwall yang dikembangkan serta bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran pada materi sinonim dan antonim di sekolah dasar. Penelitian eksplorasi merupakan bentuk penyelidikan yang diawali oleh berbagai pertimbangan dan kebijakan dengan tujuan mengenali suatu permasalahan, yang mencakup rangkaian peristiwa berfokus pada pengambilan keputusan, program, proses pelaksanaan, serta perubahan organisasi dalam kehidupan masyarakat (Rico dan Nadilla, 2024). Dengan demikian, pendekatan eksploratif menjadi landasan yang memungkinkan peneliti menangkap dinamika pembelajaran secara lebih mendalam serta memahami bagaimana peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas IV di sebuah salah satu sekolah swasta di Bojonegoro. Pemilihan mereka mempertimbangkan bahwa pada jenjang ini siswa sudah memiliki kemampuan dasar dalam memahami kosakata sehingga dapat menilai penggunaan media Wordwall secara lebih tepat. Kelas IV dipilih karena para siswa merupakan pengguna langsung permainan Wordwall yang dirancang untuk membantu mereka mengenali sinonim dan antonim melalui aktivitas yang bersifat permainan. Dari tanggapan dan pengalaman mereka selama menggunakan media tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih nyata mengenai bagaimana Wordwall menarik minat belajar, bagaimana desainnya bekerja di kelas, serta bagian-bagian mana yang dianggap membantu ataupun kurang efektif menurut sudut pandang murid.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh jawaban (Huda dan Hermina, 2024). Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan Desain Media	1. Tampilan permainan Wordwall menarik dan berwarna					
	2. Ukuran huruf dan gambar pada Wordwall mudah dibaca.					
	3. Tata letak menu dan fitur Wordwall terlihat rapi dan jelas.					
	4. Desain visual Wordwall membuat saya lebih tertarik belajar.					
	5. Animasi dan efek suara Wordwall menambah semangat belajar saya.					
Kemudahan Penggunaan	6. Saya mudah memahami cara bermain Wordwall.					
	7. Petunjuk permainan dalam Wordwall jelas dan mudah diikuti.					
	8. Saya dapat memainkan Wordwall tanpa banyak bantuan guru.					
	9. Waktu bermain dan sistem skor Wordwall mudah dipahami.					
	10. Wordwall tidak membingungkan saat digunakan di kelas.					
Motivasi dan Keterlibatan Belajar	11. Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Wordwall.					
	12. Saya lebih fokus saat belajar dengan media Wordwall.					
	13. Permainan Wordwall membuat pelajaran terasa seperti bermain.					
	14. Saya menjadi lebih aktif menjawab dan berpikir saat bermain Wordwall.					
	15. Wordwall membuat saya lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia					
Manfaat terhadap Pemahaman Materi	16. Wordwall membantu saya memahami makna sinonim dan antonim.					
	17. Saya lebih cepat mengingat kata setelah belajar dengan Wordwall.					
	18. Saya lebih paham perbedaan antara sinonim dan antonim.					
	19. Media Wordwall membantu saya menjawab soal Bahasa Indonesia dengan lebih baik.					
	20. Pembelajaran dengan Wordwall membuat saya lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.					

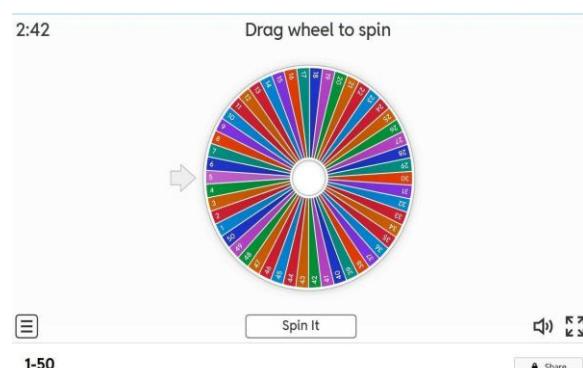
Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju= 2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik (*thematic analysis*). Thematic analysis adalah salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk mengenali pola atau mengungkap tema-tema tertentu dari data yang telah dihimpun oleh peneliti (Braun & Clarke dalam Suparno dkk., 2024). Menurut Karimah dkk. (2022) teknik analisis tematik dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam tahap, yaitu memahami data (familiarization), melakukan pengodean (coding), menyusun tema (generating themes), menelaah kembali tema (reviewing themes), mendefinisikan serta memberi nama tema (defining and naming themes), dan menyusun laporan penelitian (writing up). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dari hasil wawancara dan tanggapan siswa mengenai desain dan persepsi terhadap media Wordwall.

Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah proses penelusuran dan analisis informasi yang dilakukan dengan memanfaatkan lebih dari satu sumber data (Magdalena dkk., 2021). Tujuannya untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan dalam penelitian benar-benar mencerminkan maksud para informan (Rusli dkk., 2021). Melalui teknik ini, peneliti membandingkan data hasil wawancara dari berbagai sumber atau informan sebagai upaya verifikasi dan pendalaman kebenaran informasi yang diperoleh (Nurfajriani dkk., 2024). Dengan demikian, triangulasi sumber menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh dari siswa memiliki dasar yang kuat, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Media Wordwall untuk Pembelajaran Sinonim dan Antonim



Gambar 1. Roda Spin

Pada tahap awal permainan, siswa berinteraksi dengan roda spin yang berisi angka 1 hingga 50. Mekanisme pemilihan nomor secara acak ini bukan hanya menghadirkan unsur permainan, tetapi juga meningkatkan partisipasi karena siswa merasa terlibat dalam menentukan jalannya aktivitas. Dari sisi desain, roda spin dibuat dengan warna-warna kontras dan segmen yang jelas agar mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar, yang cenderung membutuhkan visual kuat untuk mempertahankan fokus. Penempatan panah penunjuk di samping roda memberikan

kejelasan arah hasil spin, sehingga siswa tidak bingung ketika menentukan nomor yang terpilih. Dengan tampilan yang cerah dan gerakan berputar yang menarik, desain ini efektif menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup tanpa mengorbankan kejelasan fungsi.



Gambar 2. Papan Kotak

Setelah angka dari spin muncul, siswa diarahkan pada papan yang berisi kotak-kotak bernomor dari 1 sampai 50. Pada tahap ini, permainan memberikan pengalaman eksplorasi karena siswa “membuka” kotak yang sesuai dengan nomor hasil spin. Dari segi desain, tampilan kotak dibuat seragam namun dibedakan dengan warna bingkai yang bervariasi sehingga tampak menarik tetapi tetap terstruktur. Tata letaknya rapi dalam bentuk grid, membantu siswa memahami posisi nomor dengan lebih mudah dan mengurangi kebingungan ketika mencari nomor tertentu. Setiap kotak juga hanya menampilkan angka tanpa elemen tambahan, menjaga agar desain tetap sederhana sesuai kebutuhan kognitif siswa sekolah dasar yang lebih mudah memproses informasi yang tidak berlebihan. Dengan kombinasi eksplorasi dan tampilan visual yang bersih, papan nomor ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan mekanisme spin dengan soal yang akan ditampilkan.



Gambar 3. Pilihan Ganda

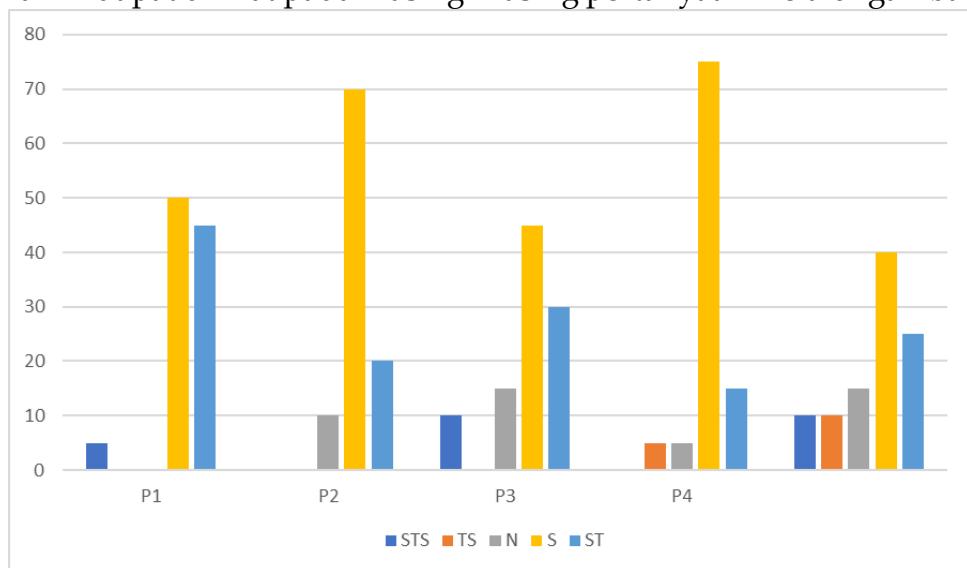
Ketika kotak nomor dibuka, siswa langsung disuguhkan soal beserta pilihan jawabannya. Dalam contoh yang muncul, soal menanyakan sinonim kata “pandai” dengan empat opsi yang tersaji dalam kotak warna-warni. Desain pilihan ganda seperti ini memudahkan siswa membaca dan membedakan setiap jawaban karena setiap pilihan memiliki warna dan batas yang jelas. Penggunaan font besar dan kontras tinggi memastikan soal dapat dibaca dengan cepat, terutama oleh siswa yang

kemampuan literasinya masih berkembang. Selain itu, latar belakang kelas yang lembut dan tidak terlalu ramai tetap memberikan nuansa belajar tanpa mengalihkan perhatian dari inti soal. Desain ini menggabungkan prinsip keterbacaan, kesederhanaan, dan daya tarik visual, sehingga membantu siswa fokus pada konten sekaligus merasa permainan ini menyenangkan dan tidak menegangkan seperti tes formal.

B. Persepsi Siswa terhadap Media Wordwall untuk Pembelajaran Sinonim dan Antonim

1. Persepsi siswa pada tampilan dan desain media

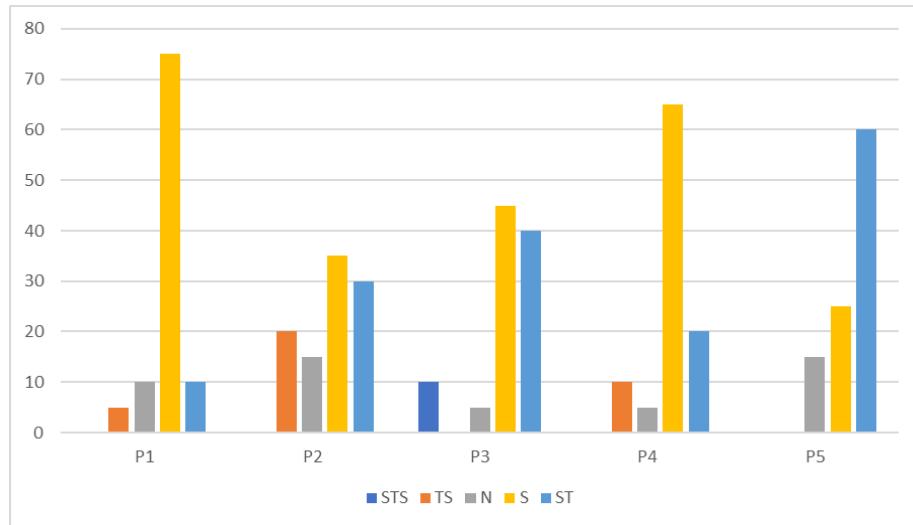
Pada aspek tampilan dan desain media, persepsi siswa terhadap media Wordwall diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 5%, tidak setuju 0%, netral 5%, setuju 45%, dan sangat setuju 45%. Dominasi jawaban setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki tampilan yang jelas bagi murid. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 4. Aspek Tampilan dan Desain

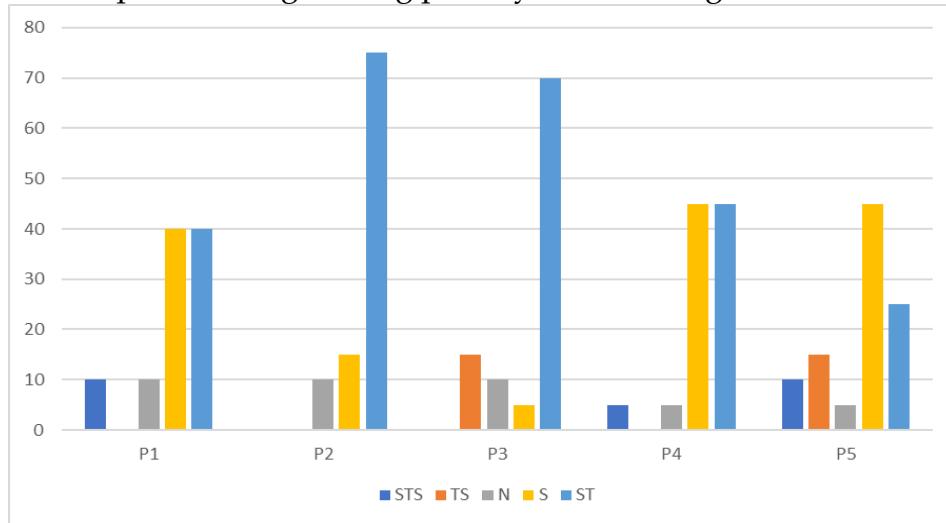
2. Persepsi siswa pada kemudahan penggunaan

Pada aspek kemudahan penggunaan, persepsi siswa terhadap media Wordwall diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 5%, tidak setuju 0%, netral 5%, setuju 45%, dan sangat setuju 45%. Dominasi jawaban setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki tampilan yang jelas bagi murid. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Aspek Kemudahan Penggunaan

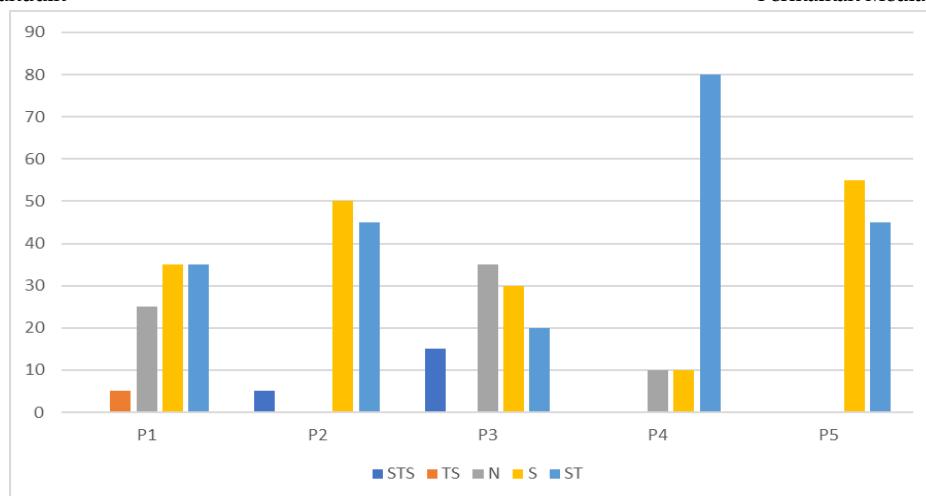
3. Persepsi siswa pada motivasi dan keterlibatan

Pada aspek motivasi dan keterlibatan, persepsi siswa terhadap media Wordwall diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 5%, tidak setuju 0%, netral 5%, setuju 45%, dan sangat setuju 45%. Dominasi jawaban setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki tampilan yang jelas bagi murid. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Aspek Motivasi dan Keterlibatan

4. Persepsi siswa terhadap manfaat terhadap pemahaman materi

Pada aspek manfaat terhadap pemahaman materi, persepsi siswa terhadap media Wordwall diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 5%, tidak setuju 0%, netral 5%, setuju 45%, dan sangat setuju 45%. Dominasi jawaban setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki tampilan yang jelas bagi murid. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 7.** Aspek Manfaat terhadap Pemahaman Materi

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media Wordwall sebanyak 100 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media Wordwall sebanyak 20. Hal ini dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap media Wordwall dalam kategori setuju.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *wordwall* memuat 1) tampilan dan desain, 2) kemudahan, 3) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 4) manfaat terhadap pemahaman materi, sedangkan persepsi siswa terhadap media *wordwall* dalam kategori setuju.

REFERENSI

- Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23-31. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>.
- Hadi, F. H., Hastuti, E., & Marthalena, D. (2024). Dampak fatherless terhadap kecerdasan sosial dan emosional: Penelitian eksploratif terhadap anak perempuan. *Adaptasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Keagamaan*, 1(1), 54-66. <https://journal.abakacademypress.com/index.php/adaptasi/article/view/4>.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>.
- Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan hasil kuesioner non-tes, observasi, wawancara, dan dokumenter. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 259-273. <https://doi.org/10.55606/srijyappi.v2i3.1343>.
- Karimah, BPH, Priharsari, D., & Tibyani, T. (2022). Analisis Pemanfaatan E-commerce pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1298-1305. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10784>.

- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi model pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di kelas III SDN Sindangsari III. *Pandawa*, 3(1), 119-128. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1005>.
- Marlina, A. I., Nuraida, N., & Rizal, S. S. (2020). Upaya meningkatkan pengetahuan sains melalui pendekatan eksplorasi lingkungan sekitar untuk anak usia dini. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 97-112. <https://www.riset-iaid.net/index.php/TA/article/view/420>.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7892>.
- Prasipi, J., Zuliana, E., Fauziah, A., & Sufian, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai Media Game Edukasi Interaktif. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 337-353. <https://doi.org/10.53515/lan.v7i2.6883>.
- Rico, M., & Nadilla, D. F. (2024). Eksplorasi Mekanisme Bapidara Sebagai Etnomedisin Pada Masyarakat Gang Cendrawasih Kota Banjarmasin. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 9(1), 1-15. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/view/5156>.
- Rusli, R., Subiyakto, B., & Putra, M. A. H. (2021). Aktivitas Sosial Masyarakat Kampung Pelangi Banjarbaru Sebagai Sumber Belajar IPS. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1(1), 1-8. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2>.
- Suparno, D., Fahmi, K., & Nurhuda, Z. (2024). Bentuk dan Makna Hubungan Jurnalistik: Analisis Tematik Isi Berita Al-Jazeera dan Mu'jam Mustalahat al-Ilamiyah. *Alibba'*: *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 120-143. <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/alibbaa/article/view/12312>.