



**PENGARUH GLOSARIUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID  
TERHADAP KEMAMPUAN AWAL MAHASISWA**

**Umi Liwayanti, Febrianto Sabirin, Dewi Sulistiyarini\***

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPA dan Teknologi, Universitas PGRI  
Pontianak, Jalan Ampera No. 88, Kalimantan Barat, Indonesia

\*email: dhewysulis@gmail.com

**Received: 2025-06-05 Accepted: 2025-06-23 Published: 2025-06-28**

**Abstrak**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media glosarium Pendidikan Agama Islam berbasis Android terhadap kemampuan awal mahasiswa di Universitas PGRI Pontianak. Metode penelitian eksperimen dan desain penelitian yaitu nonequivalent control group. Hasil menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal kedua kelas tergolong rendah, dengan rata-rata masing-masing 41,56 (kelas eksperimen) dan 38,21 (kelas kontrol). Setelah perlakuan, terjadi peningkatan signifikan pada kelas eksperimen menjadi 73,90, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 66,60. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen (signifikansi  $0,074 > 0,05$ ), dan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antar kedua kelompok ( $t_{hitung} = 2,099$  dengan nilai signifikansi  $0,040 < 0,05$ ). Berdasarkan hasil diketahui bahwa media glosarium berbasis Android berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan awal mahasiswa. Sehingga, media glosarium adalah salah satu media efektif yang dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi.

**Kata kunci:** Glosarium, PAI, Kemampuan Awal

**Abstract**

*The study was conducted to determine the effect of using Android-based Islamic Religious Education glossary media on the initial abilities of students at Universitas PGRI Pontianak. The experimental research method was used with a nonequivalent control group design. The results showed that before the treatment, the initial abilities of both classes were relatively low, with an average score of 41.56 for the experimental class and 38.21 for the control class. After the treatment, there was a significant increase in the experimental class to 73.90, while the control class increased only to 66.60. The results of the homogeneity test showed that the data were homogeneous (significance = 0.074 > 0.05), and the t-test showed a significant difference between the two groups ( $t = 2.099$ , significance = 0.040 < 0.05). Based on these results, it can be concluded that the Android-based glossary media has a positive effect on improving students' initial abilities. Thus, glossary media is an effective tool to support Islamic Religious Education learning in higher education.*

**Keywords:** Glossary, Islamic Education, Prior Knowledge

**How to cite (in APA style):** Liwayanti, U., Sabirin, F., & Sulistiyarini, D. (2025). Pengaruh glosarium pendidikan agama Islam berbasis Android terhadap kemampuan awal mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 14(1), 121–129. <https://doi.org/10.31571/saintek.v14i1.9101>

Copyright (c) 2025 Umi Liwayanti, Febrianto Sabirin, Dewi Sulistiyarini  
DOI: 10.31571/saintek.v14i1.9101



## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di perguruan tinggi memegang peran strategis dalam memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap ajaran Islam, memperkuat nilai-nilai spiritual, dan menumbuhkan keterampilan praktis dalam kehidupan beragama. PAI memegang peran strategis dalam pembentukan karakter, identitas keagamaan, dan moral mahasiswa, sehingga mendorong mereka untuk berkontribusi secara aktif dalam menciptakan kehidupan sosial yang harmonis dan berkeadaban. Namun demikian, pelaksanaannya masih menghadapi tantangan, seperti kurang optimalnya penguasaan metode pembelajaran yang efektif oleh pendidik serta keterbatasan dalam penyediaan sumber daya pendukung (Nursobah et al., 2025). Dengan pendekatan yang holistik dan inklusif, PAI menjadi instrumen penting dalam menumbuhkan sikap toleransi, keadilan, dan kedamaian dalam masyarakat yang plural.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian yang esensial dalam sistem pendidikan nasional, yang harus diselenggarakan secara terstruktur dan berkesinambungan guna menjadikan peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Kemenristek Dikti, 2016). Penegasan tersebut diperkuat oleh Peraturan Kemendikbud Nomor 84/E/KPT/2020 yang mengharuskan setiap kurikulum di perguruan tinggi memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia, serta pelaksanaannya harus didukung secara maksimal sesuai kebutuhan proses pembelajaran (Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2020).

Dalam konteks pembelajaran PAI, media glosarium berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam menjelaskan konsep-konsep keagamaan yang kompleks dan khas. Glosarium menyediakan definisi serta penjelasan terperinci mengenai istilah-istilah penting dalam ajaran Islam, seperti ayat-ayat Al-Qur'an, hadis, fiqh, dan etika. Penggunaan glosarium tidak hanya mempermudah pemahaman mahasiswa, tetapi juga dapat memperkuat akidah, menjadi sumber referensi terpercaya, dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar (Sulistiyarini et al., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, pembelajaran berbasis teknologi atau e-learning telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan modern. Penggunaan mobile dalam pembelajaran kosakata memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman kosakata mahasiswa, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan interaktif, serta mendorong motivasi dan kemandirian belajar (Deris & Shukor, 2019; Wan Ji & Abdul Aziz, 2021). Media digital, termasuk glosarium berbasis Android, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel, interaktif, dan efisien (Sari et al., 2025). Media pembelajaran tersebut berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar dan memfasilitasi mahasiswa dalam memperoleh informasi. Sumber belajar dapat berasal dari berbagai bentuk dan lingkungan, termasuk media cetak, elektronik, serta interaksi langsung, selama mampu memberikan informasi yang relevan dan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Manurung, 2021).

Salah satu aspek krusial dalam merancang proses pembelajaran yang efektif adalah pemahaman terhadap kemampuan awal mahasiswa. Kemampuan awal mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kapasitas kognitif yang telah dimiliki mahasiswa sebelum memasuki perkuliahan, termasuk kemampuan berpikir kritis, belajar mandiri, serta pemahaman dasar terhadap materi yang akan diajarkan. Memahami kemampuan awal peserta didik, termasuk pengetahuan awal, sangat penting dalam merancang pembelajaran yang efektif. Penyesuaian metode pembelajaran berdasarkan kemampuan awal, proses belajar menjadi lebih tepat sasaran dan bermakna bagi peserta didik (Wulandari, 2024). Selain itu, Chango et al. (2024) menunjukkan bahwa data aktivitas belajar yang mencerminkan kemampuan dan keterlibatan awal mahasiswa dapat memprediksi kemampuan belajar mereka (Chango et al., 2021). Dengan demikian, pengetahuan awal berperan penting dalam mendukung tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Kemampuan awal mahasiswa dapat bervariasi tergantung pada latar belakang pendidikan, pengalaman hidup, dan kesiapan belajar masing-masing individu. Perguruan tinggi melalui kurikulum dan program pendukung berupaya untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kemampuan ini agar mahasiswa siap menghadapi tantangan akademik dan profesional. Dengan

mengetahui kemampuan awal mahasiswa, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai, termasuk penerapan pendekatan diferensiasi yang memungkinkan pembelajaran bersifat adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Pengetahuan awal memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena menjadi landasan dalam merumuskan strategi pengajaran yang tepat (Bank, 2024). Memahami kemampuan dan pengetahuan dasar yang dimiliki peserta didik tidak hanya memudahkan pendidik dalam menentukan pendekatan yang relevan, tetapi juga berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses internalisasi materi pembelajaran (Hasanuddin, 2020; Rianto et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan memahami pengetahuan awal guna menunjang efektivitas pembelajaran serta pencapaian kemampuan belajar secara menyeluruh. Mahasiswa dengan pengetahuan awal yang baik cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sedangkan mereka yang memiliki pengetahuan awal terbatas biasanya menghadapi tantangan lebih besar dan membutuhkan waktu serta pendampingan tambahan (Chan et al., 2026). Dalam konteks perkuliahan Pendidikan Agama Islam, pengetahuan awal mahasiswa meliputi pemahaman mendasar tentang ajaran Islam, sejarah Islam, serta penerapan nilai-nilai dan prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah banyak menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran digital, termasuk glosarium berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), fokus utama kajian-kajian tersebut cenderung terarah pada aspek pengembangan, validasi, serta efektivitas media secara umum. Kajian yang ada umumnya menitikberatkan pada desain instruksional, kelayakan penggunaan, dan peningkatan kemampuan belajar tanpa mempertimbangkan secara spesifik karakteristik individual peserta didik. Dalam hal ini, keterkaitan antara pemanfaatan media digital, khususnya glosarium berbasis Android, dengan variasi kemampuan awal mahasiswa masih jarang dikaji secara mendalam. Padahal, kemampuan awal yang mencakup latar belakang pengetahuan, kesiapan belajar, dan kapasitas kognitif mahasiswa merupakan determinan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, belum ditemukan kajian yang secara eksplisit mengkaji integrasi glosarium digital secara adaptif dalam pembelajaran PAI berbasis kebutuhan dan profil awal mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menjadi signifikan untuk dilakukan guna mengisi celah penelitian yang ada, serta menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan responsif terhadap keragaman kemampuan awal mahasiswa dalam rangka meningkatkan efektivitas internalisasi materi keislaman di era digital.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan desain quasi eksperimen dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* (Tabel 1), di mana kelompok eksperimen menggunakan media glosarium Pendidikan Agama Islam berbasis Android, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku digital. Sebelum perlakuan, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan awal setelah diberikan perlakuan. Media glosarium sebagai variabel bebas berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyajikan istilah dan penjelasan konsep-konsep keagamaan secara sistematis untuk mempermudah pemahaman mahasiswa (Sulistiyarini et al., 2024).

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

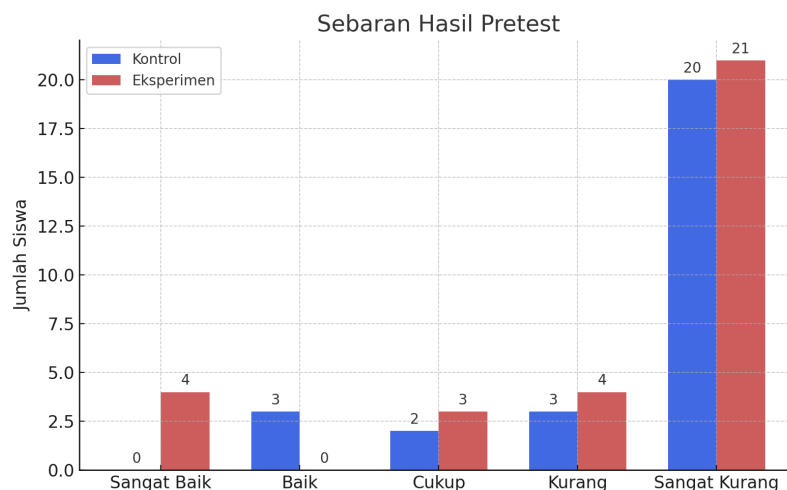
Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan kemampuan belajar peserta didik (Sari et al., 2025). Perbedaan hasil posttest

antar kelompok akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas media glosarium terhadap peningkatan kemampuan awal mahasiswa (Abnisa & Zubairi (2023).

Populasi penelitian mencakup mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Pontianak Tahun Akademik 2023/2024, yang terdiri dari dua kelas dengan total 77 mahasiswa. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi dengan teknik *expert judgement* untuk memastikan kesesuaian indikator dan materi yang diukur. Tes digunakan setelah dilakukan angket divalidasi dan dapat digunakan secara sistematis mampu menggambarkan pencapaian keterampilan berpikir dan komunikasi peserta didik secara kuantitatif (Mariani & Dewi, 2025). *Expert judgement* dilakukan oleh 2 orang dosen mata kuliah agama islam. Selanjutnya, dihitung reliabilitas untuk diperoleh melalui perhitungan KR-20, dengan kriteria nilai  $\geq 0,70$  yang menunjukkan konsistensi internal tinggi dan memenuhi kriteria instrumen yang andal. Analisis data dilakukan menggunakan statistic deskriptif untuk mendapatkan nilai rata-rata dan uji hipotesis menggunakan uji t-test untuk mengetahui perbedaan dari dua kelompok penelitian. Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan ditolak jika nilai signifikansi  $<$  dengan  $0,05$ .

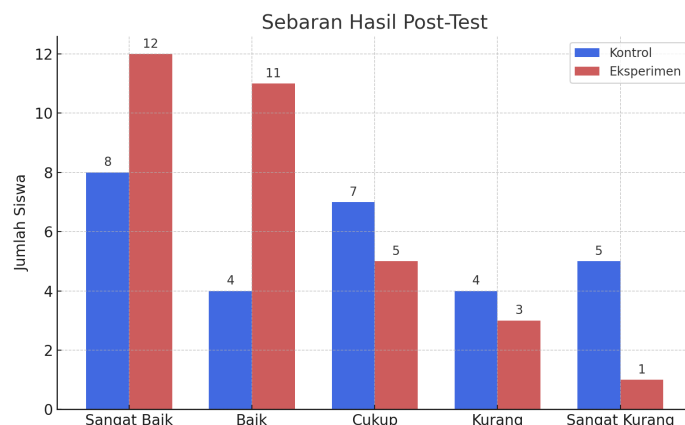
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Glosarium pendidikan agama islam berbasis android terhadap kemampuan awal mahasiswa merupakan dilakukan untuk mengetahui besar dampak penggunaan media glosarium berbasis Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap kemampuan awal mahasiswa, khususnya dalam memahami dan menguasai materi ajaran agama tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester II Universitas PGRI Pontianak dengan desain eksperimen nonequivalent control group. Hasil analisis diketahui kemampuan awal rata-rata kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan media glosarium dalam pembelajaran adalah 38,21 untuk kelas eksperimen dengan simpangan baku sebesar 18,46. Sedangkan, nilai rata – rata untuk kelas kontrol memiliki nilai 41,56 dan simpangan baku bernilai 21,38. Sebaran hasil *pretest* disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Histogram Sebaran Hasil *Pretest***

Rata-rata kemampuan awal mahasiswa setelah diberikan media glosarium dalam pembelajaran adalah 73,90 untuk kelas eksperimen yang memiliki simpangan baku sebesar 11,844. Sementara, kemampuan awal mahasiswa untuk kelas kontrol memiliki nilai 66,60 dengan nilai simpangan baku sebesar 15,064. Gambar 2 menyajikan sebaran hasil *posttest*.



**Gambar 2. Histogram Sebaran Hasil *Posttest***

Berdasarkan Gambar 2, terlihat adanya peningkatan kemampuan awal mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memiliki peningkatan yaitu 35,69, dan peningkatan pada kelas kontrol yaitu 25,04. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa di kedua kelas sebelum perlakuan memiliki rata-rata yang sama, yaitu 41,56. Setelah perlakuan, rata-rata kemampuan mahasiswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 73,90, sedangkan pada kelas kontrol meningkat menjadi 66,60. Dengan demikian, peningkatan kemampuan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media glosarium berbasis Android memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman kosakata keagamaan mahasiswa.

Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk menjadikan mahasiswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui pengajaran nilai-nilai keislaman seperti aqidah, ibadah, akhlak, dan muamalah. Dalam proses pembelajaran ini, seringkali ditemui istilah-istilah keagamaan dalam bahasa Arab yang membutuhkan pemahaman mendalam. Pengetahuan awal memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Mahasiswa dengan pengetahuan awal yang baik lebih mudah memahami dan mengaitkan materi baru secara bermakna. Dong et al. (2020) menekankan pentingnya model teoritis yang integratif untuk memahami pengaruh pengetahuan awal terhadap proses belajar, khususnya melalui peran mediasi beban kognitif dan strategi bantuan. Temuan mereka memperkuat urgensi penguatan pengetahuan awal sebagai fondasi dalam mendesain pembelajaran yang lebih efektif, meskipun belum secara spesifik menyinggung penggunaan media digital seperti glosarium Android. Pengetahuan awal memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran di berbagai disiplin ilmu, termasuk bidang pendidikan, kognitif, dan kebahasaan (Bittermann et al., 2023). Pentingnya pengembangan teori yang integratif dalam memahami pengaruh pengetahuan awal terhadap proses belajar telah disoroti oleh berbagai penelitian, yang menekankan peran mediasi seperti beban kognitif dan strategi bantuan dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Penguatan dan pengukuran pengetahuan awal, termasuk melalui media digital seperti glosarium Android, menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Bittermann et al., 2023; Dong et al., 2020).

Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas sebagai prasyarat analisis untuk memastikan data memiliki distribusi normal, sehingga uji Independent T-Test dapat diterapkan secara valid. Hasil pengujian adalah data yang dimiliki berdistribusi normal, hal tersebut dibuktikan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Detail hasil normalitas data disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Data Pengujian	Kolmogorov	Sig	Kesimpulan
<i>Pretest</i>			
Eksperimen	0,941	0,081	Normal
Kontrol	0,937	0,095	Normal
<i>Posttest</i>			
Eksperimen	0,945	0,101	Normal
Kontrol	0,937	0,093	Normal

Setelah data dinyatakan normal, dilakukan pengujian Uji T (t-test) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan awal mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media glosarium dalam pembelajaran. Hasil perhitungan data uji T dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji T**

Homogenitas	F	Sig	T	Df	Sig	Mean Difference
Pretest	0,489	0,487	0,644	77	0,522	3,35
Posstest	3,309	0,074	2,099	77	0,040	7,30

Berdasarkan Tabel 3, nilai Fhitung sebelum perlakuan sebesar 0,489 dengan signifikansi 0,487 > 0,05 menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji independent t-test dengan asumsi bahwa variansi kedua kelompok setara. Hasil uji t diketahui bahwa thitung sebesar 0,644 dan nilai signifikansi 0,522 > 0,05, yang berarti tidak ditemukan perbedaan yang signifikan dalam pengetahuan awal mahasiswa antara kedua kelas sebelum perlakuan diberikan, yang mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan awal mereka relatif sama.

Setelah perlakuan diterapkan, nilai Fhitung tercatat sebesar 3,309 dengan signifikansi 0,074 > 0,05, yang kembali mengonfirmasi bahwa data kedua kelompok tetap homogen. Uji independent t-test kemudian menghasilkan nilai thitung sebesar 2,099 dengan signifikansi 0,040 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengetahuan awal mahasiswa antara kelas eksperimen dan kontrol pascaperlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media glosarium berbasis Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan awal mahasiswa. Media glosarium ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, sehingga mahasiswa lebih mudah menguasai materi, lebih termotivasi untuk belajar, serta mampu belajar secara mandiri. Hal tersebut sesuai bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan penguasaan kosakata, mendorong interaktivitas pembelajaran, serta memperkuat motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa (Benlaghrissi & Ouahidi, 2023; Wijaya et al., 2019).

Sebagai media bantu, glosarium berfungsi menyediakan kumpulan istilah dan definisi yang membantu siswa memahami kosakata teknis secara lebih mendalam. Penggunaan glosarium berbasis aplikasi mobile mendukung pembelajaran mandiri dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Ali & Mohamad Ghazali, 2016; Deris & Shukor, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dapat mengurangi beban kognitif ekstra dan mempertahankan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan *cognitive load theory* (Lan, 2021). Selain itu, manajemen beban kognitif melalui desain mobile yang jelas dan mudah diakses juga terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dalam materi teknis (Müller & Wulf, 2024). Dengan menyajikan definisi yang ringkas dan mudah dipahami, glosarium digital berbasis Android berperan sebagai media pembelajaran yang mendukung efisiensi belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Penerapannya terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam memperkuat kemampuan awal mahasiswa. Dengan demikian, penerapan glosarium digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang tepat untuk

memperkuat kemampuan awal mahasiswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam serta mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif.

Hasil ini memperkuat penelitian yang telah dihasilkan yaitu penggunaan glosarium dalam pembelajaran terbukti mendapat respons positif dari siswa dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan belajar, baik dalam konteks pembelajaran umum maupun berbasis blended learning (Khatimah et al., 2023; Sulistiyarini et al., 2024). Berbagai penelitian lainnya mendukung penggunaan glosarium digital berbasis Android dan mobile learning sebagai sarana efektif dalam pembelajaran kosakata, dimana aplikasi e-glosarium terbukti membantu mahasiswa menguasai kosakata secara lebih efisien melalui akses yang mudah dan belajar mandiri serta memberikan peningkatan terhadap kemampuan mahasiswa melalui media yang interaktif dan mudah diakses (Rohani & Suyono, 2021; Zulkafli Mohamed, 2015).

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sebelum penggunaan media glosarium berbasis Android, kemampuan awal mahasiswa pada kelas eksperimen dan kontrol tergolong rendah. Setelah penerapan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Analisis statistik menunjukkan tingkat homogenitas yang baik dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan uji-t mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan thitung sebesar 2,099 dan signifikansi 0,040. Hasil ini membuktikan bahwa media glosarium PAI berbasis Android berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan awal mahasiswa. Pemanfaatan media digital interaktif seperti ini dapat menjadi solusi alternatif yang efisien untuk memperkuat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat perguruan tinggi.

## REFERENSI

- Ali, Z., & Mohamad Ghazali, M. A. I. (2016). Learning technical vocabulary through a mobile app: English language teachers' perspectives. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 4, 81–91. <https://doi.org/10.15282/ijleal.v4.487>
- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183-2198.
- Bank, W. (2024). *Foundational learning*. World Bank Group.
- Benlaghrissi, H., & Ouahidi, L. M. (2023). The impact of mobile-assisted language learning on developing EFL learners' vocabulary knowledge. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(22), 38–51. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i22.41665>
- Bittermann, A., McNamara, D., Simonsmeier, B. A., & Schneider, M. (2023). The landscape of research on prior knowledge and learning: A bibliometric analysis. *Educational Psychology Review*, 35(2). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09775-9>
- Chan, S. W., Looi, C., Kharudin, N. H., Ahmad, F., & Ismail, F. (2026). *Self-Regulated Learning and Academic Achievement among University Students in Online Learning Environments*. *Challenge*, 59(2), 192-206.
- Chango, W., Cerezo, R., & Romero, C. (2021). Multi-source and multimodal data fusion for predicting academic performance in blended learning university courses. *Computers and Electrical Engineering*, 89, 1–25. <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2020.106908>
- Deris, F. D., & Shukor, N. S. A. (2019). Vocabulary Learning Through Mobile Apps: A Phenomenological Inquiry of Student Acceptance and Desired Apps Features. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 13(07), pp. 129–140. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i07.10845>
- Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan. (2020). *Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan RI No. 84/E/KPT/2020 tentang*

- pedoman pelaksanaan mata kuliah wajib pada kurikulum pendidikan tinggi*. Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan.
- Dong, A., Jong, M. S. Y., & King, R. B. (2020). How does prior knowledge influence learning engagement? The mediating roles of cognitive load and help-seeking. *Frontiers in Psychology, 11*, 591203. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.591203>
- Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan awal (prior knowledge): Konsep dan implikasi dalam pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains, 2*(2), 217–232. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Kemenristek Dikti. (2016). *Buku ajar mata kuliah wajib umum agama Islam untuk perguruan tinggi*. Kemenristek Dikti.
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Adnan, A. (2023). Pengaruh pembelajaran blended learning dalam setting glosarium dan forum diskusi terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Makassar. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi: Inovasi Sains & Pembelajarannya, 11*(1).
- Lan, L. (2021). Mobile assisted language learning: Cognitive load and task motivation. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media, 1*(1), 52–57. <https://doi.org/10.54254/lnep.iceipi.2021161>
- Sulistiyarini, D., Liwayanti, U., Sabirin, F., & Florida, R. (2024). Pengembangan glosarium berbasis Android pada mata kuliah pendidikan agama Islam. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 11*(1), 1-16
- Manurung, P. (2021). Pemanfaatan sumber belajar dalam bidang bimbingan dan konseling. *Hikmah, 17*(2), 115–127. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i2.96>
- Mariani, D., Mustaji, M., & Dewi, U. (2025). Pengaruh model problem based flipped learning terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8*(2), 1492–1497.
- Müller, F. A., & Wulf, T. (2024). Differences in learning effectiveness across management learning environments: A cognitive load theory perspective. *Journal of Management Education, 48*(4), 802–828. <https://doi.org/10.1177/10525629231200206>
- Nursobah, A., Erihadiana, M., Ismail, D. S., & Suharna, A. (2025). Implementasi pendidikan agama Islam dalam kurikulum nasional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 210–235.
- Rianto, B., Lutfi, A., Naser, A. D. M., & Dasari, D. (2022). The effect of prior knowledge and learning motivation on mathematics learning outcomes of junior high school students. *Jurnal Pendidikan MIPA, 23*(4), 1876–1886. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i4.pp1876-1886>
- Rohani, S., & Suyono, A. (2021). Developing an Android-based bilingual e-glossary application of English for specific purposes (ESP). *English Language Teaching Educational Journal, 4*(3), 225–234. <https://doi.org/10.12928/eltej.v4i3.5209>
- Sari, A. Y., Smaragdina, A. A., Gunawan, A. W., Akbar, I. P. F., Fauziah, N., Nasmansyah, W., & Wardhani, E. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android dampak sosial informatika menggunakan andromo. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 5*(1), 35-52.
- Wan Ji, P., & Abdul Aziz, A. (2021). A systematic review of vocabulary learning with mobile-assisted learning platforms. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 11*(11), 1503–1521. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i11/11383>
- Wijaya, I. K., Bakri, R. A., Wutun, A. A., Fitriani, & Mattoliang, A. A. (2019). The effectiveness of mobile learning based Android in learning English vocabularies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 12*, 226–235. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i12.11167>
- Wulandari, K. D., Wardah, A., Syarifah, L., & Bakar, M. Y. A. (2024). Optimalisasi pembelajaran melalui pemahaman kemampuan awal peserta didik. *Journal Sains Student Research, 2*(6), 34-45.

Zulkafli Mohamed, M. (2015). Production e-glossary as mobile learning (m-learning) among the students of polytechnic. *International Journal of Vocational Education and Training Research*, 1(3), 49. <https://doi.org/10.11648/j.ijvetr.20150103.13>