

OPTIMALISASI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS AI MELALUI PLATFORM QUIZIZZ

Asep Sunarko¹, Ikhfanul Chakiki², Luthfiyatuz Zuhriyah³

^{1,2,3}Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

Corresponding e-mail: asepsunarko3@gmail.com

Copyright © 2025 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: [10.53866/jimi.v5i5.837](https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837)

Abstract

Through the Quizizz platform, this project seeks to maximize the creation of artificial intelligence (AI)-based Arabic language learning materials. The research employs a qualitative approach using an online literature study. Data were collected through documentary techniques from various online sources related to technology-based learning media development, particularly in Arabic language education. The Miles and Huberman approach, which entails data reduction, data presentation, and conclusion drawing, was used to analyze the data. The findings indicate that the Quizizz platform, integrated with AI features such as adaptive question difficulty, learning outcome analysis, and real-time feedback, can serve as an effective learning medium. Students' interest, involvement, and learning results in Arabic could all be improved by this media. The study recommends utilizing AI-based technology as an innovative alternative to address language learning challenges, particularly in the context of modern education.

Keywords: Arabic Language Learning, Artificial Intelligence, Quizizz

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan platform pembelajaran bahasa Arab Quizizz, yang dibuat oleh AI. Pendekatan kualitatif dan metode studi pustaka online digunakan. Data dikumpulkan melalui metode dokumenter dari berbagai sumber online yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Arab. Metode Miles dan Huberman digunakan untuk melakukan analisis data, yang mencakup penyesuaian, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang bagus karena memiliki fitur AI seperti menyesuaikan tingkat kesulitan soal, melakukan analisis hasil belajar, dan memberikan umpan balik secara real-time. Media ini memiliki potensi untuk meningkatkan semangat, keterlibatan, dan hasil belajar bahasa Arab siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan teknologi berbasis AI sebagai alternatif inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran bahasa, khususnya dalam konteks pendidikan modern.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Kecerdasan Buatan, Quizizz

1. Pendahuluan

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat, mengubah cara hidup dan interaksi manusia. Munculnya era Revolusi Industri 4.0 (Revolusi Industri) adalah salah satu dampak paling signifikan dari kemajuan teknologi. Revolusi ini ditandai dengan pengintegrasian teknologi yang canggih seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things*, komputasi awan, dan teknologi digital lainnya ke berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Bukhori dkk., 2024, hlm. 51).

Munculnya alat pendidikan yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) adalah fenomena

yang mencerminkan perkembangan pendidikan di era ke-21. Peran teknologi AI telah mengubah cara kita memandang metode pembelajaran dengan menciptakan alat pendidikan yang lebih responsif, adaptif, dan personal. Model pembelajaran yang sebelumnya cenderung kaku dan umum, kini memberikan ruang untuk yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, alat-alat pendidikan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kaya makna, memfasilitasi akses siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis. Signifikansi integrasi teknologi AI dalam alat pendidikan juga tercermin dalam kapasitasnya untuk memberikan umpan balik yang lebih akurat dan terukur terhadap kemajuan siswa. Melalui analisis mendalam terhadap data pembelajaran, AI dapat membantu pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik, memahami kebutuhan unik siswa, dan membuat media pembelajaran yang lebih efektif (Muthmainnah dkk., 2024, hlm. 47).

Salah satu sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka dengan efektif. Dengan media pengajaran, kelemahan siswa dapat diatasi. Misalnya, seorang pendidik dapat memulai pelajaran dengan pendekatan ceramah, yang kemudian dapat dilanjutkan dengan demonstrasi dan contoh nyata. Ini adalah cara terbaik untuk memberikan stimulus kepada indera siswa. Metode pembelajaran dan media yang digunakan sangat memengaruhi kualitas pembelajaran. Pemilihan cara tertentu akan mempengaruhi jenis media yang akan digunakan, karena keduanya saling berhubungan. Dalam arti bahwa keduanya harus selaras untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohani, 2020, hlm. 21).

Berkenaan dengan peran media pembelajaran, Al-Fauzan menyatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, yang mencakup hal-hal berikut:

1. Memperluas wawasan belajar siswa. Studi tentang penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa media berkontribusi besar dalam memperkaya pengalaman belajar. Dengan media, siswa dapat secara langsung mengamati dan merasakan materi yang dipelajari di kelas, sehingga memudahkan pemahaman. Selain itu, penyajian materi melalui media yang menarik meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Efisiensi waktu dan tenaga (ekonomis). Penggunaan media dalam proses pembelajaran memungkinkan penyampaian materi secara lebih efektif dalam waktu yang relatif singkat. Dengan demikian, guru dapat menghemat tenaga dalam menjelaskan atau menyampaikan materi dibandingkan jika tanpa bantuan media.
3. Memperbaiki perhatian siswa terhadap pembelajaran. Media pembelajaran mendekatkan materi guru kepada dunia nyata, memudahkan pemahaman dan meningkatkan fokus siswa terhadap pelajaran.
4. Membantu siswa lebih siap dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang relevan bagi siswa. Hal ini membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.
5. Meningkatkan keterlibatan berbagai panca indera dalam proses pembelajaran. Semakin banyak indera yang digunakan dalam belajar, semakin baik kemampuan siswa dalam menyerap materi. Hal ini juga memungkinkan hasil belajar bertahan lebih lama, sehingga kualitas pembelajaran meningkat.
6. Mengurangi perbedaan pandangan antara pendidik dan siswa. Seringkali, saat siswa belajar, terutama bahasa, mereka mengalami perbedaan pemahaman tentang makna kata atau konsep, seperti *lafadz* yang tidak diketahui siswa. Media pembelajaran membantu mengatasi hal ini dengan mengubah sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan dapat dirasakan, sehingga mempermudah pemahaman bersama.
7. Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pengalaman belajar. Media pembelajaran dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis, serta menemukan solusi atas suatu permasalahan. Hal ini memperkaya pengalaman belajar dan siswa terdorong untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
8. Mengatasi perbedaan individu antara peserta didik. Keragaman kemampuan di dalam kelas sering menjadi tantangan, di mana beberapa siswa sudah memahami materi sementara yang lain masih kesulitan. Media pembelajaran membantu menjembatani kesenjangan ini dengan menyajikan materi secara menarik dan bervariasi, sehingga dapat menjangkau semua siswa tanpa membuat mereka bosan atau tertinggal (Aminudin, 2014, hlm. 23–24).

Penggunaan media pembelajaran perlu direncanakan dengan cermat. Media harus dipilih berdasarkan standar tertentu dan sesuai dengan konteks pembelajaran yang dihadapi. Di era Industri 4.0 dan *Society 5.0* saat ini, pemanfaatan inovasi teknologi menjadi salah satu langkah penting dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, baik dosen maupun para akademisi lainnya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk penerapan inovasi teknologi dalam mendukung proses pendidikan (Limin, 2024, hlm. 123).

Penerapan kecerdasan buatan (AI) pada murid memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. AI dapat membangkitkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif melalui alat-alat seperti *Smart Sparrow*, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan murid dengan konten pendidikan. Berbagai penelitian memaparkan bahwa penggunaan teknologi AI secara signifikan meningkatkan prestasi akademik. AI tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan kebahagiaan siswa dalam belajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk memaksimalkan potensi dan pencapaian mereka. Salah satu faktor utama di balik tingginya motivasi dan prestasi ini adalah kemampuan AI untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang personal. Dengan memberikan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, AI membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Maulidin Nur Secha, 2024, hlm. 638).

Penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar mahasiswa, memberikan *feedback* secara instan, serta menghemat waktu dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara efektif agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan tetap menarik bagi siswa. Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah Quizizz. Platform ini berbasis gamifikasi, yang menjadikan pembelajaran di kelas lebih dinamis dan menarik. Quizizz memungkinkan pelaksanaan pembelajaran baik secara langsung di ruang kelas (tatap muka) maupun dalam mode asinkron, seperti tugas individu yang dapat diakses kapan saja oleh mahasiswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Sinta et al. (2019), Quizizz adalah platform daring yang memungkinkan pengguna untuk memperoleh pengetahuan sekaligus memantau perkembangan belajar mereka. Platform ini sangat cocok digunakan dalam evaluasi pembelajaran, seperti *pretest*, *posttest*, latihan soal, atau kuis interaktif. Dengan pendekatan gamifikasi dan fitur yang fleksibel, Quizizz dapat menjadi alat evaluasi yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Asidiqi & Adiputra, 2024, hlm. 569).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan jenis penelitian studi pustaka (*library research*). Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menjelaskan dan menganalisis suatu fenomena. (Ismail Suardi Wekke dkk., 2019, hlm. 33). Sementara studi pustaka dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis informasi dari sumber-sumber digital yang tersedia secara online. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana teknologi kecerdasan buatan (AI) dapat dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran Bahasa Arab yang interaktif melalui platform Quizizz. Dengan pendekatan dan jenis penelitian ini, memungkinkan peneliti untuk menggali persepsi, pengalaman, serta efektivitas penggunaan platform berbasis AI dalam meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Arab secara interaktif.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pendekatan dokumentasi. Metode ini memungkinkan kita untuk menelusuri informasi dari sumber-sumber tertulis (Bungin, 2007). Penggunaan teknik pengumpulan data dokumenter bertujuan untuk mengeksplorasi optimalisasi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis platform Quizizz. Data dikumpulkan dari sumber-sumber dokumenter, seperti jurnal ilmiah, artikel konferensi, buku referensi, dan dokumen online terkait implementasi AI dalam pendidikan serta laporan penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran bahasa.

Sumber dokumen dipilih berdasarkan kriteria keaslian, relevansi, dan kemutakhiran. Pencarian dilakukan melalui platform penelitian terkemuka seperti Google Scholar, PubMed, dan database jurnal universitas. Dokumen yang relevan dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk menentukan tema utama yang mencakup peran AI dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab, fitur interaktif pada Quizizz yang mendukung efisiensi pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi dalam proses implementasi teknologi.

Penelitian ini menggunakan proses analisis data Miles dan Huberman, yang mencakup pengumpulan

data, pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. untuk mendapatkan hasil yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, reduksi data melibatkan penyaringan informasi terkait optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam platform Quizizz, seperti tanggapan pengguna, hasil evaluasi, dan fitur yang mendukung pembelajaran Bahasa Arab. Penyajian data yaitu mengkategorikan data yang telah diperoleh kemudian data tersebut disampaikan dalam bentuk narasi dengan tujuan untuk menginterpretasikan informasi secara terstruktur. Langkah berikutnya adalah menyusun kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari banyak sumber dan telah melewati tahap reduksi (Annisa & Mailani, 2023, hlm. 6472–6473).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Media berfungsi sebagai sarana penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bahasa Latin, "media" adalah bentuk jamak dari "*medium*", yang berarti "perantara". Istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang mengandung informasi yang menghubungkan penerima dengan sumbernya. Komunikator (*al-mursil*) dan komunikan (*al-mustaqbil*) adalah dua pihak yang terlibat dalam penggunaan media. Media berfungsi sebagai penghubung antara sumber (pengirim pesan) dan penerima (penerima pesan), dan memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi dengan efektif antara pengirim dan penerima. Media sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Ini karena media dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar, mempermudah pemahaman materi yang sulit, membantu mereka berpikir kreatif, dan meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa (Sholihah dkk., 2022, hlm. 34–35).

Media, di sisi lain, disebut *wasail* dalam bahasa Arab, yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media, menurut Abdul Alim Ibrahim, adalah sarana untuk memperjelas. Beberapa istilah media yang digunakan dalam bahasa Arab termasuk *Wasa'il al-Ta'lim*, *al-Wasa'il al-Ta'limiyah*, *al-Wasa'il al-Idhah* atau *al-Wasa'il al-Taudhihiyyah*, dan beberapa orang juga menggunakan *al-Mu'ayyanaat al-Sam'iyah wa al-Bashariyyah*. Meskipun istilah-istilah ini berbeda, mereka semua berbicara tentang hal yang sama: media pembelajaran. Media pembelajaran ini mengalami perkembangan seiring waktu. Pada awalnya dikenal sebagai pendidikan visual (alat peraga pandang), kemudian berubah menjadi bahan pengajaran audio visual (alat peraga dengar), kemudian komunikasi audio visual (komunikasi pandang dengar), dan akhirnya dikenal sebagai teknologi pendidikan. (Furoidah, 2020, hlm. 66–67).

Berbagai unsur bahasa Arab, seperti *al-ashwat* (suara), *al-huruf* (huruf), *mufradat* (kosakata), dan *tarkib* (jumlah atau kalimat), dapat diajarkan melalui media pembelajaran bahasa Arab. Setiap komponen ini sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Arab. Selain itu, kemampuan berbahasa biasanya terdiri dari empat jenis kemampuan utama, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat kemampuan ini saling mendukung untuk membentuk kemampuan berbahasa Arab yang lengkap (Hilmi dkk., 2024, hlm. 11148).

Secara teoritis, media pembelajaran bahasa Arab dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu audio (*Al-Sam'iyah*), visual (*Al-Bashariyyah*), dan audio visual (*Al-Sam'iyah Al-Bashoriyyah*).

1. Media Audio (*Al-Wasail Al-Sam'iyah*)

Media audio berhubungan dengan alat pendengaran, di mana informasi yang diterima dalam bentuk suara atau bunyi. Dalam hal ini, suara berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan, yang dapat berasal dari kata-kata seperti "baca," "jelaskan," "ceritakan," dan kata-kata lainnya yang memiliki makna serupa (Rohman & Yusuf, 2022, hlm. 46). Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk materi maharah istima' (kemampuan mendengarkan). Media audio dalam bahasa Arab lebih mengutamakan aspek pelafalan (*makhraj*) dan pelatihan pengucapan, yang sangat mendukung keterampilan berbicara dan memahami kata-kata secara lisan.

Fungsi utama dari media audio adalah untuk mengirimkan pesan suara dari sumber ke penerima. Media ini sangat erat kaitannya dengan indera pendengaran dan hanya memanipulasi kemampuan suara saja. Dalam hal ini, Musfiqon berpendapat bahwa penggunaan media audio dalam pembelajaran berpengaruh besar terhadap pengembangan keterampilan pendengaran siswa, yang penting untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menanggapi ucapan dalam bahasa Arab. Pengembangan ketrampilan yang dapat diraih dalam penggunaan media pembelajaran berupa audio, yaitu:

- a. Berorientasi pada kemampuan siswa untuk mempertahankan dan memusatkan perhatian. Contohnya, siswa dapat menganalisis suatu peristiwa yang sedang mereka dengarkan dengan penuh perhatian, tanpa terganggu oleh hal-hal lain.
 - b. Melatih kemampuan analisis siswa. Misalnya, siswa dapat mengurutkan suatu peristiwa yang mereka dengar, kemudian menjelaskan penyebab serta akibat dari peristiwa tersebut, memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap informasi yang disampaikan melalui audio.
 - c. Mampu membedakan ide yang sesuai dan tidak sesuai ketika mendengarkan suara. Dalam kasus ini, ketika mendengarkan dua informasi yang berbeda, siswa mampu membedakan mana yang lebih relevan atau tepat dan mana yang tidak sesuai dengan topik yang dibahas.
 - d. Meneliti kembali konsep yang telah didengarkan. Setelah mendengarkan informasi, contohnya, siswa dapat menuliskan ulang atau merangkum informasi tersebut dengan kata-kata mereka sendiri, menunjukkan bahwa mereka memahami materi yang disampaikan melalui suara
- Musfiqon berpendapat bahwa ada beberapa jenis media untuk mengajar bahasa Arab yang berbasis suara, seperti radio, rekaman, dan laboratorium bahasa, tetapi dalam praktiknya, rekaman dan laboratorium bahasa adalah media yang lebih cocok untuk mengajar bahasa Arab. Alasan utama adalah bahwa siaran radio berbahasa Arab biasanya berasal dari negara-negara Arab, dan program dan konten mereka tidak selalu cocok untuk anak-anak Indonesia. Sebaliknya, tape recorder dan laboratorium bahasa menawarkan fleksibilitas yang lebih besar, memungkinkan pengajaran bahasa Arab secara lebih terstruktur dan terarah. Media ini dapat digunakan untuk memutar rekaman percakapan, dialog, atau materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum dan lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Hilmi dkk., 2024, hlm. 11149).
2. Media Visual (*Al-wasail Al-Bashoriyah*)

Media visual mengandalkan penglihatan dan mengumpulkan data melalui aktivitas melihat. Media ini dapat berupa alat peraga seperti benda-benda alami atau tiruan. Contoh lain adalah kartu dalam berbagai bentuk, seperti kartu huruf, kata, kalimat, dan gambar. Media berupa benda tiruan dan gambar telah terbukti cukup efektif dalam mengajar bahasa Arab, terutama dalam mengenalkan mufrodat (kosakata) dan pola kalimat.

Media visual sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat dilihat secara langsung dan membantu siswa memahami dan mengingat apa yang disampaikan. Dua kelompok utama media visual ini adalah proyeksi dan media visual non-proyeksi. Jenis-jenis media visual non-proyeksi meliputi (Prananingrum dkk., 2020, hlm. 313–315):

- a. Gambar/Foto

Media visual ini sangat fleksibel karena dapat digunakan di mana saja, kapan saja, dan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Sifatnya yang umum dan efektif menjadikannya cocok untuk menyampaikan berbagai jenis materi. Jenis-jenisnya meliputi foto dokumentasi yang bernilai sejarah dan digunakan untuk mengenang atau menggambarkan peristiwa di masa lalu, foto aktual yang menunjukkan peristiwa nyata yang sedang atau telah terjadi untuk memberikan gambaran faktual kepada siswa, serta foto pemandangan yang menyajikan keindahan atau kondisi lingkungan tertentu sebagai pengenalan tempat atau suasana. Selain itu, ada foto iklan yang menarik perhatian dan menyampaikan pesan persuasif, serta foto simbolis yang mengandung pesan atau makna tertentu yang sering digunakan untuk menggugah pemikiran kritis. Media visual ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa, tetapi juga mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual

- b. Papan tulis

Media ini telah digunakan sejak zaman dahulu dan hampir semua lembaga pendidikan memanfaatkannya. Hingga kini, media ini tetap relevan meskipun telah mengalami perkembangan dalam hal model dan teknologi. Jika dulu penggunaannya mengandalkan kapur sebagai alat tulis, kini telah beralih ke spidol, yang kita kenal dengan sebutan *whiteboard*. Pergeseran ini menunjukkan adaptasi terhadap kebutuhan zaman, namun esensinya sebagai media pembelajaran tetap sama, yaitu mendukung interaksi langsung antara pengajar dan siswa melalui penyampaian informasi secara visual.

c. Papan Flanel

Media ini adalah papan yang permukaannya dilapisi dengan kain flanel, dirancang khusus untuk menyajikan informasi secara visual. Fungsinya terbatas pada penyampaian informasi singkat, seperti gambar, skema, *mufrodat*, *syi'ir 'arabi*, serta ringkasan inti dari materi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Media ini sangat efektif untuk menarik perhatian siswa karena tampilannya yang sederhana namun menarik, mempermudah pemahaman melalui penyajian materi secara terstruktur dan visual. Sedangkan media visual berupa proyeksi yaitu:

d. Slide

Media slide adalah penyajian gambar atau informasi melalui proyektor, yang biasanya dibuat menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft PowerPoint. Media ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk mendukung penjelasan materi seperti kaidah-kaidah *nahwu* dan *sharf*, *qiro'ah* (membaca), serta materi yang berkaitan dengan *mufrodat* (kosakata). Penggunaan slide mempermudah penyampaian informasi secara visual, terorganisir, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

e. Overhead Projector (OHP)

OHP atau LCD adalah media proyeksi yang berfungsi untuk menampilkan gambar dari slide agar terlihat lebih besar dan jelas.

3. Media Audio Visual (*Al-Sam'iyah Al-Bashoriyyah*)

Media audio visual menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses, sehingga dapat dilihat dan didengar. Ini adalah media pengajaran bahasa yang paling lengkap karena memanfaatkan kedua indera sekaligus. Media audio visual dibagi menjadi dua jenis berdasarkan karakteristiknya:

- Media Audiovisual Diam. Ini mencakup TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, dan buku bersuara, yang tidak melibatkan gerakan, hanya suara dan gambar yang tetap.
- Media Audiovisual Gerak. Ini melibatkan film TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lainnya, yang menyajikan gambar yang bergerak serta suara, memberikan pengalaman yang lebih dinamis dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi *Istima'*, *Kalam*, dan *Qiro'ah*, media audiovisual berupa film atau video sering digunakan. Media ini memungkinkan interaksi yang mendukung antara indera pendengaran dan penglihatan, yang memungkinkan pembelajaran hampir semua materi dengan cara yang lebih menarik. TV, VCD, komputer, dan laboratorium bahasa adalah jenis media yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Ada juga media sound slide, yang mirip dengan film dan video, tetapi dengan materi yang diajarkan. Media ini memungkinkan guru membuat materi apa pun yang mereka butuhkan, biasanya digunakan untuk mengajarkan *Qiro'ah*, *Istima'*, *Kalam*, dan kaidah *Shorfiyyah* (Hayatunnisa & Hanafi, 2024, hlm. 13200–13201).

Pengertian AI (*Artificial Intelligence*) dan Quizizz

1. Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang ilmu komputer yang berkonsentrasi pada pembuatan sistem dan mesin yang dapat melakukan fungsi yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. AI menggunakan model matematika dan algoritma untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya mengenali pola, belajar dari data, dan membuat keputusan cerdas. Pembelajaran mesin (*machine learning*), jaringan syaraf tiruan (*neural networks*), dan pemrosesan bahasa alami (*natural language processing*) adalah beberapa konsep penting dalam kecerdasan buatan. Berbagai bidang, seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, mobil otonom, pengobatan, dll., telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan kecerdasan buatan (Eriana dkk., 2023, hlm. 1).

2. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah sebuah alat berbasis web yang memungkinkan pembuatan permainan interaktif untuk kegiatan pembelajaran. Selain tersedia dalam bentuk website, Quizizz juga dapat diunduh sebagai aplikasi di smartphone melalui Playstore. Aplikasi ini mudah dipahami dan dioperasikan oleh guru maupun dosen, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis daring. Dengan fitur-

fitur interaktif, Quizizz memudahkan pengajaran dan evaluasi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif (Zulpina, 2022, hlm. 778).

Quizizz merupakan aplikasi edukasi interaktif yang dirancang untuk memotivasi siswa belajar melalui fitur-fitur yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan kuis multiplayer yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, smartphone, atau tablet. Sebagai aplikasi berbasis game, Quizizz mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, sehingga membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat mengerjakan latihan secara mandiri menggunakan perangkat elektronik mereka sendiri, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan efektif (Fahrudin Arrozi dkk., 2024, hlm. 135).

3.2. Pembahasan

3.2.1 Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks dan dinamis di era Society 5.0, yang ditandai oleh kolaborasi harmonis antara manusia dan mesin, dengan kecerdasan buatan sebagai alat pendukung utama. Melalui penyediaan media pembelajaran yang bervariasi, interaktif, dan menarik, serta kemampuan untuk memberikan umpan balik cepat dan akurat kepada siswa, AI memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penggunaan *internet of things* (IoT) dalam pembelajaran bahasa Arab memungkinkan siswa menggunakan perangkat elektronik yang terhubung ke internet untuk belajar kapan saja dan di mana saja

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah bidang studi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komputer untuk melakukan tugas-tugas yang lebih mudah dilakukan oleh manusia daripada yang dapat dilakukan oleh manusia. Beberapa fungsi otak manusia dapat dimodelkan oleh kecerdasan buatan, seperti berpikir, bernalar, memecahkan masalah, memahami bahasa, dan membuat keputusan (Evy Nur Rohmawaty dkk., 2024, hlm. 320) .

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran bahasa Arab di era Society 5.0. Namun, guru, pendidik, dan mentor dapat menggunakan AI untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif, membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa.

Berikut adalah jenis-jenis *Artificial Intelligence* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab: (Aidah Novianti Putri & Moh. Abdul Kholiq Hasan, 2022, hlm. 73).

a. *Intelligent Tutoring System* (ITS)

***Intelligent Tutoring System* (ITS)**, atau juga disebut **Sistem Pembelajaran Cerdas (SPC)**, adalah aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. ITS merupakan sistem pengajaran komputer yang dirancang untuk menyesuaikan materi dan strategi pengajaran dengan kebutuhan individu peserta didik. Menurut Ong dan Ramachandran, tujuan utama ITS adalah menerapkan metode pembelajaran satu-satu antara guru dan siswa. Sistem ini berusaha meniru cara manusia dalam mengajar dan melakukan tanya jawab dengan pengguna. ITS ini mampu menyajikan materi pembelajaran yang mencakup geometri dan digital, hukum nun sukun atau tanwin, serta materi yang ditujukan untuk siswa kelas VIII SMP.

Salah satu penerapan SPC yang telah dikembangkan adalah **Smartpilot**, sebuah aplikasi yang berguna menciptakan perangkat pembelajaran berbasis komputer. Smartpilot menyediakan pembelajaran yang interaktif dengan memberikan umpan balik (*feedback*) antara program dan pengguna. Aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan mendorong mereka untuk lebih aktif belajar di luar ruang kelas.

Komponen utama dalam Smartpilot meliputi **Sistem Pakar (*Expert-System*)** dan **Backus-Naur Form (BNF)**. Sistem Pakar mengolah basis pengetahuan sistem dan menyelesaikan masalah siswa. Sementara itu, BNF digunakan untuk memeriksa kesalahan input teks, memisahkan label dan pernyataan, serta membangun pohon ekspresi, sehingga Smartpilot mampu memfasilitasi tanya jawab antara instruktur dan pengguna.

b. *Voice Assistant*

Asisten suara digital (*Voice Assistant*) menggunakan pengenalan suara atau audio dan pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing/NLP) untuk memenuhi perintah pengguna. Siswa dapat dengan mudah menemukan berbagai referensi, materi, soal, jurnal, artikel, dan buku digital berkat

teknologi ini. Google Assistant, Siri, dan Cortana adalah beberapa aplikasi yang menggunakan teknologi *voice assistant*.

c. *Personalized Learning*

Personalized Learning adalah solusi untuk mengatasi keterbatasan e-learning saat ini. Prinsip utamanya adalah menyediakan materi pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan dan keterampilan pengguna serta menyesuaikan materi dengan gaya belajar individu. Sistem ini juga memiliki kemampuan untuk menyesuaikan tampilan agar sesuai dengan kebutuhan dan variasi pengguna, sehingga meningkatkan proses pembelajaran. Aplikasi seperti Duolingo, Ruang Guru, Zenius, dan lainnya menggunakan pembelajaran personal.

d. *Virtual Mentor*

Virtual mentor adalah fitur kecerdasan buatan yang kini banyak digunakan di berbagai bidang teknologi, terutama platform berbasis online. Dalam mentoring, seorang yang berpengetahuan membantu orang yang kurang berpengetahuan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Kecerdasan buatan dapat memberikan umpan balik tentang latihan soal dan aktivitas belajar siswa serta menawarkan saran tentang materi yang perlu dipelajari lebih lanjut, seperti pengajar atau tutor. Virtual Mentor adalah platform e-learning yang menggabungkan berbagai media dengan fokus kecerdasan, personalisasi, dan interaksi.

e. *Smart Content*

Smart Content adalah teknologi kecerdasan buatan yang sering ditemukan di perpustakaan digital di sekolah, universitas, dan perpustakaan umum. Teknologi ini digunakan untuk berbagi dan mencari konten digital, yang membuat pencarian materi pembelajaran seperti buku pemrograman lebih mudah dan cepat. AI membantu menemukan dan mengorganisasikan buku yang dicari dengan cepat. *Smart Content* terdiri dari berbagai jenis materi pembelajaran, seperti buku teks digital dan antarmuka yang dapat disesuaikan untuk memenuhi keperluan pengguna.

f. *Automatic Assessment*

Untuk keperluan asesmen dan koreksi soal otomatis secara online, AI saat ini sangat dimanfaatkan. Dengan fitur ini, guru dan tutor dapat menyiapkan dan menyelenggarakan kuis atau ulangan dengan cara yang lebih praktis dan efektif. Tidak ada lagi kebutuhan guru untuk membuat soal atau mengoreksi jawaban secara manual. Sistem AI secara otomatis mengikuti instruksi yang telah diprogram dan dapat menyesuaikan diri dengan kebiasaan pengguna atau siswa. Bahkan, AI dapat menyarankan materi apa yang harus dipelajari lagi berdasarkan apa yang telah mereka lakukan.

g. *Game Edukasi*

Game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun tetap menyuguhkan elemen hiburan dan kesenangan. Game edukasi mencakup berbagai bentuk permainan yang dikembangkan untuk memberi pengalaman belajar atau proses belajar melalui aktivitas bermain yang mengandung unsur pembelajaran.

3.2.2 Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Teknologi telah memainkan peran penting dalam kemajuan media pembelajaran, salah satunya dengan memudahkan pembuatan aplikasi permainan seperti Quizizz, yang semakin populer sebagai media pembelajaran yang ideal di era new normal, terutama untuk siswa SMA. Permainan memungkinkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Kajian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Mereka menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan lingkungan pembelajaran tanpa mengurangi materi yang telah diajarkan oleh guru. Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan aspek visual dan verbal. Aplikasi ini sangat cocok diterapkan di berbagai tingkatan pendidikan dan mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab (Sarah dkk., 2023, hlm. 119).

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Quizizz

Untuk memulai aplikasi Quizizz, diharuskan mendaftar terlebih dahulu untuk mendapatkan akun yang mempermudah akses ke aplikasi tersebut. Caranya adalah dengan mengklik tulisan "Sign Up" yang tertera, lalu mengisi biodata secara singkat saat pendaftaran sebagai identifikasi. Setelah berhasil mendaftar, maka akun tersebut dapat digunakan untuk mengakses aplikasi Quizizz. Untuk login, cukup klik tulisan "Login" di aplikasi Quizizz dan masukkan email serta *password* yang digunakan saat mendaftar.

Setelah berhasil masuk ke aplikasi Quizizz dan terdaftar sebagai pengguna, tampilan *library* akan menampilkan berbagai koleksi kuis yang telah dibuat oleh pengguna sebelumnya. Di sini, kuis yang tersedia dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai macam variasi kuis, dan untuk mendorong kreativitas, aplikasi ini memungkinkan pembuatan kuis sendiri. Caranya adalah dengan mengklik tulisan "Create My Quiz" untuk membuat kuis berdasarkan kreasi pribadi. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz (Salsabila dkk., 2020, hlm. 169):

1. Akses situs www.quizizz.com
2. Klik tombol "Log In"
3. Pilih opsi "Teacher" untuk masuk sebagai pengajar
4. Masukkan username, email, dan password
5. Setelah berhasil masuk, klik "Create a Quiz" untuk membuat kuis
6. Tampilan "Let's Create a Quiz" akan muncul
7. Masukkan nama kuis, misalnya: "Pelajaran Agama Islam"
8. Klik "Save"
9. Kemudian pilih "Create New Question"
10. Ketik pertanyaan di kolom "Write Question Here", lalu masukkan opsi jawaban pada kolom "Answer Option 1", "Answer Option 2", dan seterusnya (untuk pilihan ganda)
11. Centang jawaban yang benar
12. Tentukan durasi waktu pengerjaan setiap soal
13. Klik "Save"
14. Setelah selesai menambahkan soal, klik "Finish Quiz"
15. Pilih kelas tujuan kuis pada halaman detail kuis, lalu klik "Save Details"
16. Pilih opsi "Homework" jika kuis digunakan sebagai PR, atau "Play Live" untuk mengerjakan secara langsung
17. Tentukan batas waktu pengerjaan, termasuk tanggal dan jam, lalu klik "Proceed"
18. Kode kuis akan muncul, digunakan untuk mengakses kuis
19. Akses link "http://quizizz.com/admin/"

Dampak Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Setiap media dalam hal ini untuk menunjang proses pembelajaran, mempunyai kelemahan dan keunggulan dalam penggunaannya. Berikut keunggulan dan kelemahan quizizz sebagai media pembelajaran. Keunggulannya:

1. Guru dapat dengan mudah membuat soal; mereka hanya perlu memindahkan soal dari arsip mereka, yang dapat dilihat siswa lain. Ini biasanya terjadi setelah siswa mengetahui bahwa guru menggunakan Quizizz untuk mencari tahu atau mencari variasi soal. Guru harus kreatif dan setidaknya memiliki arsip soal yang telah dibuat sendiri.
2. Perankingan siswa sangat mudah; jika setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan menerima poin untuk masing-masing soal dan akan diberikan ranking berdasarkan jumlah poin yang mereka dapatkan.
3. Koreksi otomatis muncul jika siswa menjawab pertanyaan salah.
4. Siswa dapat melihat kembali jawaban mereka di tampilan *Review Question* setelah kuis selesai.
5. Karena kuis tersebut dirancang sebagai tugas rumah atau PR, daftar pertanyaan yang diberikan kepada setiap siswa berbeda dari yang diberikan kepada siswa lainnya. Akibatnya, daftar pertanyaan tersebut diacak dan soal yang muncul pada setiap siswa berbeda-beda.

4. Kesimpulan

Integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui platform Quizizz memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas proses belajar. Platform ini memungkinkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan terukur melalui fitur-fitur seperti gamifikasi, umpan balik instan, dan evaluasi otomatis. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya menjadi lebih menarik bagi siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka, sehingga membantu

pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Quizizz juga fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara personal dengan tempo masing-masing. Namun, optimalisasi penggunaan Quizizz memerlukan persiapan yang matang, termasuk penyesuaian materi oleh guru untuk memastikan relevansi dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab, seperti penguasaan mufradat dan struktur kalimat. Tantangan teknis seperti kebutuhan koneksi internet stabil dan pengendalian aktivitas siswa selama pembelajaran daring perlu diatasi untuk memastikan efektivitas implementasi. Dengan perencanaan yang tepat, media ini menjadi alat yang inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab di era teknologi maju seperti sekarang ini.

Bibliografi

- Aidah Novianti Putri & Moh. Abdul Kholiq Hasan. (2022). Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0. *Tarling : Journal of Language Education*, 7(1), 69–80. <https://doi.org/10.24090/tarling.v7i1.8501>
- Aminudin. (2014). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Munzir*, 7(2), 13–28.
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Medan Area. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477.
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, D. K. (2024). Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis Artificial Intelligence. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 568–575. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7168>
- Bukhori, M. W., Agustina, N., & Huda, Y. S. (2024). Implementasi Penggunaan AI Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023. 03(02).
- Bungin. (2007). Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya. *Kencana*, 2.
- Eriana, E. S., Kom, M., Kom, S., Zein, D. A., & Kom, M. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. EUREKA Media Aksara.
- Evy Nur Rohmawaty, Danial Hilmi, M Sholih Salimul Uqba, & Ummu Sulaimah Saleh. (2024). Peran Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa Arab Mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(3), 316–328. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.4023>
- Fahrudin Arrozi, Siti Masruchah, & Nur Hasan. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang. *AR-RAID: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 134–144.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Hayatunnisa, S. & Hanafi. (2024). Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal. *Journal on Education*, 6(2), 13196–13205.
- Hilmi, Zuhra, S. F., & Hikmah, M. (2024). Analisis Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11146–11156.
- Ismail Suardi Wekke, Stambol A. Mappasere, & Naila Suyuti. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Penerbit Gawe Buku.
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>
- Limin, S. (2024). Strategi Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Pembelajaran Quizizz. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4, 122–131.
- Lokot Halimah & Zulheddi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3792–3799.
- Maulidin Nur Secha, S. (2024). *Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13937824>
- Muthmainnah, N., Rahmayanti, V. A., & Faizin, Moh. (2024). Modernitas Alat Pendidikan Dalam Perspektif Artificial Intelligence Fenomena Kemajuan Zaman Pendidik Abad 21. *Pedagogi: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 24(1), 46–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i1.1937>
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 303–319.
- Rohani, R. (2020). Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Rohman, F., & Yusuf, A. (2022). *Urgensi Dan Jenis Media Pembelajaran Bahasa Arab : Studi Analisis Terhadap Ayat-Ayat Alquran*. 3(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi [JIITUJ]*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). *Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 3(1).
- Tumaji, S. T. (2018). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, dan Humaniora*, 5(1), 107–122.
- Zulpina. (2022). Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 775–787. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>