

**TREN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI
INTERAKTIF DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH : *SYSTEMATIC
LITERATURE REVIEW***

Naurah Nazhipah Amalia¹, Farikh Marzuki Ammar²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
farikh1@umsida.ac.id

ABSTRACT

Arabic language learning in Indonesia is increasing in line with rapid technological advances. However, students' enthusiasm for learning Arabic is still relatively low, as they consider Arabic to be a complicated and boring subject. Interactive applications have emerged to address the challenges of Arabic language learning in schools, particularly at the junior high school/MTs and senior high school/MA levels. This study aims to identify the types of interactive applications frequently used in Arabic language learning at the junior high school/MTs and senior high school/MA levels, as well as to identify the benefits of using such applications. The research method employed was a Systematic Literature Review (SLR), analyzing selected articles obtained from the Garuda database. The analysis results show that there are six types of applications that are frequently used, namely Kahoot, WordWall, Canva, PowerPoint, Baamboozle, and Quizalize. The use of these applications has proven to increase students' interest, enthusiasm, and learning outcomes. Additionally, they enhance language skills and create a more enjoyable learning environment.

Keywords: *interactive application, Arabic language learning, secondary school, SLR*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia semakin meningkat diiringi dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Namun antusiasme peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab masih tergolong rendah, dikarenakan mereka menganggap bahasa Arab adalah pelajaran yang rumit dan membosankan. Aplikasi interaktif hadir untuk membantu mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab di sekolah, khususnya di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis aplikasi interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA, serta mengidentifikasi manfaat dari penggunaan aplikasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis artikel-artikel terpilih yang diperoleh dari database Garuda. Hasil analisis menunjukkan bahwa

terdapat 6 jenis aplikasi yang sering digunakan, yaitu Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, Baamboozle dan Quizalize. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut terbukti mampu meningkatkan minat, semangat, serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, juga mampu meningkatkan kemampuan maharah lughawiyah, serta menciptaka suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: aplikasi interaktif, pembelajaran bahasa arab, sekolah menengah, SLR

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab menjadi semakin populer di Indonesia seiring meningkatnya kebutuhan untuk mempelajari bahasa, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam lingkup persekolahan sendiri, bahasa Arab telah ditetapkan menjadi salah satu mata pelajaran wajib untuk semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga tingkat menengah(Muttaqima & Hikmah, 2023). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran bahasa Arab dalam dunia pendidikan Indonesia(Dzati & Hikmah, 2024). Namun di sisi lain, pembelajaran bahasa Arab di sekolah juga memiliki problem tersendiri, seperti antusiasme peserta didik yang kurang untuk mempelajari bahasa Arab, karena beranggapan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa yang asing dan rumit(Sholichah & Ammar, 2024)(Syaefudin & Umi, 2023).

Perkembangan bahasa Arab juga diiringi kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat, sehingga kehidupan manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan(Muhammad Nashrullah, 2021)(Syagif, 2023) (Mahmudi, Manca, & Kusuma, 2022). Mengingat saat ini kita berada pada era pembelajaran abad ke-21, tentu saja ini menjadi sebuah tantangan bagi para pengajar bahasa Arab, sebab di samping harus memahami keunikan dan kompleksitas bahasa Arab(AIFauzan, 2011), mereka dituntut untuk menguasai teknologi demi menciptakan suasana belajar-mengajar yang interaktif(Ritonga, 2023)(Sa'diyah, 2021)(Anwar, 2025). Salah satu solusi potensial dapat diimplementasikan oleh pengajar bahasa Arab agar suasana belajar tidak monoton, lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan aplikasi interaktif(Afaria, Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma, 2022).

Aplikasi interaktif merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran (Jamil & Agung, 2022). Banyak sekali aplikasi interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Arab. Beberapa aplikasi sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, seperti kahoot!, quizziz, wondershare quiz, dan masih banyak lagi. Hadirnya aplikasi-aplikasi ini tentu menjadi kabar gembira bagi pengajar bahasa Arab, karena dengan bantuan aplikasi-aplikasi tersebut para pengajar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton dengan cara yang mudah (Rahman, 2022) (Adityawarman, Sondang, Hanifah, & Kusumayati, 2022) (Suryati, Permatasari, Rofiana, Miftah, & Musthofa, 2021) (Aliah, Amirudin, & Muzaki, 2023).

Beberapa penelitian dahulu telah membuktikan bahwa dengan penggunaan aplikasi interaktif memberi dampak positif dalam pembelajaran bahasa Arab. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Novita dan Tatang yang memaparkan

bahwa aplikasi kahoot! mampu meningkatkan minat belajar siswa MAN 1 Lahat sebanyak 81% (Novita & Tatang, 2024). Selain meningkatkan minat peserta didik, kahoot! juga mampu meningkatkan *maharah lughawiyyah* peserta didik, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidah, dkk yang memaparkan bahwa aplikasi kahoot! mampu meningkatkan maharah kitabah peserta didik di Madrasah Aliyah NU Mazra'atul Lamongan (Abidah, Rohman, & Rahmadian, 2023). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Zulpina, dkk membuktikan bahwa penggunaan aplikasi quizziz mempermudah peserta didik dalam menguasai keempat *maharah lughawiyyah (kalam, istima', kitabah, dan qiro'ah)* (Zulpina, Harahap, & Fitri, 2022).

Berangkat dari penelitian-penelitian yang telah dipaparkan, belum ditemukan penelitian yang mengulas secara komprehensif tentang penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan eksplorasi secara mendalam terkait aplikasi interaktif dan perannya dalam pelajaran

bahasa Arab, serta memfokuskan subjek penelitian kepada siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Peneliti merumuskan pertanyaan penelitian (RQ) sebagai berikut : 1) Aplikasi apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA? 2) Apa saja manfaat yang ditemukan dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, serta untuk mengetahui manfaat-manfaat dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Bersama penelitian ini, penulis berharap mampu memberikan wawasan yang lebih kepada para pengajar terkait penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan sekolah.

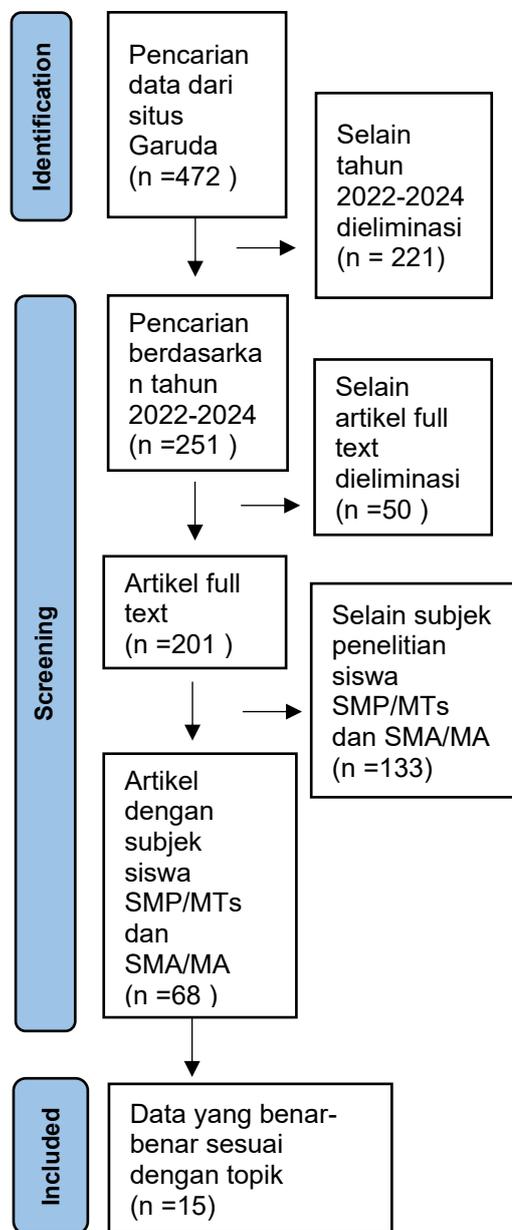
B. Metode Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review*) atau biasa dikenal dengan sebutan SLR.

Metode ini terdiri dari kegiatan mengumpulkan dan menyintesis data yang berkaitan dengan topik secara terstruktur (Phillips & Barker, 2021) (Junaedi Abdilah & Al Farisi, 2023) (Khairani & Nisa, 2024). Tahapan metode ini dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian (RQ), sebagaimana dipaparkan peneliti pada pendahuluan, kemudian proses pencarian literatur melalui situs Garuda (Garba Rujukan Digital) dengan menetapkan beberapa kriteria pencarian.

Adapun kriteria pencarian yang ditetapkan penulis ialah: 1) Tahun terbit artikel dibatasi pada tahun 2022-2024, 2) Data yang dikumpulkan wajib berupa artikel full text, 3) Data yang diambil hanya berupa artikel dengan subjek penelitian siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti menyeleksi dengan cara membaca keseluruhan artikel, guna mengetahui artikel yang benar-benar sesuai dengan topik. Metode SLR pada penelitian ini menggunakan protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-*

analyses) yang dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 1. Diagram PRISMA

Dapat dilihat pada Gambar 1. menunjukkan alur pencarian literatur menggunakan protokol PRISMA yang terdiri dari 3 kegiatan utama, yaitu *identification*, *screening*, dan *included*. Pada tahap *identification*,

peneliti melakukan pencarian pada situs Garuda dengan kata kunci “aplikasi pembelajaran bahasa Arab” dan ditemukan 472 artikel. Kemudian, pada tahap *screening* dilakukan seleksi berdasarkan 3 kriteria yang telah ditetapkan dan ditemukan 68 artikel. Kriteria tersebut mencakup tahun terbit dibatasi 2022-2024, artikel merupakan artikel full text, dan subjek penelitian siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Selanjutnya pada tahap *included*, peneliti melakukan seleksi akhir dengan membaca judul, abstrak, dan hasil penelitian dari 68 artikel yang telah diperoleh pada tahap *screening* untuk mendapatkan artikel-artikel yang benar-benar sesuai dengan topik. Pada tahap akhir ini diperoleh 15 artikel yang relevan dengan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil seleksi dan pencarian literatur dari situs Garuda, peneliti memperoleh 15 artikel yang benar-benar relevan untuk dianalisis lebih dalam. Artikel tersebut diklasifikasikan berdasarkan subjek penelitian dan jenis aplikasi yang digunakan, yang selanjutnya dimuat ke dalam tabel berikut:

Table 1. Data Artikel SLR

Artikel	Jenis Aplikasi	Subjek Penelitian
(Maulidiah, Syaifullah, & Syarifuddin, 2024)	Baamboozle	MTs Miftahul Huda Cendono
(Novita & Tatang, 2024)	Kahoot	MAN 1 Lahat
(Sumani, 2024)	Kahoot	MAN 1 Gorontalo
(Rahmayanti & Abidin, 2023)	WordWall	MAN Kota Batu
(Abusyairi, Zulkifli, & Mulyani, 2021)	Canva	MTs Al-Azhar Samarinda
(Kamil, 2022)	Power Point	SMP Cahaya Islam Kota Sorong
(Muttaqima & Hikmah, 2023)	WordWall	SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo
(Fatoni & Ainiyah, 2024)	Quizalize	MTsN 2 Bolang Mongondow
(Az-zahra, Hedrayana, & Hariyadi, 2023)	Power Point	SMPIT Al-Muqorrobin
(Mofid & Sya'bah, 2024)	Canva	SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang
(Musthafa & Anam, 2023)	WordWall	SMP Nurul Huda Modung
(Abidah et al., 2023)	Kahoot	MA NU Mazra'atul Ulum Paciran
(Nola, Jupira Gusti, Asrina, 2024)	WordWall	MA Tarbiyah Islamiyah Paninggahan Solok
(Nisak, Hanomi, & Asrina, 2024)	Kahoot	MTs Muhammadiyah

		Islamiyah Solok
(Al Ahqaf, Eslayeh, Mahmoud, Anah, & Rusuly, 2022)	Kahoot	MAN 1 Tapin

1. Aplikasi yang Sering Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP/MTs dan SMA/MA

Berdasarkan data-data yang telah disajikan pada table 1, dapat dilihat bahwa jenis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA sangatlah beragam. Terdapat 6 macam aplikasi yang sering digunakan, yaitu Baamboozle, Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, dan Quizalize. Dari keenam aplikasi tersebut diketahui bahwa frekuensi penggunaan aplikasi yang paling banyak adalah Kahoot, yaitu sebanyak 5 artikel ilmiah. Beberapa penyebab aplikasi Kahoot paling diminati oleh para pengajar adalah: 1) Dapat diakses dengan mudah dan gratis (Abidah et al., 2023), memiliki tampilan yang menarik (Novita & Tatang, 2024) (Sumani, 2024), dan memiliki banyak fitur yang dapat membantu dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab (Nisak et

al., 2024)(Al Ahqaf et al., 2022). Selanjutnya pada urutan kedua aplikasi yang paling banyak digunakan adalah WordWall yaitu sebanyak 4 artikel ilmiah, hal ini dikarenakan aplikasi WordWall mudah diakses menggunakan laptop, komputer, maupun ponsel(Musthafa & Anam, 2023) (Nola, Jupira Gusti, Asrina, 2024), dapat dicetak dan diakses secara offline (Rahmayanti & Abidin, 2023) (Musthafa & Anam, 2023), serta memiliki banyak fitur dengan tampilan yang menarik (Muttaqima & Hikmah, 2023)(Rahmayanti & Abidin, 2023). Kemudian diikuti oleh aplikasi Canva (Abusyairi et al., 2021)(Mofid & Sya'bah, 2024) dan Power Point(Kamil, 2022)(Az-zahra et al., 2023) pada urutan ketiga dengan masing-masing 2 artikel ilmiah, kedua aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu dapat membantu penyampaian materi pelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan buku. Lalu di posisi terakhir ditempati oleh Baamboozle(Maulidiah et al., 2024) dan Quizalize(Fatoni & Ainiyah, 2024) dengan masing-masing 1 artikel ilmiah, kedua aplikasi ini memiliki fitur

yang hampir sama dengan Kahoot dan WordWall, namun masih jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sejalan dengan pemaparan di atas, diketahui bahwa penggunaan aplikasi interaktif dapat disesuaikan dengan fokus kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Jika para pengajar bahasa Arab ingin memfokuskan pembelajaran bahasa Arab pada kegiatan games, kuis, atau cerdas cermat, maka bisa menggunakan aplikasi Kahoot, WordWall, Baamboozle, atau Quizalize. Sedangkan jika fokus pembelajaran hanya penyampaian materi, maka para pengajar bahasa Arab dapat menggunakan aplikasi Canva dan Power Point.

2. Manfaat Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP/MTs dan SMA/MA

Dari 15 artikel yang telah dianalisis, peneliti menemukan beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Aplikasi Kahoot membantu meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik(Novita & Tatang,

2024)(Sumani, 2024). Selain itu, Kahoot membuat pelajaran bahasa Arab lebih mudah dipahami sehingga membantu meningkatkan kemampuan menulis (*kitabah*), kemampuan mendengarkan (*istima'*), serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan(Abidah et al., 2023) (Nisak et al., 2024)(Al Ahqaf et al., 2022). Sementara itu, aplikasi WordWall dapat digunakan sebagai media evaluasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik(Rahmayanti & Abidin, 2023) (Nola, Jupira Gusti, Asrina, 2024). Aplikasi WordWall dapat membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih seru dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mempelajari bahasa Arab(Musthafa & Anam, 2023). Selanjutnya, aplikasi Canva dan Power Point membantu dalam penyajian materi bahasa Arab agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik(Mofid & Sya'bah, 2024)(Az-zahra et al., 2023). Sedangkan aplikasi Baamboozle membantu meningkatkan penguasaan kosakata

(*mufradat*) dan Quizalize mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan(Maulidiah et al., 2024) (Fatoni & Ainiyah, 2024).

Secara umum, penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berkontribusi positif pada aspek kognitif seperti peningkatan hasil belajar, penguasaan mufradat, serta kemampuan *maharah lughawiyah*, tetapi juga memberikan dampak pada aspek kognitif seperti meningkatkan minat, semangat, antusiasme, dan keaktifan peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa terdapat 6 jenis aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA yaitu, Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, Baamboozle, dan Quizalize. Sementara itu, manfaat dari penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut diantaranya adalah: 1) Meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, 2) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan

antusias dalam mempelajari bahasa Arab, 3) Meningkatkan kemampuan *maharah lughawiyyah* serta penguasaan kosakata (*mufradat*), 4) Meningkatkan hasil belajar peserta didik, 5) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab, dan 6) menciptakan suasana pembelajaran bahasa Arab lebih seru dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 162–179. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.773>
- Abusyairi, K., Zulkifli, E. M., & Mulyani, R. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IXB Di Mts Al-Azhar Samarinda. *Borneo Journal of Language and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.21093/benjole.v1i2.5570>
- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Al Ahqaf, M. I., Eslayeh, K., Mahmoud, M. F. A.-A., Anah, S., & Rusuly, U. (2022). Istikhdam Kahoot! Fī Al-Taqwīm Al-Yaumī li-Mādah Al-Lughah Al-'Arābīyah: Al-Bahts Al-Tajrībī fī Al-Madrasah Al-Tsānawīyah Al-Islāmīyah Al-Hukumīyah bi-Indūnīsīyā. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(2), 241–254. <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4204>
- AlFauzan, A. R. I. (2011). Idha'at li Mu'allimi Lughah Arabiyah li Ghair Nathiqin Biha, 136.
- Aliah, I. I., Amirudin, & Muzaki, I. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1).
- Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap

- Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat, 8, 169–176.
- Az-zahra, S. M., Hedrayana, A., & Hariyadi, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Power Point Dalam Pengajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di SMPIT Al-Muqorrobin Kota Cilegon. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Retrieved from <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1988>
- Dzati, A., & Hikmah, K. (2024). Efektivitas Media Arabic Tower Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Smp Muhammadiyah 1 Sidoarjo. *Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan, 8848(2)*, 655–663.
- Fatoni, A. K., & Ainiyah, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bolaang Mongondow. *Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*. Retrieved from <https://ejournal.iain-mandana.ac.id/index.php/almashadir/article/view/803>
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(1)*, 38–51. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>
- Junaedi Abdilah, A., & Al Farisi, M. Z. (2023). Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies, 4(1)*, 39–51. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>
- Kamil, A. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Aplikasi Microsoft Office Power Point. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL), 3(2)*, 23–26. <https://doi.org/10.37251/jpaii.v3i2.623>
- Khairani, P., & Nisa, S. (2024). Systematic Literature Review (SLR): Peran Lingkungan dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Berbahasa Indonesia. *Masaliq, 4(3)*, 742–749. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v4i3.3064>
- Mahmudi, I., Manca, D. A., & Kusuma, A. R. (2022). Literatur Review: Pendidikan Bahasa Arab Di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Madani, 2(2)*, 611–624. <https://doi.org/10.54259/mudima.v2i2.396>
- Maulidiah, B. N., Syaifullah, & Syarifuddin. (2024). Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Belajar Mufradat Bahasa Arab, 560–582.
- Mofid, M., & Sya'bah, B. L. M. (2024). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Arab Guna
-

- Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang. *Muhasabah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Retrieved from <http://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/muhad/article/view/2536>
- Muhammad Nashrullah. (2021). Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Pilihan Ganda). *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 30–40. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.553>
- Musthafa, F. A. D., & Anam, H. (2023). The Implementation Of “Wordwall” Web-Based Games As Instructional Media To Improve Arabic Vocabulary Mastery Of 8th Grade Students At SMP Nurul Huda Modung. *Aqlamuna: Journal of Educational Studies*. Retrieved from <https://ejournal.iaforis.or.id/index.php/aqlamuna/article/view/238>
- Muttaqima, F., & Hikmah, K. (2023). The Effectiveness Wordwall Media in Improving Mufrodat Mastery of Class XI Students of SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo [Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo], 1–7.
- Nisak, A., Hanomi, H., & Asrina, A. (2024). Tahsiin Mahaarat al-Istima’ Bistikhdaami Kahoot! Ladaa Thullaab al-Madrasat al-Tsanawiyat Muhammadiyah al-Islamiyyat Solok Sumatra al-Gharbiyyat. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 6(2), 346–357. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v6i2.621>
- Nola, Jupira Gusti, Asrina, A. Z. (2024). Tathwiiru Ikhtibaari Ta’aliim Al-Qowaa’id Al-’Arabiyyah Biistikhdaami WordWall fii Al-Madrasah At-Tarbiyyah Al-Islaamiyyah Paninggahan Solok, 10(2).
- Novita, A.-Z. T., & Tatang, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 12 Agama di MAN 1 Lahat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17432–17437.
- Phillips, V., & Barker, E. (2021). Systematic reviews: Structure, form and content. *Journal of Perioperative Practice*, 31(9), 349–353. <https://doi.org/10.1177/1750458921994693>
- Rahman, M. H. (2022). Penggunaan Wondershare Quiz Creator Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 50–58. <https://doi.org/10.30863/awrq.v3i2.3074>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu*
-

- Pendidikan*, 6(2), 349–358.
<https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>
- Ritonga, S. (2023). Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 378–395.
- Sa'diyah, H. (2021). Peluang Pembelajaran Maharah Al-Kitabah Berbantu Media Whatsapp bagi Mahasiswa di Masa Daring. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–16.
<https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12255>
- Sholichah, H., & Ammar, F. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kosakata Bahasa Arab Kelas XI Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8848(2), 791–799.
- Sumani, T. N. S. N. (2024). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hafalan Mufrodad Siswa Kelas X Man 1 Kota Gorontalo. *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 5(1), 66–71.
<https://doi.org/10.62285/alurwatu lwutsqo.v5i1.82>
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2021). Game Based Assessment Untuk Pembelajaran Di Masa Pandemi: Kahoot! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60.
<https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- Syaefudin, F. S., & Umi, U. B. (2023). Metode Evaluasi Illuminative Dalam Upaya Mengatasi Perbedaan Kemampuan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ihtimam*, 6(1), 1–13.
<https://doi.org/10.36668/jih.v6i1.422>
- Syagif, A. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 134–144.
<https://doi.org/10.47625/fitua.v3i2.407>
- Zulpina, Z., Harahap, P. F., & Fitri, A. (2022). Tahlilu Istikhdami Kahoot Fii Taqwiimi Ta'liimi Al-Lughati Al-'Arabiyyah Bi'ashri Shina'i 4.0. *'ARABIYYA: JURNAL STUDI BAHASA ARAB*, 11(1), 33–44.
<https://doi.org/10.47498/arabiyya.v11i1.956>
-