

PENGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH

QIROAH SISWA MAN 02 KOTA MALANG

Hukni Yati Iyasa¹, Nur Hasan², Siti Masruchah³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201015048@unisma.ac.id, nurhasan@unisma.ac.id,
sitimasruchah@unisma.ac.id

Abstract

Employing technology-based instructional media is among the strategies for enhancing the quality of Arabic language instruction, particularly in reading skill (maharah qira'ah) lessons. Quizizz, a widely adopted game-based learning platform, is capable of fostering a more interactive classroom atmosphere, strengthening motivation, and encouraging students to participate actively throughout the learning process. This study sets out to: (1) portray how Quizizz is applied in maharah qira'ah instruction for students of Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Malang, and (2) identify the factors that support and hinder its implementation. A descriptive qualitative approach was adopted, with data gathered through observation, interviews, and documentation, then examined using an interactive analysis model consisting of data condensation, data display, and conclusion drawing. Data credibility was established through source and technique triangulation. Findings reveal that Quizizz implementation proceeds through planning, execution, and evaluation stages. Its use enhances students' activeness, enthusiasm, motivation, and engagement in comprehending Arabic texts. Furthermore, its automatic scoring and real-time reporting features allow teachers to conduct evaluations more efficiently while giving students instant feedback. Supporting conditions include adequate facilities, internet connectivity, teachers' technological competence, and students' learning motivation, whereas obstacles involve unstable networks, limited devices, and varying levels of students' digital proficiency. Overall, Quizizz proves to be an effective medium for creating maharah qira'ah instruction that is more interactive, innovative, and student-centered.

Keywords: Quizizz, Qira'ah Skills, Learning Media, Arabic Language Learning, Game-Based Learning, Islamic senior high school.

A. Pendahuluan

Sebagai salah satu bahasa internasional, bahasa Arab menempati posisi strategis dalam dunia pendidikan, terutama di lingkungan lembaga pendidikan Islam (Andriani 2024). Di samping perannya sebagai alat komunikasi, bahasa Arab juga menjadi kunci untuk memahami sumber

ajaran Islam seperti Al-Qur'an, hadis, dan berbagai literatur keislaman baik klasik maupun kontemporer (Minabari, Agustang, and Eku 2022). Karena itu, pembelajaran bahasa Arab di madrasah semestinya tidak hanya menekankan penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga membangun kompetensi komunikatif yang meliputi keterampilan menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Keempat keterampilan ini saling terkait dan membentuk satu kesatuan kompetensi berbahasa sehingga perlu dikembangkan secara seimbang (Albab 2024).

Di antara keempat keterampilan tersebut, maharah qira'ah menempati kedudukan yang sangat penting karena menjadi gerbang utama bagi peserta didik untuk memperoleh informasi sekaligus membangun pemahaman terhadap teks berbahasa Arab. Membaca kini tidak lagi dipandang sekadar mengenali simbol bahasa secara mekanis, melainkan sebuah proses kognitif yang mencakup kemampuan menafsirkan makna, mengenali informasi baik yang tersurat maupun tersirat, menangkap gagasan utama, serta mengaitkan isi bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya (A. A. Rahman 2017). Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran maharah qira'ah turut menentukan sejauh mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbahasa Arab lainnya.

Meski demikian, pembelajaran maharah qira'ah di berbagai lembaga pendidikan masih dihadapkan pada sejumlah tantangan. Peserta didik kerap kesulitan memahami isi bacaan akibat terbatasnya penguasaan kosakata (mufradat), lemahnya pemahaman terhadap struktur bahasa (qawa'id), serta rendahnya kemampuan menghubungkan antarinformasi dalam teks. (S. Amanda and Bilingua 2025) Kondisi ini membuat kegiatan membaca lebih berorientasi pada pelafalan semata tanpa disertai pemaknaan yang mendalam, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami pesan yang terkandung dalam bacaan berbahasa Arab.

Selain faktor kebahasaan, proses pembelajaran itu sendiri turut memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengasah kemampuan membaca. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) menempatkan peserta didik lebih banyak sebagai penerima informasi ketimbang subjek yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Dalam praktiknya, guru cenderung mengandalkan metode ceramah yang dilanjutkan dengan membaca teks dan menjawab soal, tanpa memberi ruang bagi eksplorasi, kolaborasi, maupun interaksi yang bermakna. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton, kurang menarik,

dan belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik.(Utami, n.d.)

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan pun bertransformasi ke arah pembelajaran berbasis digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar bentuk penyesuaian terhadap zaman, melainkan juga upaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.(Nasir 2025) Berbagai platform digital kini dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai sarana penyampaian materi maupun sebagai media evaluasi yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang pesat belakangan ini adalah Quizizz. Platform berbasis game-based learning ini memadukan unsur permainan, kompetisi, umpan balik langsung, sistem peringkat (leaderboard), serta tampilan visual yang menarik ke dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan Quizizz bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Penerapan unsur gamifikasi pada Quizizz memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa merasakan tekanan sebagaimana pada evaluasi konvensional.(Z. Rahman, Suparto, and Jaya 2026)

Dalam pembelajaran bahasa Arab, pemanfaatan Quizizz membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maharah qira'ah. Guru dapat merancang berbagai bentuk soal yang selaras dengan indikator keterampilan membaca, seperti mengenali makna kosakata, menentukan ide pokok, memahami informasi rinci, hingga menarik kesimpulan dari isi bacaan. Fitur umpan balik otomatis pada Quizizz juga memungkinkan peserta didik langsung mengetahui hasil belajarnya sehingga dapat merefleksikan kesalahan yang masih mereka lakukan. Hal ini selaras dengan paradigma pembelajaran konstruktivistik yang memandang peserta didik sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 2 Kota Malang menunjukkan bahwa guru bahasa Arab telah memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu media dalam pembelajaran maharah qira'ah. Media ini tidak hanya digunakan pada evaluasi akhir pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas belajar untuk membantu peserta didik memahami isi bacaan melalui kuis interaktif. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih antusias dibandingkan saat menggunakan

metode konvensional. Mereka lebih aktif membaca teks, berdiskusi mengenai jawaban, serta berusaha meraih hasil terbaik melalui sistem penilaian yang tersedia pada aplikasi.

Meski demikian, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah masih menyisakan sejumlah persoalan yang menarik untuk dikaji secara ilmiah. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif atau penelitian tindakan kelas, yang umumnya hanya mengukur nilai peserta didik tanpa menjelaskan bagaimana media tersebut benar-benar digunakan di kelas, bagaimana interaksi guru dan siswa berlangsung, atau bagaimana pengalaman belajar siswa saat menggunakan media berbasis gamifikasi. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu ditelaah lebih jauh, terutama melalui pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi Quizizz, dinamika interaksi pembelajaran, faktor pendukung dan penghambatnya, serta makna yang dibangun peserta didik selama mengikuti pembelajaran maharah qira'ah. Kajian ini diharapkan memberi kontribusi baik secara konseptual maupun praktis bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik di era digital. (Zulpina 2022)

Berangkat dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah di MAN 2 Kota Malang, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi pelaksanaannya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi guru bahasa Arab dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital agar proses pembelajaran semakin inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif guna menggambarkan penerapan media Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Malang. Kegiatan penelitian berlangsung selama Mei hingga Juli 2026, dengan subjek utama guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran tersebut. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Abdussamad 2021). dengan instrumen berupa lembar observasi, panduan wawancara,

dan catatan lapangan. Analisis data mengikuti tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Spradley and Huberman 2024). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mendalam mengenai penerapan Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah serta menjadi referensi bagi pengembangan praktik pembelajaran bahasa Arab yang lebih kontekstual dan partisipatif.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah di MAN 2 Kota Malang

Penerapan media Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah di MAN 2 Kota Malang dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahap tersebut memperlihatkan bahwa Quizizz tidak semata berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, melainkan telah menyatu dengan keseluruhan proses pembelajaran sebagai media yang mendukung aktivitas belajar peserta didik secara lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (student-centered learning).

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa guru memanfaatkan Quizizz sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami teks berbahasa Arab. Hal ini tampak dari penyusunan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kemampuan peserta didik. Guru tidak sekadar menyiapkan soal evaluasi, tetapi terlebih dahulu merancang alur pembelajaran sehingga penggunaan Quizizz terintegrasi dengan kegiatan membaca, memahami isi bacaan, berdiskusi, serta merefleksikan hasil belajar.

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa tahap perencanaan diawali dengan penyusunan modul ajar yang mengacu pada capaian pembelajaran bahasa Arab kelas XI. Guru menetapkan kompetensi yang hendak dicapai, memilih materi bacaan (qira'ah), menyusun indikator pembelajaran, menentukan metode, serta merancang instrumen evaluasi yang akan dimuat dalam platform Quizizz.

Pemilihan materi bacaan mempertimbangkan tingkat kesulitan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan membaca peserta didik. Setelah materi ditetapkan, guru menyusun beragam bentuk pertanyaan pada Quizizz yang tidak hanya menguji daya ingat, tetapi juga kemampuan memahami isi bacaan, menemukan gagasan utama, mengenali informasi rinci, memaknai kosakata sesuai konteks, hingga menarik kesimpulan dari teks.

Wawancara mengungkap bahwa guru terlebih dahulu mencoba seluruh soal yang telah disusun sebelum digunakan di kelas. Langkah ini dilakukan untuk memastikan setiap soal dapat diakses dengan lancar, tidak terdapat kesalahan penulisan huruf Arab, serta alokasi waktu pengerjaan sesuai kemampuan rata-rata peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital menuntut perencanaan yang lebih matang dibandingkan evaluasi konvensional, sebab keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas materi, tetapi juga kesiapan teknis media yang digunakan.

Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan Quizizz bukan sekadar memindahkan soal cetak ke bentuk digital, melainkan sebuah proses perancangan pembelajaran yang mempertimbangkan aspek pedagogis, karakteristik peserta didik, serta kesiapan teknologi. Oleh karena itu, tahap perencanaan menjadi fondasi utama yang menentukan keberhasilan penerapan Quizizz dalam pembelajaran maharah qira'ah.

Temuan ini sejalan dengan teori perencanaan pembelajaran yang menegaskan bahwa pemanfaatan media harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik materi, karakteristik peserta didik, dan media yang digunakan agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pembukaan, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi, serta apersepsi terkait materi yang akan dipelajari. Guru selanjutnya membagikan teks bacaan berbahasa Arab dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca secara mandiri maupun bersama-sama.

Guru kemudian menjelaskan isi bacaan, mengulas kosakata yang dianggap sulit, serta mengaitkan isi teks dengan pengalaman belajar peserta didik. Pada tahap ini interaksi guru dan peserta didik berlangsung cukup aktif melalui tanya jawab mengenai isi bacaan, sehingga peserta didik tidak sekadar membaca teks secara mekanis, tetapi juga membangun pemahaman terhadap informasi di dalamnya.

Setelah seluruh peserta didik memahami materi, guru mengarahkan mereka untuk mengakses Quizizz melalui telepon genggam masing-masing. Peserta didik memasukkan kode permainan yang telah disediakan guru dan secara otomatis bergabung ke dalam ruang kuis yang sama.

Berbeda dari evaluasi konvensional, Quizizz menghadirkan suasana belajar yang lebih kompetitif melalui tampilan skor, peringkat (leaderboard), animasi, serta umpan balik langsung setelah peserta didik menjawab setiap soal. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk lebih cermat membaca soal dan memahami isi bacaan sebelum menjawab.

Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama penggunaan Quizizz. Mereka tampak lebih aktif berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai isi bacaan; bahkan beberapa peserta didik yang semula pasif mulai berani menyampaikan pendapat ketika membahas jawaban yang dianggap kurang tepat. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan saat guru menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis.

Selain meningkatkan partisipasi, Quizizz turut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Unsur permainan di dalamnya membantu mengurangi ketegangan peserta didik saat mengikuti evaluasi, sehingga mereka lebih percaya diri dalam

menjawab. Wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik karena proses evaluasi berubah menyerupai permainan edukatif.

Temuan ini memperkuat konsep gamifikasi dalam pembelajaran, yang menjelaskan bahwa memasukkan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mampu meningkatkan motivasi intrinsik, memperkuat keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik sepanjang proses belajar. (Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso 2024)

2. Faktor Pendukung Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Tahap Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, implementasi media Quizizz dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di MAN 2 Kota Malang didukung oleh beberapa faktor, yaitu kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan sekolah, serta tingginya motivasi belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut saling mendukung sehingga penggunaan Quizizz dapat berlangsung secara efektif.

a. Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Bahasa Arab memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan Quizizz dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Guru mampu menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran *maharah qira'ah*, mulai dari memahami kosakata, menemukan ide pokok, hingga memahami isi bacaan. Selain itu, guru juga memadukan penggunaan Quizizz dengan diskusi dan penjelasan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam memilih dan memanfaatkannya sesuai tujuan pembelajaran.

b. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Keberhasilan penggunaan Quizizz juga didukung oleh tersedianya fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet, Wi-Fi, proyektor, serta kepemilikan telepon pintar oleh sebagian besar peserta didik. Fasilitas tersebut memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan memungkinkan peserta didik mengikuti kegiatan secara lebih fleksibel tanpa memerlukan laboratorium komputer.

c. Dukungan Sekolah terhadap Inovasi Pembelajaran

Pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital melalui penyediaan fasilitas dan kebijakan yang mendorong guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran. Dukungan tersebut membantu guru lebih leluasa memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran bahasa Arab.

d. Motivasi dan Antusiasme Peserta Didik

Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz. Fitur *leaderboard*, pemberian poin, serta umpan balik langsung membuat pembelajaran terasa lebih

menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam memahami teks bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan unsur *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. (Supriyatin 2024)

Secara keseluruhan, kompetensi guru, ketersediaan fasilitas, dukungan sekolah, dan motivasi peserta didik menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan implementasi Quizizz dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di MAN 2 Kota Malang. (Mishra, P., & Koehler 2023)

3. Faktor Penghambat Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah

Meskipun penggunaan Quizizz memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran, penelitian ini menemukan beberapa kendala yang memengaruhi proses implementasinya. Hambatan tersebut meliputi ketidakstabilan jaringan internet, keterbatasan perangkat digital, perbedaan kemampuan literasi digital peserta didik, serta keterbatasan waktu pembelajaran.

a. Ketidakstabilan Jaringan Internet

Kendala yang paling sering ditemui adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga memperlambat akses peserta didik ke dalam Quizizz. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena guru harus memberikan tambahan waktu agar seluruh peserta didik dapat menyelesaikan kuis dengan baik. (Bates 2022)

b. Keterbatasan Perangkat Digital

Tidak semua peserta didik memiliki perangkat dengan spesifikasi yang memadai. Beberapa peserta didik mengalami kendala pada performa perangkat maupun daya baterai sehingga menghambat proses pembelajaran. Untuk mengatasinya, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan perangkat secara berpasangan.

c. Perbedaan Literasi Digital Peserta Didik

Kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan Quizizz juga bervariasi. Sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan guru, terutama pada penggunaan awal aplikasi. Namun, kendala tersebut berangsur berkurang seiring meningkatnya pengalaman peserta didik dalam menggunakan Quizizz.

d. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Penggunaan Quizizz memerlukan pengelolaan waktu yang baik karena guru harus memastikan seluruh peserta didik berhasil mengakses aplikasi serta memberikan penjelasan mengenai mekanisme penggunaannya. Oleh karena itu, manajemen waktu menjadi faktor penting agar proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di MAN 2 Kota Malang telah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Implementasi Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam memahami teks berbahasa Arab.

Keberhasilan penggunaan Quizizz didukung oleh kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan sekolah, serta motivasi peserta didik. Adapun faktor penghambat meliputi ketidakstabilan jaringan internet, keterbatasan perangkat digital, dan perbedaan kemampuan literasi digital peserta didik. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran *maharah qira'ah* serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Daftar Rujukan

- Abdussamad, Zuchri. 2021. "Metode Penelitian Kualitatif."
- Albab, Ulul. 2024. "Strategi Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Melalui Pendekatan Tematik" 9 (3): 129–36.
- Andriani, Asna. 2024. "URGENSI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" 03 (46): 39–56.
- Bates, A. W. 2022. "Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning."
- Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. 2024. "The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning." 28 (2): 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>.
- Minabari, Khalid Hasan, K Agustang, and Amran Eku. 2022. "Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah" 4 (5): 7107–18.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. 2023. "Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in Teacher Education."
- Nasir, Muhammad. 2025. "Pengintegrasian Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital (Sebuah Kajian Pustaka) 1."
- Rahman, Anwar Abd. 2017. "Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" 3: 155–69.
- Rahman, Zainur, Arico Ayani Suparto, and Firman Jaya. 2026. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik" 4 (3): 1772–79.
- S. Amanda, Maulana Rifqi Naufal Lubis, and Bilingua. 2025. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Teks Bahasa Arab Pada Maharah Qira'ah Di Man 5 Jombang." <https://doi.org/https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/bilingua/article/view/10775>.
- Spradley, Perspektif, and Miles Huberman. 2024. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif" 1 (2): 77–84.
- Supriyatin, T. 2024. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika." *Journal of Nusantara Education* 3 (2): 19–29.
- Utami, Runtut Prih. n.d. "ACTIVE LEARNING UNTUK MEWUJUDKAN," 151–66.
- Zulpina. 2022. "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah" 6 (3): 775–87. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>.