



**Analisis Implikasi Teori Belajar Pada Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Nadia Safira<sup>1</sup>, Husna Hayati<sup>2</sup>, Jefriadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Aceh, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[nadiasafira997@gmail.com](mailto:nadiasafira997@gmail.com), <sup>2</sup>[husnahayati@gmail.com](mailto:husnahayati@gmail.com), <sup>3</sup>[Jefriyadi@gmail.com](mailto:Jefriyadi@gmail.com)

**Abstract**

This study aims to analyze the implications of learning theory on the use of interactive applications in Arabic language learning. By using the literature review method, the research stages include selecting articles, similarities in research focus, and reviewing articles. This study collected ten scientific articles and theses from national journals published in 2020-2024. The results of the analysis show that the use of interactive applications in learning Arabic supports the development of students from the point of view of learning theory. The implications of learning theory on the use of interactive applications are: implications of behavioristic theory, implications of cognitive theory; Implications of Constructivism Theory.

**Keywords:** Implications of Learning Theory; Interactive Applications; Arabic Language Learning

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu dampak paling mencolok dari perkembangan ini adalah hadirnya beragam media interaktif yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. (Khoir & Aminatuzzuhriah, 2024)

Dony Novaliendry (2013) menjelaskan bahwa kemajuan dalam media pembelajaran semakin pesat, salah satunya ditandai dengan munculnya media pembelajaran interaktif. Pembelajaran akan lebih efektif jika dirancang sesuai dengan cara manusia belajar. Dalam hal ini, media berperan sebagai alat komunikasi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media diharapkan mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi. Media interaktif sendiri merupakan sarana pembelajaran yang berfungsi menyampaikan informasi kepada siswa sebagai penerima pesan. Beberapa jenis media interaktif bahkan dapat memproses informasi serta merespons interaksi yang diberikan oleh siswa. (Rahmayanti & Abidin, 2023)

Pembelajaran bahasa Arab, sebagai salah satu cabang ilmu bahasa, juga terkena dampak signifikan dari revolusi ini. Seiring dengan kemajuan IPTEK, pembelajaran bahasa Arab diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi

untuk memberikan peluang dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penggunaan teknologi berbasis media interaktif menjadi sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu media interaktif yang digunakan di era ini adalah aplikasi interaktif.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab sering dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti rendahnya minat siswa dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif, serta keterbatasan sumber belajar yang menarik. Metode konvensional yang cenderung monoton, menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa. Menurut hasil penelitian Renti Yasmar, pembelajaran bahasa Arab saat ini masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penyampaian materi, hafalan, dan praktik. Pendekatan pembelajaran ini umumnya tidak disertai dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang memadai. (Jamil & Agung, 2022) Oleh karena itu, pendidik mulai mencari alternatif yang lebih inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran interaktif menawarkan berbagai keunggulan yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Salah satunya adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh. Menurut Mayer (2020), penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran, yang menggabungkan teks, gambar, dan suara, dapat mempercepat pemahaman siswa karena memanfaatkan berbagai saluran persepsi. Aplikasi interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan terlibat. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif semakin banyak digunakan sebagai alternatif dalam proses pengajaran. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Melalui perangkat digital, siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik, seperti gambar, video, animasi, dan simulasi. Dengan demikian, teknologi tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. (Mulyadi & Kusmiyati, 2024)

Penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga memiliki implikasi terhadap teori belajar yang mendasari proses pembelajaran. Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2007) mengungkapkan bahwa dalam sejarah perkembangan teori pembelajaran, terdapat tiga teori utama yang berkembang, yaitu teori behaviorisme, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme. (Hamzah, 2018)

Dalam teori behavioristik pembelajaran terjadi melalui hubungan stimulus-respons yang diperkuat dengan penguatan positif (reinforcement), hukuman (punishment), dan pengulangan (repetition). Dalam konteks pembelajaran interaktif, teori ini relevan ketika siswa mendapatkan penghargaan atas respons yang benar, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk mengulang pembelajaran. (Wahab & Rosnawati, 2021). Sementara itu, Teori kognitivisme menekankan pada proses belajar, meliputi pencarian informasi, pengingatan, pengelolaan pembelajaran, serta pemecahan masalah. (Rosyid & Baroroh, 2019). Dalam teori konstruktivisme pembelajaran dianggap lebih efektif ketika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. (Wahab & Rosnawati, 2021)

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah et al., 2023) dalam artikel yang berjudul "Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab terhadap Motivasi Belajar Siswa" menyoroti bahwa penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran bahasa Arab dan permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa MTs. Mereka menyatakan bahwa teknologi memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, memperkaya keterampilan komunikasi, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Sementara itu, (Khoir & Aminatuzzuhriah, 2024) melalui artikel mereka yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini" membahas peran media interaktif seperti aplikasi dan video edukasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara anak usia dini. Studi ini juga menekankan pentingnya keterlibatan pendidik dan orang tua untuk memastikan pembelajaran yang optimal melalui media interaktif.

Penelitian lain oleh (Asyrofi & Djamilah, 2024) sdalam artikel berjudul "Dampak Penggunaan Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Surabaya" membahas bahwa penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan efisiensi waktu dan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini juga mencatat bahwa teknologi digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri, namun tetap memerlukan dukungan dan pengawasan guru untuk meminimalkan dampak negatif seperti penurunan interaksi sosial.

Namun, penelitian-penelitian ini masih terbatas dalam menjelaskan hubungan penggunaan aplikasi dengan teori belajar yang melandasinya, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut mengenai implikasi teori behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik dalam penerapan aplikasi interaktif.

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menganalisis penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui sudut pandang teori belajar. Dengan meninjau bagaimana teori behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik diterapkan dalam aplikasi interaktif, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami efektivitas teknologi digital dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan utama yaitu, bagaimana implikasi teori belajar dalam penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana teori-teori belajar tersebut memberikan implikasi dalam penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan memahami keterkaitan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi para pendidik dalam memilih dan mengoptimalkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur atau literature review dalam bahasa Inggris merupakan proses penelusuran dan penelitian berbasis kepustakaan yang melibatkan pembacaan berbagai sumber seperti literatur, artikel ilmiah, dan publikasi lain yang relevan dengan topik yang

diteliti. Tujuannya adalah menghasilkan karya tulis yang memusatkan perhatian pada isu atau pokok bahasan spesifik lainnya (Rofi'i,2023)

Dalam proses ini, seorang penulis akan menelusuri karya-karya terdahulu yang membahas isu atau topik serupa, baik untuk keperluan karya tulis ilmiah seperti skripsi, tesis, maupun disertasi. Penelusuran ini mencakup berbagai rujukan yang berhubungan dengan fokus penelitian, konteks masyarakat atau wilayah yang menjadi fokus studi, teori-teori yang telah digunakan sebelumnya, hingga metode penelitian yang relevan dengan kajian tersebut (Amri Marzali, 2016).

Penelitian ini mengadopsi teknik analisis Miles dan Huberman, yang dinilai sesuai untuk mendeskripsikan kesimpulan penelitian secara rinci karena tahap-tahapnya yang sistematis dan terdefinisi (A Michael Huberman & Matthew B Miles, 1994).

Pemilihan artikel dilakukan melalui Publish or Perish dengan menggunakan kata kunci pencarian "Pendekatan TPACK". Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR) sesuai dengan panduan Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis (PRISMA) (Lissa Zikriana & Marnita, 2023). Setelah itu, peneliti menelusuri artikel ilmiah yang mempunyai fokus serupa, yakni pendekatan TPACK dalam pembelajaran bahasa Arab. Artikel yang terpilih kemudian disajikan dalam tabel, dan pembahasannya dijelaskan secara ringkas berbentuk narasi. Data yang disertakan dalam tabel meliputi nama penulis, tahun, judul, metode penelitian, dan kesimpulan dari setiap artikel yang terpilih.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan Aplikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti telah memilih sepuluh artikel yang relevan dengan penelitian ini. Secara umum, ringkasan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1. Berikut:

**Tabel 1. Ringkasan Penelitian**

<b>Nama Penulis, Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Implikasi Aplikasi Interaktif</b>
Fitrah Dinanti Massofia, Refiyana Yolanda, 2023	Powtoon sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0	Penelitian ini menggunakan metode library research dengan pendekatan kualitatif dan sumber datanya diambil dari eksplorasi literatur kepustakaan melalui website powtoon. Kemudian, data	Implikasi dari penggunaan aplikasi Powtoon pada penelitian ini yaitu, <b>mempermudah dan menyenangkan pembelajaran bahasa Arab</b> siswa dan guru karena

		<p>dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.</p>	<p>penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran memungkinkan mempelajari bahasa Arab dengan lebih baik dan lebih menyenangkan, karena desain animasinya yang menarik. Powtoon juga menjadi <b>alternatif bagi buku teks yang sulit karena</b> Powtoon menyediakan solusi pembelajaran yang tidak hanya bergantung pada buku teks yang cenderung sulit, sehingga mempermudah siswa tingkat menengah untuk memahami materi.</p> <p><b>Selain itu, Powtoon juga memberikan efektivitas dan inovasi dalam pembelajaran era society 5.0</b> karena Powtoon mendukung kebutuhan pendidikan berbasis teknologi yang sesuai dengan tantangan era Society 5.0, yang menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran.</p>
Amrina, Adam Mudinillah, Siti	Pemanfaatan Aplikasi Plotagon	Penelitian ini menggunakan Metode	Implikasi dari penggunaan aplikasi

<p>Mahmudah Indarpansa, 2022</p>	<p>Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN</p>	<p>penelitian kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.</p>	<p>Plotagon sebagai media pembelajaran bahasa Arab adalah memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar bahasa Arab melalui pendekatan yang berbasis film animasi yang sangat diminati oleh siswa. Aplikasi ini mendorong kreativitas siswa dengan meminta mereka mendesain film sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, siswa dapat memahami materi ajar dengan lebih baik melalui media yang menarik ini, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.</p>
<p>Muhammad Yamin, Annisa Malika Putri, Rohimah, Siti Chairunnisa, Muhammad Raihan Chaidar, 2022</p>	<p>Kamus Digital Sebagai Sarana Hifdzul Mufrodah di Kelas VII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan.</p>	<p>Implikasi penggunaan kamus digital pada penelitian ini yaitu <b>meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa dan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Arab (Hifdzul Mufrodah)</b> karna kamus digital membantu siswa memahami kosakata bahasa Arab dengan cepat, dan efisien.  <b>Kamus digital juga memberikan</b></p>

			<b>kemudahan dalam akses dan penggunaan</b> karena siswa dapat dengan mudah menggunakan kamus digital kapan saja dan di mana saja.
Diajeng Tiara Anjani, Abd Rahman, 2024	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School	Penelitian ini menggunakan metode metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan kualitatif yakni penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan angket.	Implikasi dari penggunaan aplikasi Duolingo ini meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab yang cukup efektif. Duolingo memiliki fitur yang relevan dan mendukung pengalaman pembelajaran yang menyenangkan namun tetap efektif. Aplikasi ini sangat bermanfaat dalam menguasai kosakata bahasa Arab, yang penting untuk membentuk kalimat dalam percakapan. Dengan menggunakan aplikasi duolingo mampu menjadikan siswa termotivasi dan menambah minat belajar dimanapun dan kapanpun dengan media yang menarik dan inovatif serta solutif.
Fadilah Al Azmi, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, R.	Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan	Implikasi dari penggunaan aplikasi Quizizz pada penelitian ini yaitu, aplikasi ini sangat relevan dan sangat

Taufiqurrochman, 2023	Pembelajaran Bahasa Arab	menelaah jurnal yang terkait dengan Aplikasi Quizizz. Sumber data dalam penelitian ini adalah beberapa penelitian yang terkait dengan aplikasi Quizizz. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dari beberapa penelitian yang terkait dengan judul. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Content atau Content Analysis.	mendukung kegiatan pembelajaran bahasa arab baik dalam maharoh istima', kalam, qiro'ah, maupun kitabah, mempermudah siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi dan minat siswa dan kemandiriannya, dan siswa lebih aktif dalam belajar.
Ulifya Rizka Ilhami, Muhammad Afifudin Dimyathi, 2024	Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN Sidoarjo	Penelitian ini menggunakan metode metode deksriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data berupa analisis interaktif dengan membagi lagi langkah-langkah analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.	Penggunaan quizwhizzer adalah memberikan implikasi terhadap minat dan antusiasme belajar siswa. Siswa merasa lebih termotivasi karena media tersebut menghadirkan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan kompetitif.
Irma Nur Fiani Mohammad Ahsanuddin, 2021	Penggunaan Tes Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus	Implikasi dari penggunaan tes interaktif berbasis aplikasi Kahoot dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab

	Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI AL Ma'arif 01 Margomulyo	meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai $\geq 65$ .	siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar.
Andi Fauzi Riantimun, Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, Okita Fatma Marlina, 2023	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif	Penelitian ini menggunakan metode metode kualitatif-kuantitatif. Metode kualitatif digunakan peneliti untuk menjelaskan bagaimana penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang. Metode kuantitatif ini digunakan peneliti untuk memaparkan angka persepsi siswa tentang dampak penerapan Kahoot! terhadap minat belajar peserta dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan datanya adalah wawancara dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah seluruh siswi kelas VII C yang berjumlah 28 anak di MTs Sirotul	Implikasi dari penggunaan aplikasi Kahoot ini yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang signifikan.

		<p>Fuqoha Gondang Legi. Yang mana guru bahasa Arab mereka telah menerapkan aplikasi Kahoot sebagai game kuis untuk pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut.</p>	
<p>Indah Rahmayanti, Munirul Abidin, 2023</p>	<p>Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang dilakukan di MAN Kota Batu. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah pra-eksperimental one group pre-test-post-test design. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas dua instrument yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes dan kuesioner tentang respon siswa terhadap penggunaan wordwall sebagai media evaluasi. Hasil dari nilai pre-tes dan post-test dianalisis menggunakan Statistical Package for Social Science (SPSS) untuk uji hipotesis.</p>	<p>Implikasi dari penggunaan Wordwall yaitu sangat efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, wordwall juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab.</p>

<p>Nur Atisyah, Aulia Mustika Ilmiani, 2024</p>	<p>Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kegiatan pendekatan deskriptif dengan kegiatan pendampingan pembelajaran. Proses pelaksanaan melibatkan penyusunan kuis interaktif, pelatihan penggunaan Quizizz untuk guru, serta observasi terhadap partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan analisis hasil kuis siswa.</p>	<p>Implikasi dari penggunaan media pembelajaran inovatif seperti game edukatif Quizizz pada penelitian ini, terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, laporan hasil kuis memberikan gambaran yang jelas kepada guru tentang kemajuan belajar siswa, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan dengan lebih efektif.</p>
---	---	--	---

## **2. Analisis Implikasi Teori Belajar Pada Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Teori belajar memiliki implikasi signifikan dalam proses pembelajaran di kelas. Teori Behavioristik menekankan pembentukan perilaku melalui hubungan stimulus-respons yang diperkuat dengan penghargaan atau hukuman. Dalam penerapannya, pembelajaran difokuskan pada pencapaian hasil yang dapat diamati dan diukur, dengan siswa sering kali dianggap sebagai peserta pasif. Berbeda dengan itu, Teori Kognitif berpusat pada proses mental, seperti pemahaman dan pengorganisasian informasi. Guru diharapkan menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mempertimbangkan perbedaan individu dan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, Teori Konstruktivisme menegaskan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan ruang bagi siswa untuk menyelesaikan masalah dan memahami konsep secara mendalam. Ketiga teori ini menegaskan pentingnya peran guru dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tercipta proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata. (Wahab & Rosnawati, 2021)

## 2.1 Implikasi Teori Behavioristik

Teori behavioristik menekankan pembelajaran melalui hubungan stimulus-respons yang diperkuat dengan penguatan positif (reinforcement), hukuman (punishment), dan pengulangan (repetition). Dalam konteks pembelajaran interaktif, teori ini relevan ketika siswa mendapatkan penghargaan atas respons yang benar, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk mengulang pembelajaran.

Harley dan Davis mengemukakan beberapa prinsip teori belajar behaviorisme yang sering diterapkan dalam pendidikan. Pertama, pembelajaran akan lebih berhasil jika pembelajar berpartisipasi aktif. Kedua, materi pembelajaran disusun dalam unit-unit kecil yang diatur secara logis agar lebih mudah dipelajari. Ketiga, setiap respons harus diberi umpan balik langsung agar pembelajar dapat mengetahui apakah respons yang diberikan sudah benar atau belum. Keempat, setiap kali pembelajar memberikan respons yang benar, mereka perlu mendapatkan penguatan, di mana penguatan positif lebih efektif dibandingkan dengan penguatan negatif. (Dewi Latifah, 2016)

Beberapa aplikasi pembelajaran interaktif menunjukkan penerapan prinsip-prinsip behavioristik, di antaranya Quizizz, Kahoot, Wordwall, Plotagon, dan Quizwhizzer. Hal ini dibuktikan dalam penelitian oleh (Al Azmi et al., 2023) tentang aplikasi Quizizz yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan penilaian pembelajaran bahasa arab, baik dalam maharoh istima', kalam, qiro'ah, maupun kitabah. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi ini hasil belajar meningkat yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran jadi lebih menyenangkan meningkatkan motivasi dan minat siswa dan kemandiriannya, dan siswa lebih aktif dalam belajar.

Selain itu, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh (Atisyah & Ilmiani, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Quizizz, dengan fitur kompetisi real-time, tampilan visual menarik, dan elemen gamifikasi, berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Implementasi di MTsN 1 Kota Palangka Raya menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, platform ini membantu guru memantau kemajuan belajar siswa melalui laporan hasil kuis secara real-time, sehingga evaluasi dapat dilakukan lebih efektif. Pendekatan ini dinilai dapat menjadi model inovasi pembelajaran yang bisa diterapkan lebih luas .

Sementara itu dalam penelitian (Riantimun et al., 2023) tentang aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi ini sebagai media pembelajaran Bahasa Arab interaktif di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi, Kabupaten Malang, memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Aplikasi ini telah terbukti mampu memancing semangat dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa setelah penggunaan Kahoot. Hal ini terlihat dari analisis statistik yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.095, yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 1.70329. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa diterima .

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fiani & Ahsanuddin, 2021) tentang aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi sebagai media tes interaktif

dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Dalam penelitian ini, setelah dilaksanakan dua siklus tindakan kelas, hasilnya menunjukkan bahwa 85% siswa mencapai nilai minimal 65, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 63,5 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa Kahoot efektif dalam memotivasi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif .

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rahmayanti & Abidin, 2023) tentang aplikasi Wordwall menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu terbukti efektif. Aplikasi ini juga efektif dalam meningkatkan minat siswa. Di era digital, penting bagi pendidik untuk menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif dengan melibatkan 60 siswa kelas X sebagai responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan pre-test serta post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor kuesioner mencapai 32,1, yang menunjukkan kategori sangat efektif. Selain itu, analisis hipotesis menggunakan paired sample test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi adalah efektif diterima. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini memberikan dorongan bagi guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa .

Penelitian lain oleh (Amrina et al., 2022) tentang aplikasi Plotagon menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa aplikasi ini meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pembelajaran berbasis film animasi. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong kreativitas siswa, dan mengatasi kebosanan dalam belajar bahasa Arab .

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh (Ilhami & Dimyathi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan digital yang kompetitif dan variatif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Hasil penelitian menunjukkan 85% respon positif dari siswa, meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil .

Teori behavioristik memiliki fokus utama pada pembelajaran yang terjadi melalui hubungan stimulus-respons yang diperkuat oleh penguatan positif, hukuman, dan pengulangan. Dalam konteks pembelajaran interaktif, penerapan teori ini terlihat nyata dalam berbagai aplikasi digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, Plotagon, dan Quizwhizzer. Aplikasi-aplikasi ini menerapkan prinsip-prinsip behavioristik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menarik, dan interaktif.

Pertama, Quizizz digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif yang memberikan soal-soal secara real-time. Aplikasi ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab, sehingga mereka mengetahui apakah responsnya benar atau salah. Selain itu, elemen gamifikasi seperti pemberian skor, medali, dan tampilan visual yang menarik berfungsi sebagai penguatan positif.

Hal ini sesuai dengan prinsip behavioristik bahwa respons yang benar harus dihargai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif melalui fitur-fitur seperti skor real-time dan tampilan yang interaktif. Siswa diberikan stimulus berupa pertanyaan kuis, dan mereka merespons dengan cepat untuk mendapatkan poin. Umpan balik langsung diberikan setelah setiap pertanyaan, yang mendorong siswa untuk belajar dari kesalahan mereka. Penguatan positif dalam bentuk skor dan leaderboard memotivasi siswa untuk terus terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Ketiga, Wordwall digunakan sebagai alat evaluasi berbasis permainan. Aplikasi ini menyusun materi dalam unit-unit kecil yang mudah dipahami, seperti puzzle atau matching games. Respons siswa langsung diberi penghargaan berupa skor atau efek visual menarik, yang memperkuat respons positif. Wordwall juga memungkinkan pengulangan aktivitas, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka.

Keempat, Plotagon menghadirkan pendekatan berbeda dengan menggunakan film animasi untuk pembelajaran. Media ini menjadi stimulus yang menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk merespons melalui diskusi atau tugas. Visualisasi animasi dan cerita relevan memberikan penguatan emosional yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa mengatasi kejenuhan.

Terakhir, Quizwhizzer menggabungkan elemen permainan kompetitif dengan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini memotivasi siswa melalui fitur peta digital yang menarik, di mana siswa bergerak maju berdasarkan jawaban mereka. Penguatan positif berupa skor dan tampilan visual memperkuat motivasi siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi-aplikasi ini mencerminkan penerapan prinsip-prinsip teori behavioristik, seperti penguatan positif, umpan balik langsung, pengulangan, dan partisipasi aktif. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bagaimana teori behavioristik tetap relevan dalam era digital sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

## **2.2 Implikasi Teori Kognitif**

Teori kognitif adalah teori pembelajaran yang menekankan pada proses belajar, meliputi pencarian informasi, pengingatan, pengelolaan pembelajaran, serta pemecahan masalah. (Rosyid & Baroroh, 2019)

Menurut Thobroni dan Mustofa (2013) teori ini lebih menitikberatkan pada proses belajar dibandingkan hasil belajarnya. Pendekatan kognitivistik memandang bahwa belajar tidak sekadar menghubungkan stimulus dengan respon, melainkan melibatkan proses berpikir yang kompleks. Piaget menyatakan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dialami oleh siswa. (Dewi Latifah, 2016)

Implikasi teori belajar kognitif dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk memahami bahwa siswa memiliki pola pikir yang berbeda dari orang dewasa, sehingga tidak dapat disamakan dalam proses belajarnya. Anak-anak pada tahap

prasekolah dan awal sekolah dasar cenderung belajar lebih efektif melalui benda konkret. Selain itu, keaktifan siswa selama proses belajar menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Guru juga perlu menyusun materi pelajaran secara logis, dimulai dari konsep sederhana menuju yang lebih kompleks, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan materi pada pengalaman siswa. Memahami dan memperhatikan perbedaan individu setiap siswa sangat penting agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai. (Wahab & Rosnawati, 2021)

Aplikasi interaktif seperti Powtoon menerapkan prinsip-prinsip kognitivisme, hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Massofia & Yolanda, 2023) menunjukkan bahwa aplikasi Powtoon memiliki beragam desain yang sangat menarik, terutama dalam merancang materi pembelajaran dalam bentuk animasi bahasa Arab. Hal ini dapat membantu guru dan siswa mempelajari bahasa Arab dengan lebih baik dan menyenangkan. Untuk pembelajaran bahasa Arab pada siswa tingkat menengah, guru tidak harus hanya mengandalkan buku ajar yang seringkali dianggap sulit oleh siswa. Sebaliknya, pembelajaran dapat dikreasikan menggunakan animasi dari media interaktif seperti Powtoon, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa .

Penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran menunjukkan penerapan teori kognitif, terutama dalam aspek pengolahan informasi dan penyajian materi yang sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa. Powtoon menyederhanakan materi abstrak, seperti tata bahasa atau kosakata, melalui visualisasi yang konkret, sesuai dengan prinsip Piaget bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Visualisasi ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep yang sebelumnya sulit mereka pahami melalui pendekatan tekstual tradisional.

Selain itu, fitur animasi dan desain interaktif Powtoon membantu menyusun materi secara logis, dimulai dari konsep sederhana menuju yang lebih kompleks. Penyajian yang berurutan ini memudahkan siswa untuk membangun pemahaman yang terorganisasi, sebagaimana ditekankan dalam teori kognitif. Proses ini juga memungkinkan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Aplikasi ini juga menciptakan pembelajaran yang aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi terlibat secara langsung melalui tugas atau diskusi berdasarkan animasi yang ditampilkan. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam teori kognitif karena memungkinkan mereka memproses informasi secara mandiri.

Lebih lanjut, Powtoon memfasilitasi perbedaan individu dalam pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa, baik itu visual, auditori, maupun kombinasi keduanya. Kemampuan ini mencerminkan pentingnya memperhatikan variasi kognitif siswa agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.

Dengan mengaitkan materi pada konteks dan pengalaman siswa, Powtoon mendukung penciptaan pembelajaran bermakna yang melibatkan lebih dari sekadar penguasaan materi, tetapi juga pemahaman yang mendalam. Hal ini memperkuat penerapan prinsip-prinsip teori kognitif dalam pembelajaran berbasis teknologi.

### 2.3 Implikasi Teori Konstruktivisme

Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015) prinsip-prinsip pembelajaran yang berlandaskan pendekatan konstruktivisme menghasilkan beragam model pembelajaran. Salah satu model tersebut adalah discovery learning, di mana siswa didorong untuk belajar secara mandiri. Selain itu, terdapat reception learning, yang beranggapan bahwa siswa tidak selalu memahami hal-hal yang penting atau relevan, sehingga sebagian siswa memerlukan motivasi eksternal untuk mempelajari materi yang diajarkan di sekolah. (Dewi Latifah, 2016)

Dalam penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Guru juga bertugas mengarahkan peserta didik untuk memahami materi serta memberikan bimbingan langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Peserta didik didorong untuk mencari dan menemukan solusi atas masalah tersebut. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, mencari ide, dan mengambil keputusan. Dengan terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan baru, siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi. Selain itu, keterlibatan aktif siswa membantu mereka mengingat konsep yang dipelajari dengan lebih baik dan lebih lama. (Wahab & Rosnawati, 2021)

Beberapa aplikasi pembelajaran interaktif menunjukkan penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme, di antaranya kamus digital dan Duolingo. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Yamin et al., 2022) tentang kamus digital yang menunjukkan bahwa penggunaan kamus digital sebagai sarana pembelajaran bahasa Arab di kelas VII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa. Kamus digital dianggap praktis, mudah digunakan, dan sangat membantu dalam mencari kosakata yang tidak tersedia di kamus cetak. Hasil penelitian juga menemukan bahwa mayoritas siswa (17 dari 29 siswa) menyukai pelajaran bahasa Arab, dan 13 siswa mampu menjawab lebih dari 5 soal hifdzul mufrodah dengan benar. Namun, terdapat kendala internal seperti gaya belajar siswa yang terbiasa menggunakan kamus cetak dan kendala eksternal seperti kurangnya fasilitas, termasuk perangkat teknologi dan koneksi internet. Penelitian ini menegaskan pentingnya adaptasi teknologi digital dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Anjani & Abd, 2024) tentang aplikasi Duolingo menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab secara interaktif melalui fitur listening, reading, dan writing. Selain itu, pendekatan berbasis game dalam aplikasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, beberapa kekurangan seperti kosakata yang kurang relevan dan iklan dalam aplikasi tetap menjadi tantangan.

Penggunaan kedua aplikasi, kamus digital dan Duolingo, sangat mendukung penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam teori konstruktivisme, siswa didorong untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan aktif dan pencarian solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Kamus digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari dan menemukan arti kata secara mandiri, yang memperkuat prinsip discovery learning, di mana siswa mencari informasi yang diperlukan untuk membangun pemahaman mereka sendiri.

Penggunaan kamus digital memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kosakata baru secara lebih mandiri dan langsung, sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung.

Demikian pula, Duolingo mengaplikasikan prinsip *reception learning*, di mana siswa mendapatkan panduan dan struktur yang diperlukan untuk memahami materi, namun dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis permainan. Melalui fitur-fitur seperti *listening*, *reading*, dan *writing*, siswa tidak hanya mengingat kosakata, tetapi juga membangun keterampilan berbahasa yang lebih komprehensif. Pendekatan berbasis game dalam Duolingo membuat siswa lebih terlibat, menjaga motivasi mereka tetap tinggi, dan memungkinkan mereka untuk belajar dalam konteks yang lebih relevan dan menyenangkan. Penggunaan fitur-fitur tersebut membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sebelumnya, sebuah inti dari konstruktivisme, di mana belajar menjadi lebih bermakna.

Keduanya menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik melalui pencarian mandiri dalam kamus digital atau melalui aktivitas interaktif di Duolingo. Dengan demikian, kedua aplikasi ini memperkuat pemahaman siswa terhadap bahasa Arab melalui pengalaman langsung dan peningkatan motivasi, yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme.

### 3. Klasifikasi Implikasi Teori Belajar pada Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, implikasi teori belajar dalam penggunaan aplikasi interaktif untuk pembelajaran bahasa Arab dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu teori behavioristik, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme. Klasifikasi ini disajikan dalam Tabel 2. berikut:

**Tabel 2. Klasifikasi**

Teori Belajar	Aplikasi Interaktif	Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab
Behavioristik	Quizizz, Kahoot, Wordwall, Plotagon, Quizwhizzer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran berbasis stimulus-respons dengan penguatan positif.</li> <li>• Memberikan umpan balik langsung dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi belajar.</li> <li>• Mempermudah pemahaman materi melalui gamifikasi dan evaluasi interaktif.</li> </ul>
Kognitivisme	Powtoon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan materi dengan visualisasi menarik untuk memudahkan pemrosesan informasi.</li> <li>• Meningkatkan pemahaman dengan menyusun materi secara logis dan berurutan.</li> <li>• Membantu siswa menghubungkan</li> </ul>

		informasi baru dengan pengalaman sebelumnya
Konstruktivisme	Kamus Digital, Duolingo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong siswa membangun pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.</li> <li>• Pembelajaran berbasis game dan pencarian mandiri meningkatkan motivasi dan pemahaman.</li> <li>• Memfasilitasi keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.</li> </ul>

## SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki implikasi yang kuat terhadap teori belajar, yakni behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Plotagon menunjukkan kesesuaian dengan teori behavioristik melalui mekanisme stimulus-respons dan penguatan positif, yang membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Sementara itu, aplikasi seperti Powtoon lebih relevan dengan teori kognitivisme, di mana visualisasi materi yang menarik membantu siswa dalam memproses dan memahami informasi secara lebih efektif. Di sisi lain, aplikasi seperti Kamus Digital dan Duolingo mencerminkan teori konstruktivisme dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman mereka secara mandiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

Dengan memahami hubungan antara aplikasi interaktif dan teori belajar yang mendasarinya, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Pemilihan aplikasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjadikannya lebih menarik serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Yondri, Fitri, Titi, and Saputra, Prayoga. (2024). "TPACK Approach to Improving HOTS in Arabic Language Learning: Strategies and Challenges." *Shaut Al-'Arabiyah* 12.(ʔ)
- Ahmadi, Yondri, Waluati Triana, Hetti and Ritonga, Mahyudin. (2024). "TPACK Approach to Improving HOTS in Arabic Language Learning: Strategies and Challenges." *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah* 12.(ʔ)
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & R. Taufiqurrochman. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2, 50–66.

- Amaliah Nafiati, Dewi. (2021). "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *HUMANIKA* 21.(2)
- Amrina, Mudinillah, A., & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN. *AD-DHUHA : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 3, 31–43.
- Anderson, Lorraine, R. Krathwohl, David dkk. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Anjani, D. T., & Abd, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5, 280–287.
- Aris Dhawati, Dwi Anis and Hariyatmi. (n.d.). "Kemampuan Technological Knowledge (TK) Calon Guru Biologi FKIP UMS." In Seminar Nasional Pendidikan Biologi Dan Saintek II.
- Asyrofi, M. M. K., & Djamilah, W. I. F. (2024). Dampak Penggunaan Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Surabaya. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 25.
- Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 2, 4435–4440.
- Bloom, Benjamin. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Cognitive Domain*. New York: Longman.
- Dewi Latifah. (2016). Teori Belajar dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 418–428.
- Fakhriyah, Fina dkk. (2022). *TPACK Dalam Pembelajaran IPA*. Jawa Tengah: NEM.
- Fatimatur Rusydiyah, Evi. (2019). *Teknologi Pembelajaran: Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Fiani, I. N., & Ahsanuddin, M. (2021). PENGGUNAAN TES INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL MA'ARIF 01 MARGOMULYO. *HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*, 417–422.
- Fitria, Nurmala. (2023). "Dampak Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menurut Perspektif Psikologi." *Al-Tarqiyah* 6.(2)
- Hamzah. (2018). Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Aab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 117–128.
- Haniefa, Rifda and Samsudin, Mohamad. (2023). "Penerapan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Dalam Pengajaran Keterampilan Berbahasa Arab." *Ta'limi* 2.(1)

- Hardanti, Pragita, Eka Murtinugraha, R. and Arthur, Riyan. (2024). “Studi Literatur: Pemanfaatan Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, And Content Knowledge) Pada Pengembangan E-Modul Pembelajaran.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1.(3)
- Hasibuan, Renni, Safira Haerullah, Ira and Machmudah, Umi. (2023). “TPACK Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Implementasi Dan Efektivitas).” *Jurnal IMLAH* 5.(1)
- Herlina, Fira. (2024). “Pengembangan E-Module Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis TPACK Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Talang Ulu.” *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 2.(1)
- Hidayah, N., Parihin, & Rusandi, H. (2023). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal of Millenial Education (JoME)*, 2, 89–98.
- Ilhami, U. R., & Dimyathi, M. A. (2024). Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN Sidoarjo. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7, 128–143.
- 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, 39–51.
- Khoir, A., & Aminatuzzuhriah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Khoiroh, Hani'atul. (2022). “Implementasi Model Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah (Keterampilan Membaca).” *JALIE* 6.(1)
- Lutfiyatin Najwa, Irma. (2022). “Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jemberana.” *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Marzali, Amri. (2016). “Menulis Kajian Literatur.” *Jurnal Etnosia* 1.(2)
- Massofia, F. D., & Yolanda, and R. (2023). Powtoon sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 238–245.
- Maula Miftahurrohmah, Nurul. (2023). “Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis TPACK Di MTsN 4 Bojonegoro.” *IAIN Kediri*.
- Michael Huberman, A. and B Miles, Matthew. (1994). *Data Management and Analysis Methods*.
- Mulyadi, A., & Kusmiyati. (2024). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Siswa Sekolah Dasar di UPTD SD Negeri Dambah Laok 2 Tanah Merah. *Maktab: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 3, 136–146.

- R. Krathwohl, David dkk. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.
- R. Krathwohl, David. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview, Theory Into Practice*. Ohio: College of Education, The Ohio State University.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwal Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu. *Jurnal Sustainabel*, 6, 349–358.
- Riantimun, A. F., Mutawakkilin, H., Wanti, A. I., Hilmi, D., & Marlina, O. F. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. *Shaut Al-'Arabiyah*, 11, 352–369.
- Ritonga, Syaipuddin. (2023). "Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern." *Jurnal Hikmah* 12.(2)
- Rizqiyah, Nayla. (2021). "Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge Sebagai Modernisasi Di Bidang Pendidikan." *Jurnal NIAGAWAN* 10.(2)
- Rosyid, M. F., & Baroroh, U. (2019). Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *LISANUNA*, 9, 92–110.
- Rofii A.A., Analisis Strukturalisme Semiotik Tzvetan Todorov Pada Cerita Pendek فالكون (Burung Elang) Karya Ghassan Kanafani, Vol. 1 No. 1 (2023): *Al Imtiyaz: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*
- Saputra, Prayoga, Wardana Ritonga, Apri and Bahruddin, Uril. (2023). "Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 2 Payakumbuh." *Shibghoh* 2.(2)
- Simpson. (1966). *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Illinois: University Press.
- Suyamto, Joko dkk. (2020). "Analisis Kemampuan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah." *Jurnal Pendidikan IPA* 9.(1)
- Ulliyah Hasan, Laili Mas, Durotun Naseha, Siti, and Hudzriyah Hasan, Izzah Nur. (2024). "Studi Implementasi Dan Efektivitas TPACK Dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah." *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin* 1.(2)
- Ulliyah Hasan, Laili Mas, Tareh Aziz, Muhammad, and Rido'i, Muhammad. (2024). "Menyelami Integrasi Kurikulum Untuk Penerapan TPACK Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4.(3)
- Ulliyah Hasan, Laili Mas. (2023). "Studi Implementasi Dan Efektivitas TPACK Dalam Pembelajaran Maharah Kalam." *MUMTAZA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* 3.(1)

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Adab.
- Wibowo, Tri. (2007). Dasar-Dasar Taksonomi: Pengembangan Klasifikasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winkel. (2007). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.
- Yamin, M., Putri, A. M., Rohimah, Chairunnisa, S., & Chaidar, M. R. (2022). Kamus Digital Sebagai Sarana Hifdzul Mufrodah di Kelas VII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda. *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo*, 3, 37–45.
- Yaumi, Muhammad. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jakarta: Kencana.
- Zikriana, Lissa and Marnita. (2023). “Pemanfaatan Media Simulasi Phet Dalam Pembelajaran Sains.” *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 4.( $\nu$ )