



TRANSFORMASI DIGITAL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS TERHADAP PEMANFAATAN TEKNOLOGI DARI APLIKASI SELULER HINGGA KECERDASAN BUATAN

Julham Hukom¹⁾

¹⁾Pendiidkan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: julham.hukom@unm.ac.id

Abstract

The use of technology in Arabic language learning is growing rapidly alongside the digital transformation of education, but a comprehensive mapping of technology types and their impacts remains scattered. This study aims to map the trends, types, and contributions of technology in Arabic language learning through a systematic literature review. A search of national and international journal databases was conducted using strict inclusion and exclusion criteria, resulting in a selection of 20 articles published between 2017 and 2026. The results of the thematic analysis revealed five dominant technology categories: artificial intelligence and chatbots, augmented reality, mobile applications (mobile-assisted language learning), gamification and interactive quizzes, multimedia, e-learning, and teacher competency. Quasi-experimental empirical findings consistently demonstrated improvements in vocabulary mastery, structural understanding, motivation, and learning engagement. However, technology integration is still limited by infrastructure, teacher readiness and competency, and the need for pedagogical support. This study concludes that technology plays a role as a catalyst for more adaptive, interactive, and personalized Arabic language learning, provided it is accompanied by strengthening teacher competency and a clear pedagogical framework.

Keywords: Arabic language learning; educational technology; artificial intelligence.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab berkembang pesat seiring transformasi digital pendidikan, namun pemetaan menyeluruh atas jenis teknologi dan dampaknya masih terserak. Penelitian ini bertujuan memetakan tren, jenis, dan kontribusi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui tinjauan literatur sistematis (systematic literature review). Penelusuran dilakukan terhadap basis data jurnal nasional dan internasional dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat sehingga diperoleh 20 artikel terpilih yang terbit pada rentang 2017–2026. Hasil analisis tematik menunjukkan lima kategori teknologi dominan, yaitu kecerdasan buatan dan chatbot, augmented reality, aplikasi seluler (mobile-assisted language learning), gamifikasi dan kuis interaktif, serta multimedia, e-learning, dan kompetensi guru. Temuan empiris kuasi-eksperimen secara konsisten menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata, pemahaman struktur, motivasi, dan keterlibatan belajar. Namun, integrasi teknologi masih dibatasi oleh infrastruktur, kesiapan dan kompetensi guru, serta kebutuhan pendampingan pedagogis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi berperan sebagai katalisator pembelajaran bahasa Arab yang lebih adaptif, interaktif, dan personal, dengan syarat diiringi penguatan kompetensi guru dan kerangka pedagogis yang jelas.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Arab; teknologi pendidikan; kecerdasan buatan.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan kecerdasan buatan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Teknologi tidak lagi sekadar pelengkap, melainkan menjadi instrumen yang mampu menghadirkan penutur asli secara virtual, menghapus batas ruang dan waktu, serta menyajikan materi yang lebih variatif dan efisien (Iswanto, 2017). Pergeseran ini menuntut pendidik bahasa Arab beradaptasi dengan beragam media dan platform digital agar pembelajaran tetap relevan bagi generasi digital.

Di sisi lain, bahasa Arab kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, terutama pada jenjang sekolah menengah (Marzuki, 2025). Persoalan motivasi, keterbatasan praktik komunikatif, serta dominasi metode konvensional menjadi tantangan klasik yang berulang. Teknologi digital, mulai dari aplikasi seluler, multimedia interaktif, gamifikasi, augmented reality, hingga kecerdasan buatan, menawarkan solusi untuk mengatasi sejumlah tantangan tersebut (Jamil & Agung, 2022; Satrio, 2025).

Meskipun kajian mengenai teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab terus bertambah, hasil-hasilnya masih tersebar pada berbagai jurnal dengan fokus yang beragam dan belum dipetakan secara terpadu. Pemetaan sistematis diperlukan untuk memahami jenis teknologi yang paling banyak diteliti, pendekatan metodologis yang digunakan, serta pola temuannya. Oleh karena itu, artikel ini menyajikan tinjauan literatur sistematis dengan tiga pertanyaan penelitian: (1) jenis teknologi apa saja yang dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab; (2) bagaimana metode dan konteks penelitiannya; dan (3) bagaimana kontribusi serta tantangan pemanfaatannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain tinjauan literatur sistematis (systematic literature review) yang mengadaptasi alur identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan penetapan studi. Penelusuran artikel dilakukan pada basis data jurnal terindeks nasional dan internasional menggunakan kata kunci seperti “teknologi pembelajaran bahasa Arab”,

“mobile-assisted language learning Arabic”, “Artificial Intelligence Arabic learning”, dan “augmented reality Arabic”. Penelusuran difokuskan pada artikel yang terbit dalam rentang 2017–2026.

Agar studi yang dianalisis benar-benar relevan dan berkualitas, ditetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang menjadi penyaring utama. Artikel yang lolos harus membahas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, tersedia dalam teks lengkap, serta memiliki identitas bibliografis yang dapat diverifikasi. Rincian kriteria tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Berdasarkan penerapan kriteria pada Tabel 1, proses penyaringan dimulai dari sejumlah artikel hasil identifikasi awal, kemudian disaring berdasarkan judul, abstrak, dan keterbacaan teks lengkap. Artikel yang terduplikasi, tidak relevan, atau tidak dapat diverifikasi identitasnya dikeluarkan. Proses ini menghasilkan 20 artikel final yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Jumlah ini sengaja dibatasi agar setiap artikel dapat ditelaah secara mendalam dan dipastikan validitas sumbernya. Data dari setiap artikel diekstraksi meliputi penulis, tahun, fokus teknologi, metode, dan temuan utama, lalu dianalisis secara tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi Tema Teknologi

Hasil analisis tematik mengelompokkan kedua puluh artikel ke dalam lima kategori teknologi. Kecerdasan buatan dan chatbot menjadi tema paling dominan, diikuti augmented reality dan kelompok multimedia serta kompetensi guru. Dominasi tema kecerdasan buatan mencerminkan arah riset terkini yang dipicu oleh kemunculan model bahasa besar seperti ChatGPT. Sebaran kategori beserta sumber artikelnya dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Tema Teknologi pada 20 Artikel

Kategori Teknologi	Sumber Artikel	Jumlah
Kecerdasan buatan (AI) & chatbot	Simon (2023); Asfar dkk. (2024); Zaimah dkk. (2024); Satrio (2025); Sari dkk. (2025); Hanifah (2026)	6



Kategori Teknologi	Sumber Artikel	Jumlah
Augmented Reality (AR)	Cahyani & Kholisin (2022); Sahrim dkk. (2023); Nasrullah dkk. (2025); Akbarina (2026)	4
Aplikasi seluler & MALL	Robbani (2024); Marzuki (2025); Fatima (2026)	3
Gamifikasi & kuis interaktif	Jamil & Agung (2022); Ni'mah & Baihaqi (2025)	2
Multimedia, e-learning & kompetensi guru	Iswanto (2017); Ilmiani dkk. (2020); Sholihah dkk. (2022); Zikri dkk. (2024); Sholahudin dkk. (2025)	5
Total		20

Sumber: diolah penulis (2026).

Kecerdasan Buatan dan Chatbot

Kecerdasan buatan menjadi tema yang paling banyak dikaji. Generative AI seperti ChatGPT dinilai mampu menyusun pengalaman belajar yang disesuaikan, menyajikan materi interaktif, dan memfasilitasi komunikasi seolah dengan penutur asli (Simon, 2023). Kajian yang lebih luas menunjukkan AI menyentuh berbagai aspek, mulai dari penguasaan mufradat, qawaid, tarjamah, hingga asesmen pembelajaran (Asfar dkk., 2024). Pada tataran fungsi pedagogis, ChatGPT berperan menyediakan masukan linguistik yang adaptif, memberi umpan balik korektif, serta menjadi mitra menulis yang mendukung otonomi belajar (Hanifah, 2026).

Bukti penerimaan dan efektivitas turut diperkuat oleh kajian terhadap chatbot berbasis model bahasa besar, yang menunjukkan tingkat penerimaan dan kebermanfaatan yang baik di kalangan pembelajar bahasa Arab (Zaimah dkk., 2024). Meskipun demikian, integrasi AI tetap menuntut kerangka pedagogis yang jelas serta pendampingan guru agar potensi bias dan ketergantungan dapat dikelola (Sari dkk., 2025; Satrio, 2025).

Augmented Reality

Augmented reality (AR) konsisten menunjukkan dampak positif, khususnya pada pembelajaran kosakata. Pengembangan aplikasi AR untuk mufradat terbukti layak

dan efektif meningkatkan penguasaan kosakata (Cahyani & Kholisin, 2022), sementara survei persepsi mahasiswa memperlihatkan sikap yang sangat positif terhadap pemanfaatan AR sebagai media bantu (Sahrim dkk., 2023). Bukti yang lebih kuat datang dari penelitian kuasi-eksperimen yang menemukan keunggulan signifikan kelas AR dalam pemahaman struktur kalimat dengan ukuran efek yang besar (Nasrullah dkk., 2025). Temuan serupa diperoleh pada penguasaan kosakata, dengan rerata post-test kelas AR (84,5) yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol (71,8) secara signifikan (Akbarina, 2026). Pola ini menegaskan kontribusi AR dalam memperkuat memori visual dan internalisasi makna secara kontekstual.

Aplikasi Seluler dan Mobile-Assisted Language Learning

Pembelajaran berbasis aplikasi seluler (mobile-assisted language learning) menempatkan fleksibilitas dan keterlibatan sebagai keunggulan utamanya. Kajian terhadap sekolah-sekolah Islam menemukan bahwa aplikasi seluler meningkatkan fleksibilitas, keterlibatan, dan interaktivitas, meskipun masih menghadapi kendala infrastruktur, kesiapan guru, dan sikap budaya terhadap teknologi (Fatima, 2026). Pada konteks sekolah menengah, tinjauan sistematis mengidentifikasi beragam aplikasi interaktif seperti Kahoot, WordWall, Canva, dan Quizalize yang terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar (Marzuki, 2025). Pendekatan berbasis permainan, seperti pemanfaatan Lingohut, juga menjadi alternatif yang menyenangkan dan memotivasi (Robbani, 2024).

Gamifikasi dan Kuis Interaktif

Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi. Penelitian kuasi-eksperimen terhadap penerapan Quizizz menunjukkan capaian post-test kelas eksperimen (86,38) yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol (79,21) dengan perbedaan yang sangat signifikan (Ni'mah & Baihaqi, 2025). Hasil ini sejalan dengan argumen bahwa aplikasi interaktif merupakan respons strategis terhadap tuntutan pembelajaran era Society 5.0 (Jamil & Agung, 2022). Selain



meningkatkan hasil belajar, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga relevan bagi karakteristik pembelajar digital.

Multimedia, E-Learning, dan Kompetensi Guru

Multimedia interaktif berperan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera sekaligus mengakomodasi keberagaman materi keterampilan berbahasa (Ilmiani dkk., 2020). Pemetaan ragam media memperlihatkan luasnya pilihan, mulai dari audio-visual, multimedia, hingga aplikasi kuis daring (Sholihah dkk., 2022). Efektivitas pemanfaatan media tersebut sangat ditentukan oleh ketepatan strategi pemilihannya (Zikri dkk., 2024). Namun, keberhasilan integrasi teknologi pada akhirnya bertumpu pada kompetensi guru. Kerangka technological pedagogical content knowledge (TPACK) menegaskan bahwa penguasaan guru terhadap perpaduan teknologi, pedagogi, dan konten menjadi prasyarat integrasi yang bermakna (Sholahudin dkk., 2025).

Tantangan dan Keterbatasan

Di balik beragam manfaatnya, pemanfaatan teknologi menghadapi sejumlah tantangan. Keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru kerap menjadi penghambat utama implementasi di lapangan (Fatima, 2026). Pada teknologi berbasis AI, isu bias keluaran, etika, dan risiko ketergantungan menuntut penguatan literasi digital seluruh pemangku kepentingan (Simon, 2023; Satrio, 2025). Selain itu, sebagian besar studi masih bersifat konseptual atau berskala kecil sehingga generalisasi temuannya perlu kehati-hatian. Tinjauan ini sendiri terbatas pada 20 artikel terpilih, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya temuan relevan lain di luar cakupan penelusuran.

KESIMPULAN

Tinjauan literatur sistematis terhadap 20 artikel menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab terbagi ke dalam lima kategori utama, dengan kecerdasan buatan sebagai tema yang paling dinamis dalam beberapa tahun terakhir. Secara umum, teknologi berkontribusi positif terhadap penguasaan

kosakata, pemahaman struktur, motivasi, dan keterlibatan belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh sejumlah penelitian kuasi-eksperimen. Meskipun demikian, efektivitas tersebut bersyarat: dibutuhkan infrastruktur memadai, kompetensi guru yang kuat, serta kerangka pedagogis yang jelas. Penelitian selanjutnya disarankan memperbanyak studi eksperimental berskala lebih besar dan mengembangkan instrumen teknologi yang dirancang khusus untuk karakteristik bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarina, R. (2026). The effect of augmented reality on improving Arabic vocabulary mastery in SMP Al-Azhar Medan students. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 5(1), 301–312. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v5i1.1026>
- Asfar, H., Husna, I., Yasmadi, Khairi, A., Suryani, K., Al Ikhlas, & Madona, A. S. (2024). Innovative Arabic language learning: Redefining language archetypes using artificial intelligence. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 12(2), 293–308. <https://doi.org/10.23971/altarib.v12i2.8323>
- Assagaf, G., Sopamena, P., Riaddin, D., Hukom, J., & Yassin, A. (2024). Effectiveness of the flipped classroom model in minimizing students' learning performance gaps in higher education. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 555-564.
- Cahyani, A., & Kholisin, K. (2022). Developing ArVo: Augmented reality-based application to improve Arabic vocabulary mastery. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 6(2), 465. <https://doi.org/10.29240/jba.v6i2.4798>
- Cahyani, I. A., Sujarwo, S., Imaroh, Y. R., Hukom, J., Yanuar, F. S., Martaputri, N. A., & Nisrina, N. (2024). Effectiveness of Geogebra Integration into Flipped Classroom (GFC) on Students Mathematics Skills: A Meta-Analysis Study. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1754-1769.
- Fatima. (2026). Teachers' experiences with mobile apps for Arabic language learning: Insights from Islamic



- schools in Palu, Indonesia. *Journal of Language Teaching and Research*, 17(1), 338–350. <https://doi.org/10.17507/jltr.1701.34>
- Handaru, C., & Hukom, J. (2023). Meta-Analysis of The Effectiveness of The Flipped Classroom Model On Students' HOTS in Mathematics. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 569-583.
- Hanifah, U. (2026). The AI revolution in Arabic language learning: An analysis of ChatGPT's role in autonomous learning. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v7i1.22479>
- Hukom, J. (2024). Dampak E-Modul Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 1(1), 38-43.
- Hukom, J. (2025). Durasi Video Pembelajaran Dalam Flipped Classroom: Tinjauan Naratif Terhadap Dampaknya Pada Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 2(3), 116-121.
- Hukom, J. (2025). Eksplorasi Variabel Jenjang Pendidikan Dalam Mempengaruhi Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 2(2), 73-78.
- Hukom, J. (2025). Integration of Flipped Learning and Project-based Learning: Analysis of Combined Effects on Students' Academic Performance. *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*, 6(2), 118-129.
- Hukom, J. (2025). Meta-Analysis of the Effectiveness of Computer-Assisted Language Learning (CALL) on Students' Arabic Language Ability. *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*, 6(1), 30-41.
- Hukom, J. (2025). Meta-Analysis of the Effectiveness of Storytelling Methods on Students' Foreign Language Learning Achievement. *International Journal Of Education And Social Research (IJESR)*, 3(2).
- Hukom, J., Prihatmojo, A., Manaf, A., Suciati, I., & Ratau, A. (2023). Integration of Blended Learning and Project-Based Learning (BPjBL) on Achievement of Students' Learning Goals: A Meta-Analysis Study. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 274-281.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran bahasa Arab dengan pemanfaatan teknologi. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), 139–152. <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>
- 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>
- Marzuki, F. A. (2025). Tren pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi interaktif di tingkat sekolah menengah: Systematic literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 771–782. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.32076>
- Nasrullah, M., Baihaqi, A., Zubaidi, A., & Nugrawiyati, J. (2025). Augmented reality as a learning medium for Arabic sentence structures: Evidence from a quasi-experimental study. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1067–1080. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i2.1693>
- Ni'mah, S. M., & Baihaqi, M. (2025). Optimalisasi pembelajaran bahasa Arab generasi Z: Efek gamifikasi Quizizz pada hasil belajar siswa madrasah. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 10(2), 171–186.
- Purnomo, B., Muhtadi, A., Ramadhani, R., Manaf, A., & Hukom, J. (2022). The effect of flipped classroom model on mathematical ability: A meta analysis study. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(3), 1201-1217.
- Robbani, A. S. (2024). Alternative game-based Arabic learning using Lingohut. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah*



- Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 7(1), 291–310.
- Sahrim, M., Mohamad Soad, N. F. A., & Asbulah, L. H. (2023). Augmented reality technology in learning Arabic vocabulary from the perception of university students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(21), 79–96. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i21.41277>
- Sari, M. F., Koderi, Sagala, R., & Mizan, A. N. (2025). Literature review: Penggunaan teknologi media artificial intelligence ChatGPT untuk pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2).
- Satrio, S. (2025). Integrasi artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa Arab: Peluang, tantangan, dan inovasi pedagogis di era digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 5907–5914.
- Setiawan, A. A., Muhtadi, A., & Hukom, J. (2022). Blended Learning and Student Mathematics Ability in Indonesia: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Instruction*, 15(2), 905-916.
- Sholahudin, S., Nurbayan, Y., & Ali, M. (2025). The competence of Arabic language teachers in the digital era: A study based on the technological pedagogical content knowledge (TPACK) framework. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(3), 2055–2065. <https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i3.3940>
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi media pembelajaran bahasa Arab. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 3(1), 33–42. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v3i1.47>
- Simon, A. S. (2023). Prospek pembelajaran bahasa Arab di era generative artificial intelligence. *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.58194/as.v2i2.1306>
- Sulistiyowati, E., Hukom, J., & Muhtadi, A. (2023). Meta-analysis of flipped classroom on students' mathematics abilities: Effectiveness and heterogeneity analysis. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 140-159.
- Sulistiyowati, E., Rohman, A., & Hukom, J. (2024). Flipped classroom model: Minimizing gaps in understanding mathematical concepts for students with different academic abilities. *European Journal of Mathematics and Science Education*, 5(1), 27-37.
- Hukom, J. (2025). Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Matematika: Tantangan Dan Peluang Untuk Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(1), 181-186.
- Ulum, F., & Hukom, J. (2025). Flipped Learning in Foreign Language Learning in Higher Education: Analysis of Effectiveness and Moderator Variables. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 1025-1040.
- Zaimah, N. R., Hartanto, E. B., & Zahro, F. (2024). Acceptability and effectiveness analysis of large language model-based artificial intelligence chatbot among Arabic learners. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v4i1.3951>
- Zikri, M., Mardiantara, L. H., & Aziz, A. (2024). Strategi penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2961–2966. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2790>