

---

**Pemanfaatan Quizizz dan Al-Qalam AI Dalam Pembelajaran *Maharah Kitabah*  
Berbasis *Nahwu***

**Ikhwanul Habib<sup>1\*</sup>, Dian Afrilianti<sup>2</sup>, Miftahul Huda<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

\*Email: habibikhwanul8@gmail.com

Phone Number (WhatsApp): 0813 7820 2975

---

## **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the utilization of Quizizz media based on nahwu and Al-Qalam AI (Artificial Intelligence) in teaching maharah kitabah to postgraduate students at UIN Malang. The research method used is qualitative with a case study approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The primary sources were 14 postgraduate students at UIN Malang who used Quizizz and Al-Qalam in the learning process. Secondary data sources included assessment instrument results and supporting data such as media, teaching materials, and relevant research. Data analysis employed triangulation, beginning with data reduction, presentation, and interpretation. The research results indicate that the use of Quizizz enhances student participation, motivation, and understanding of nahwu concepts, while Al-Qalam AI is effective in helping students correct errors and improve writing accuracy. The assessment instruments for both media cover aspects of content, instructional design, and ease of use, which generally received scores between 4 and 5, indicating very good quality from the students. These media were found to have accurate content, relevant material, ease of access, and the ability to increase interest and motivation in learning. However, this study is still limited by the small number of respondents and has not examined the long-term impact on improving writing skills. Therefore, further research with a broader scope and a more comprehensive evaluation approach is highly recommended. This study is expected to make a significant contribution in various aspects, from the development of learning methods, the improvement of language skills, to the utilization of digital technology in the teaching and learning process.*

**Keywords:** Writing Skill; Quizizz; Al-Qalam; Learning Media; Nahwu

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media Quizizz berbasis nahwu dan Al-Qalam AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran maharah kitabah pada mahasiswa pascasarjana UIN Malang. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber primer adalah mahasiswa pascasarjana UIN Malang berjumlah 14 orang yang menggunakan media Quizizz dan Al-Qalam dalam proses pembelajaran. Sumber data sekunder adalah hasil instrumen penilaian media dan data pendukung seperti media, bahan ajar, dan penelitian relevan. Analisis data menggunakan triangulasi dengan tahapan dimulai dari reduksi, penyajian, dan interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep nahwu, sementara Al-Qalam AI efektif dalam membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan akurasi tulisan. Instrumen penilaian terhadap kedua media meliputi aspek materi, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan yang secara umum memperoleh skor diantara 4 hingga 5 yang menunjukkan kualitas sangat baik dari peserta didik. Media ini dinilai memiliki keakuratan isi, relevansi materi, kemudahan akses, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Namun, penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden yang kecil dan belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap peningkatan kemampuan menulis. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan pendekatan evaluasi yang lebih komprehensif sangat dianjurkan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari pengembangan metode pembelajaran, peningkatan keterampilan berbahasa, hingga pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.*

**Kata-kata Kunci:** Maharah Kitabah; Quiziz; Al-Qalam; Media Pembelajaran; Nahwu

## **PENDAHULUAN**

Salah satu tantangan dalam pendidikan bahasa Arab di Indonesia adalah lemahnya kompetensi kemahiran berbahasa, terutama dalam aspek keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) (Adawiyah & Jennah, 2023). Kondisi di lapangan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis bahasa Arab siswa masih dalam kategori "gagal" dengan rata-rata nilai 53,52 dari skor maksimal (Hamdani et al., 2023). Penelitian lain mengkonfirmasi adanya permasalahan sistemik dalam pembelajaran bahasa Arab meliputi motivasi dan minat siswa yang rendah (Hukom, 2024). Begitu juga dengan perbedaan latar belakang pendidikan dan keterbatasan sarana penunjang proses pembelajaran (Habib, 2024). Hambatan lain juga ditemukan seperti kurangnya penguasaan mufrodat, penulisan huruf hijaiyah, dan rendahnya pemahaman gramatikal (Wibisono, 2024). Faktor tersebut umum terjadi di ruang lingkup madrasah maupun di tingkat perguruan tinggi. Mahasiswa juga mengeluhkan kurangnya media atau alat bantu yang bisa memberikan umpan balik otomatis terhadap tulisan mereka (Ch, 2020).

Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar (Findyartini et al., 2024). Perubahan pola pembelajaran dari konvensional ke digital menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran oleh para pendidik, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab khuhusnya kemahiran menulis (Uluum et al., 2025). Pemerintah Indonesia mendorong penerapan pendidikan berbasis teknologi sebagaimana tertuang dalam kebijakan Merdeka Belajar (Habib & Kabalmay, 2025). Integrasi teknologi dengan menggunakan media interaktif menjadi sangat strategis untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa (Mayer, 2025). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi seperti *Artificial Intelligence (Al-Qalam)* dan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* berbasis *nahuw* menjadi sarana dan media pembelajaran pilihan dalam proses belajar keterampilan menulis.

*Artificial Intelligence* seperti *Al-Qalam*, yang dirancang khusus untuk mendukung keterampilan menulis (*maharah kitabah*). *Al-Qalam* mampu memberikan koreksi otomatis terhadap struktur kalimat, kaidah *nahuw*, dan kesalahan *imla'*, serta memberi umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki tulisannya secara mandiri (Fitrah et al., 2024). Selain itu, media *Quizizz* yang berbasis kuis interaktif telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar mahasiswa melalui sistem gamifikasi yang menyenangkan dan kompetitif (Wahyudi & Umroh, 2025). Integrasi antara *Al-Qalam* dan *Quizizz* membuka ruang inovasi pembelajaran *kitabah* berbasis *nahuw*, yaitu pembelajaran menulis yang menekankan penerapan kaidah tata bahasa. Melalui pemahaman *nahuw* di *Quizizz* dan koreksi tulisan melalui *Al-Qalam*, siswa dapat memahami dan menerapkan struktur bahasa Arab secara lebih efektif.

Berbagai penelitian juga mendukung pemanfaatan AI dan media interaktif dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan AI mampu mengubah metode pengajaran bahasa secara fundamental dengan menyediakan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Divekar et al., 2025). ChatGPT, misalnya, telah digunakan untuk melatih keterampilan menulis dan berbicara bahasa Arab dengan memberikan umpan balik secara real-time dan latihan terstruktur (Sari et al., 2025). Penelitian lain juga menunjukkan penggunaan *Al-Qalam* (*Artificial Intelligence*) dalam pembelajaran *maharah kitabah* dapat membantu untuk mengoreksi kesalahan penulisan, namun terdapat kendala dalam pelaksanaannya seperti keterbatasan internet (Fitrah et al., 2024). Media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* juga menjadi pilihan, karena mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan berbasis kuis yang menyenangkan dan kompetitif (Farihatun & Nu'man, 2023). Aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan penilaian pembelajaran bahasa Arab, baik pada bidang ketrampilan lugas, pidato, undian, maupun buku (Al Azmi et al., 2023).

Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan pemanfaatan *Quizizz* dan *Al-Qalam*, oleh karena itu penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan kedua media ini dapat meningkatkan *maharah kitabah* berbasis *nahuw* secara kualitatif, dengan menggali persepsi guru, pengalaman siswa, dan perubahan proses belajar. Hipotesis sementara yang dapat dikemukakan adalah bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dan *Al-Qalam* AI dapat memberikan sinergi positif dan efektif dalam pembelajaran *maharah kitabah*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari pengembangan metode pembelajaran, peningkatan keterampilan berbahasa, hingga pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

## METODE PENELITIAN

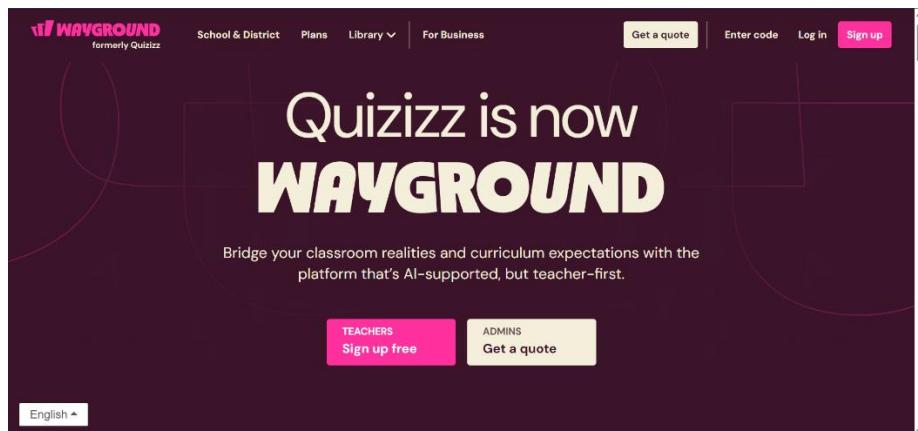
Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus memungkinkan peneliti mengkaji secara komprehensif penggunaan media *Quizizz* dan *Al-Qalam AI* dalam pembelajaran *maharah kitabah* berbasis *nahwu* di lingkungan pascasarjana prodi Pendidikan Bahasa Arab dengan jumlah 14 orang. Data primer diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa, dosen, dan tenaga pendukung, serta dokumentasi bahan ajar dan media yang digunakan, sedangkan data sekunder berasal dari literatur dan dokumen terkait. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan triangulasi dimulai dari reduksi, penyajian, dan interpretasi data untuk mengidentifikasi keefektifan media, kendala, serta perubahan pengguna dalam pembelajaran (Waruwu, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

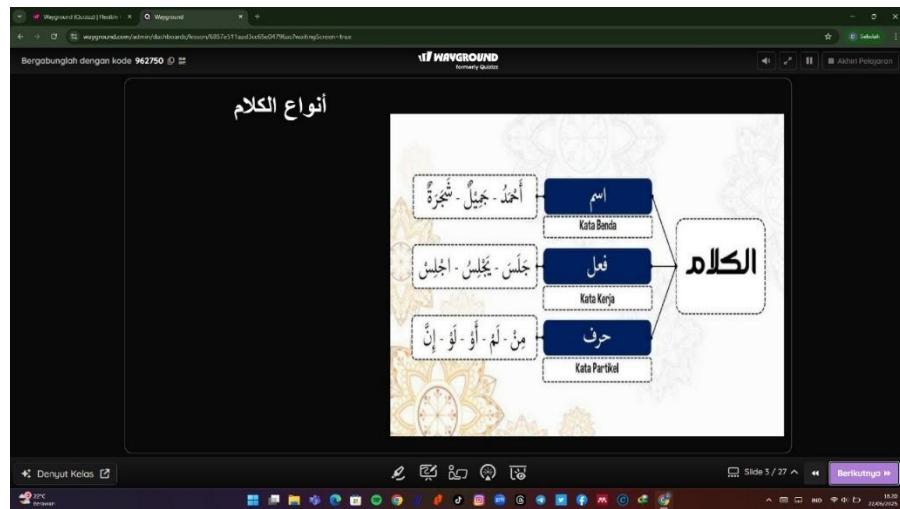
#### Pemanfaatan Media Quiziz Berbasis Nahwu Dalam Pembelajaran Kitabah

Quiziz adalah platform pembelajaran yang memungkinkan penggunanya untuk membuat dan mengikuti kuis interaktif. Dalam konteks "*maharah kitabah*" (kemampuan menulis), Quiziz dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui berbagai jenis kuis dan aktivitas. Berikut adalah langkah-langkah yang harus diikuti untuk memanfaatkan *Quizizz* berbasis *nahwu* dalam pembelajaran *kitabah*



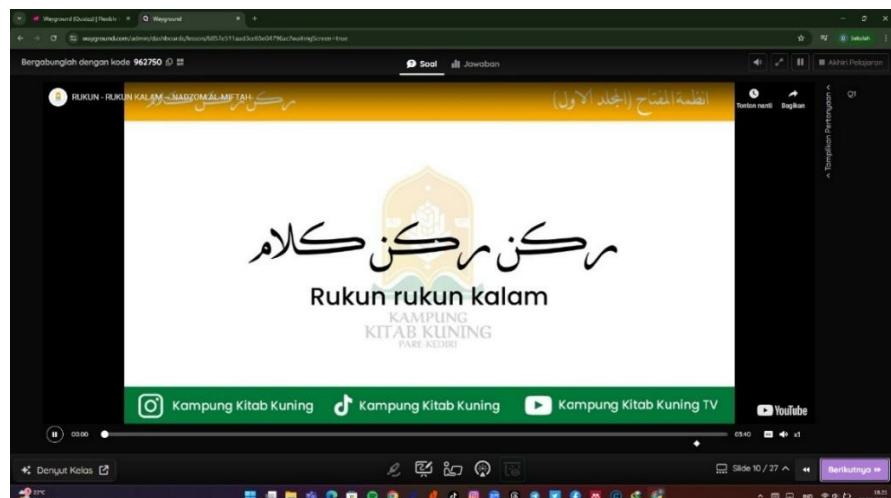
**Gambar 1.** Tampilan Utama dari *Quizizz*

Gambar 1 memperlihatkan tampilan utama dari situs *Quizizz*. Adapun langkah pertama adalah masuk melalui situs *Quizizz* di *Quizizz.com* dan mendaftar atau masuk ke akun Anda. Jika Anda belum memiliki akun, klik "Sign Up" untuk mendaftar menggunakan email, Google, atau Facebook. Setelah masuk, klik tombol "Create" di bagian atas halaman untuk membuat kuis baru atau menggunakan template yang sudah ada. Berikan judul yang jelas dan deskripsi singkat tentang kuis Anda, lalu tambahkan pertanyaan dengan memilih jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, isian, atau benar/salah. Masukkan pertanyaan dan jawaban yang benar, serta jawaban alternatif jika diperlukan. Anda juga dapat menambahkan gambar atau video untuk memperkaya pertanyaan. Setelah selesai menambahkan semua pertanyaan, klik "Save" untuk menyimpan kuis Anda.



Gambar 2. Bahan Ajar *Nahwu* di *Quizizz*

Gambar 2 menampilkan materi *nahwu* dengan tema *anwa’ul kalam* (jenis-jenis kata). Pemahaman terhadap jenis-jenis kata ini sangat penting dalam pembelajaran keterampilan menulis (*maharah kitābah*), karena menyusun kalimat dalam bahasa Arab yang baik dan benar harus diawali dengan penguasaan struktur gramatikal dasar tersebut. Dengan memahami perbedaan fungsi *isim*, *fi'l*, dan *harf*, siswa dapat menyusun kalimat yang sesuai kaidah *nahwu* dan *i'rab*. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga siswa dapat menguji pemahaman mereka secara langsung melalui kuis-kuis yang dirancang secara tematik. Dengan demikian, materi tentang jenis-jenis kata ini tidak hanya memperkuat pemahaman tata bahasa Arab, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam pengembangan keterampilan menulis siswa secara terstruktur dan komunikatif (Muzakki et al., 2025).



Gambar 3. Lagu Terkait Tema Anwa’ul Kalam

Gambar 3 memperlihatkan penggunaan lagu sebagai media pembelajaran menjadi sarana yang efektif dalam penguatan *maharah kitabah*, karena sebelum seseorang dapat menulis dengan baik, ia harus terlebih dahulu memahami struktur dasar kalimat. Dalam hal ini, pemahaman terhadap rukun kalam sangat penting karena menjadi fondasi dalam menyusun kalimat yang sah secara gramatikal. Melalui media lagu seperti ini, peserta didik dapat lebih mudah mengingat kategori kata dan fungsinya, sehingga ketika mereka mulai menulis, mereka sudah memiliki kerangka berpikir yang terarah tentang bagaimana membentuk kalimat dengan benar. Selain itu, integrasi antara metode tradisional (*nadhom*) dan media digital video interaktif di platform ini menciptakan pengalaman belajar yang merangsang aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Dengan demikian, pemanfaatan video lagu edukatif tentang jenis-jenis kata ini bukan hanya sebagai hiburan pembelajaran, melainkan juga sebagai strategi pedagogis yang kuat untuk membentuk dasar kemampuan menulis dalam bahasa Arab yang baik dan benar (Lubis et al., 2025).

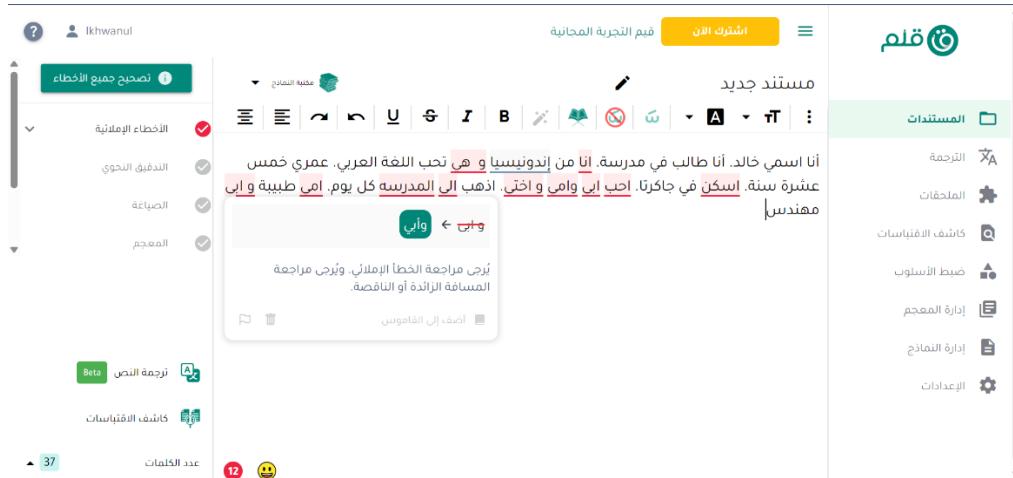
### Pemanfaatan Al-Qalam Dalam Pembelajaran *Maharah Kitabah*

Penggunaan *Al-Qalam* dalam konteks *maharah kitabah* (keterampilan menulis) dalam bahasa Arab sangat penting. *Al-Qalam*, yang berarti " pena" dalam bahasa Arab, tidak hanya merujuk pada alat tulis, tetapi juga melambangkan proses penulisan dan pengembangan keterampilan menulis. Ai ini bisa dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Fitur unggulan dari *Al-Qalam* adalah fitur koreksi kesalahan mulai dari kesalahan penulisan maupun kesalahan gramatikal. Adapun bentuk penggunaannya sebagai berikut



Gambar 4. Tampilan Awal *Al-Qalam*

Untuk menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mengaksesnya melalui laman resmi di <https://alqalam.ai>, yang tersedia secara daring tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan. Lalu mendaftar menggunakan akun Google maupun Apple ID. Setelah masuk ke halaman utama, pengguna dapat langsung mengetik atau menyalin teks Arab yang ingin dikoreksi ke dalam kolom editor yang telah disediakan. Teks ini dapat berupa kalimat pendek, paragraf, atau esai lengkap yang ditulis oleh siswa atau mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Setelah teks dimasukkan, pengguna cukup menekan tombol “تحقق” (periksa) atau “Check/Correct”, dan sistem akan secara otomatis melakukan analisis terhadap struktur kalimat tersebut. Koreksi yang diberikan oleh *Al-Qalam* AI tidak hanya menunjukkan kesalahan, tetapi juga memberikan saran perbaikan yang tepat.



Gambar 5. Fitur Koreksi Otomatis *Al-Qalam*

Gambar 5 memperlihatkan keunggulan dari *Al-Qalam* terlihat pada kemampuannya mendekripsi dan menyoroti kesalahan dalam waktu nyata. Misalnya, sistem menandai penggunaan frasa seperti "و هي ت Nobor language" atau "و أختي" yang dianggap kurang tepat secara format atau ejaan. Selain itu, kata "وابي" disarankan untuk ditulisi "وابي" karena adanya kesalahan penulisan atau jarak spasi. Fitur ini memberikan umpan balik langsung berupa saran perbaikan, penjelasan gramatikal, dan koreksi kosakata, sebagaimana terlihat dari tooltip yang muncul di bawah teks yang bermasalah. Dari perspektif pembelajaran *maharah*

kitabah, penggunaan *Al-Qalam* sangat strategis karena memberikan ruang belajar yang memungkinkan siswa menulis dengan mandiri sambil tetap mendapatkan bimbingan gramatikal dan stilistika secara otomatis. Ini membantu siswa menyadari dan memperbaiki kesalahan yang sering tidak disadari dalam proses menulis, sehingga meningkatkan akurasi bahasa dan kepercayaan diri.

### **Penilaian Terhadap Pemanfaatan Media *Quizizz* dan *Al-Qalam* Dalam Pembelajaran *Maharah Kitabah***

Penilaian untuk media pembelajaran dalam konteks pengajaran bahasa Arab, khususnya untuk keterampilan menulis (*maharah kitabah*), sangat penting untuk memastikan efektivitas dan kualitas media yang digunakan. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kesesuaian tujuan, materi, maupun kualitas media yang digunakan. Dalam hal ini, dalam pemanfaatan media *Quizizz* dan *Al-Qalam* terdapat 3 instrumen penilaian utama yang telah diisi oleh peserta didik berjumlah 14 orang selama proses penerapannya di kelas yaitu berhubungan dengan aspek materi, desain pembelajaran, dan kemudahan untuk pengguna. Berikut adalah tabel instrumen penilaian media quiziz dan *Al-Qalam* dalam pembelajaran *maharah kitabah*:

**Tabel 1.** Penilaian Aspek Materi

Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
	Ya	Tidak			
Kebenaran isi materi	Ya				
Bebas dari kesalahan konsep	Ya				
	1	2	3	4	5
Kekinian dan ke-up to-date-an materi					5
Kecakupan dan kedalaman materi				4	
Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan					5

Tabel 1 menjelaskan aspek pertama adalah "Kebenaran isi materi" dan aspek kedua "Bebas dari kesalahan konsep", yang dinilai dengan jawaban Ya atau Tidak. Kedua aspek ini mencerminkan validitas akademik dan keakuratan substansi ilmiah yang harus dimiliki oleh sebuah materi. Penilaian "Ya" pada kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa materi telah memenuhi standar keilmuan dasar. Selanjutnya, aspek ketiga hingga kelima menggunakan skala numerik 1 hingga 5, yang memberikan ruang penilaian lebih rinci terhadap dimensi kualitas lainnya. Aspek ketiga yaitu "Kekinian dan ke-up to-date-an materi" menunjukkan sejauh mana materi relevan dengan perkembangan terbaru dalam bidangnya. Dalam tabel tersebut, aspek ini mendapat skor 5, yang berarti sangat mutakhir. Aspek keempat adalah "Kecakupan dan kedalaman materi", dengan skor 4 yang menunjukkan bahwa materi cukup lengkap namun mungkin masih bisa dikembangkan lebih lanjut. Terakhir, aspek kelima "Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan" juga memperoleh skor 5, menunjukkan bahwa sumber-sumber yang dipakai dalam materi dinilai memadai, kredibel, dan relevan.

**Tabel 2.** Instrumen Desain Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				4	
Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan				4	
Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				4	

Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				5	
Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain				4	

Tabel 2 menggambarkan bahwa aspek pertama adalah "Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa)", yang mendapatkan skor 4, menunjukkan bahwa media pembelajaran telah cukup sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan latar belakang siswa. Aspek kedua menyangkut "Ketepatan strategi penyampaian media dalam memudahkan pemahaman dan penguasaan materi", juga mendapat skor 4, yang menunjukkan bahwa media tersebut mampu mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep, keterampilan, atau isi pelajaran, meskipun belum maksimal. Aspek ketiga adalah "Kemampuan media dalam mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah", yang juga bernilai 4, mencerminkan bahwa media cukup efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Aspek keempat memperoleh skor 5, yaitu "Kontekstualitas media dalam kehidupan nyata siswa", menandakan bahwa media sangat relevan dan aplikatif dalam situasi sehari-hari siswa, memperkuat transfer pengetahuan dari kelas ke kehidupan nyata. Terakhir, aspek kelima adalah "Relative advantage atau keunggulan media dibanding media lain", dengan nilai 4, menunjukkan bahwa media yang digunakan dianggap unggul dibandingkan alternatif lain.

**Tabel 3.** Instrumen Untuk Pengguna

Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan					5
Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas					5
Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru				4	
Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				4	
Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait					5

Tabel 3 memperlihatkan bahwa aspek pertama adalah "Kemudahan penggunaan", yang memperoleh nilai 5, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dievaluasi sangat mudah digunakan oleh siswa maupun guru. Aspek kedua, "Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran, baik individu maupun kelas", juga mendapat skor 5, menandakan bahwa media sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Aspek ketiga adalah "Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan/atau sebagai alat bantu mengajar bagi guru", dengan skor 4, yang berarti media memiliki fleksibilitas cukup tinggi, meskipun masih bisa ditingkatkan untuk penggunaan mandiri tanpa pendampingan. Selanjutnya, aspek keempat menilai "Kemungkinan media dalam mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah", juga dengan skor 4. Ini menunjukkan bahwa media sudah cukup mendukung pembelajaran berbasis analisis, sintesis, dan evaluasi. Terakhir, aspek kelima yaitu "Tingkat kontekstualitas dengan penerapan dalam kehidupan nyata sesuai karakteristik

audiens" mendapatkan skor 5, menandakan bahwa media yang digunakan sangat relevan dan aplikatif dalam situasi nyata siswa.

### **Pembahasan**

Pemanfaatan media *Quizizz* dan *Al-Qalam Artificial Intelligence* (AI) dalam *pembelajaran maharah kitabah* berbasis *nahwu* merupakan inovasi yang sangat relevan dalam konteks pendidikan bahasa Arab saat ini. Berdasarkan teori konstruktivisme Vygotsky, pembelajaran yang didukung media digital seperti *Quizizz* dan *Al-Qalam* AI dapat memberikan scaffolding yang efektif bagi mahasiswa dalam memahami konsep *nahwu* dan mengaplikasikannya dalam keterampilan menulis bahasa Arab (Vygotsky & Cole, 2018). Selain itu, teori pembelajaran adaptif yang dikemukakan Bloom menegaskan bahwa penggunaan AI memungkinkan personalisasi materi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Ariandini & Hidayati, 2023). Pembelajaran yang diterapkan melalui *Quizizz* juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui mekanisme permainan yang menyenangkan dan kompetitif, yang secara signifikan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran *nahwu* dan *kitabah*.

Dalam penerapan pemanfaatan media *Quizizz* dan *Al-Qalam* ini secara umum telah meningkatkan kualitas belajar mahasiswa. Dengan adanya instrumen penilaian yang sistematis mendukung untuk perbaikan dan efektifitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Quizizz* mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian di MTs Lamongan menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan keterampilan menulis siswa kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz* dengan kelompok kontrol (Wahyudi & Umroh, 2025). Sementara itu, *Al-Qalam* AI sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan memiliki keunggulan dalam memberikan koreksi otomatis terhadap kesalahan tata bahasa dengan tingkat akurasi mencapai 92%, serta mampu melakukan analisis konteks budaya Arab yang memperkaya pemahaman mahasiswa terhadap teks bahasa Arab (Fitrah et al., 2024). Sinergi antara *Quizizz* dan *Al-Qalam* AI dalam pembelajaran *maharah kitabah* berbasis *nahwu* menciptakan model pembelajaran yang integratif dan berkelanjutan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* berbasis *nahwu* dan *Al-Qalam* AI dalam pembelajaran *maharah kitabah* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab mahasiswa. *Quizizz*, dengan fitur kuis interaktif dan materi tematik *nahwu* seperti anwa'ul kalam, terbukti mampu memperkuat pemahaman struktur gramatikal dasar. Sementara itu, penggunaan *Al-Qalam* AI sangat membantu dalam proses penulisan dengan memberikan koreksi otomatis terhadap kesalahan penulisan dan gramatikal secara langsung. Penilaian terhadap pemanfaatan kedua media ini, berdasarkan instrumen penilaian yang meliputi aspek materi, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan, menunjukkan hasil yang sangat baik.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan *Quizizz* dan *Al-Qalam* AI dalam pembelajaran *maharah kitabah* berbasis *nahwu* tidak hanya meningkatkan penguasaan struktur bahasa dan kemampuan menulis mahasiswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara interaktif, adaptif, dan aplikatif. Instrumen penilaian yang digunakan juga menunjukkan bahwa kedua media ini sangat layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan tinggi.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah cakupan penelitian masih terbatas pada jumlah responden yang relatif kecil, yaitu 14 peserta didik, sehingga generalisasi temuan terhadap populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu materi, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan, sehingga aspek lain seperti keterpaduan dengan kurikulum, pengembangan karakter, atau integrasi dengan metode pembelajaran lain belum dieksplorasi lebih lanjut.

Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah dan keragaman responden agar hasil penelitian lebih representatif dan dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Sangat penting untuk mengembangkan instrumen penilaian yang lebih komprehensif, tidak hanya mencakup aspek materi, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan, tetapi juga menilai integrasi media dengan kurikulum, pengembangan karakter, serta kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, Y. R., & Jennah, L. (2023). Implementasi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Maharoh Kitabah Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 778–784. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5059>
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678.g3861>
- Ariandini, N., & Hidayati, A. (2023). Pembelajaran adaptif dalam Kurikulum Merdeka: Integrasi teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivis dalam teknologi pendidikan. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 158–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13351>
- Ch, H. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab ( Kitābah ) dengan Menggunakan Metode Scramble di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab , Universitas Negeri Jakarta Pendahuluan. *Al-Ma'rifah: Journal of Arabic Culture, Language, and Literature*, 17(1), 58–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.06>
- Divekar, R. R., Gonzalez, L., Guerra, S., Boos, N., & Divekar, R. (2025). Can Generative AI Replace Search Engines for Learning? Understanding Student Preferences, Use and Perceived Proficiency in Using AI. *TechTrends*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01095-9>
- في ترقية (QUIZIZZ) تحليل فعالية الوسائل التعليم اللغة العربية باستخدام لعبة كويزيز. Farihatun, F., & Nu'man, M. (2023). *JURNAL AL-IHDA: Media Ilmiah Bahasa Arab*, 11(1), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.58645/alihda.v11i1.351>
- Findyartini, A., Greviana, N., Hanum, C., Wiyarta, E., Novarianto, J. K., Nugroho Supranoto, Y. T., Rafa Ayusha, M. A., Oktaria, D., Sueningrum, A. A. S. A. S., Pratiwi, Y. S., Pamungkasari, E. P., Prihanti, G. S., Zhuhra, R. T., Widjaja, Y., Wijaya, D. P., & Atta, K. (2024). “How is social media used for learning?”: relationships between social media use by medical students with their self-regulated learning skills. *BMC Medical Education*, 24(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05222-7>
- Fitrah, M. A., Alfarizzy, M., Deproyanto, & Machmudah, U. (2024). Aplikasi Artificial Intelligence Al-Qalam dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab ( Mahāra t al-Kitābah ); Peluang dan Tantangan. *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 04(2), 1–20. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i2.1245>
- العلاقة بين الخلفية التعليمية ونتائج مهارة الكلام لطلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك ابراهيم. Habib, I. (2024). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X di MAN 1 Gresik. JLPI: Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia, 5(1), 22–32. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/893>
- Evaluasi Kemampuan Menulis Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Aliyah Kelas X. Pinisi Journal Of Art, Humanity and Social Studies, 3(6), 113–121. <https://ojs.unm.ac.id/PJAHS/article/view/51562>
- Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Arab : Studi Meta-Analisis Jurnal. Jipnas: Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional, 2(3), 100–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/jipnas.v2i3.480>
- Peran Lagu dan Permainan dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Arab Anak Usia 4-5 Tahun. Pubmedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1416>
- Digital Informal Learning Through Connectivism And Networked Learning: The Case Of Arabic Culture Groups. Discover Education, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00526-2>
- Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Antara Inovasi Teknologi dan Tantangan Penerapan. Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi, Dan Humaniora, 2(1), 37–48. <https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ/article/view/147>
- Literature Review: Penggunaan Teknologi Media Artificial Intellegence ChatGPT Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), 560–569. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4911>
- Pendidikan Bahasa Arab untuk Generasi Z: Strategi Adaptasi Pengajaran di Era Digital. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(April), 3768–3774. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7594>

- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). Lev Vygotsky: Learning and social constructivism. *Learning Theories for Early Years Practice*. UK: SAGE Publications Inc, 68–73.
- Wahyudi, T. F., & Umroh, I. L. (2025). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran bahasa Arab Maharah Kitabah Siswa kelas Tujuh MTs Tarbiyatul Ulum Banjarejo Kedungpring Lamongan. *Jurnal Murid*, 2(2), 136–141. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/JM/article/view/9611>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Wibisono, Y. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI-IPS Madrasah Aliyah Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. *Lugatuna: Jurnal Prodi PBA*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/ljp.v3i2.26287>