استخدام البرمجة اللعبية الافتراضية في نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية

فارس ماتريدي

المدرسة المتوسطة محمدية ٤

farismatane@gmail.com

مستخلص البحث

لهذا البحث هدفان. الأول أن وصف نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية باستخدام البرمجة الافتراضية. والثاني التعرف على استجابة الطلبة إثر النشاط المذكور. ومن أجل التوصل إليهما قام الباحث بخطوات بحثية على سبيل التسلسل مستخدما منهج البحث الكيفي. جمع البيانات بثلاث طرق. والأولى الملاحظة بالمشاركة من أجل التعرف على سلسلة نشاط المراجعة. والثانية المقابلة الشخصية مع المدرس والطلبة من أجل معرفة استجاباتهم إثر النشاط المذكور. والثالثة التوثيق من أجل الحصول على صور الأعمال طوال النشاط. وبعد أن تم جمع البيانات للباحث تحليلها وتفسيرها. استخدم نموذج ميلز وهوبارمان لتحليل البيانات حيث تكون من ثلاث خطوات بدءا من تخفيض البيانات وعرضها واستنتاجها. ومن أجل التأكيد على صحة البيانات استخدم تثليث المصادر. توصل الباحث إلى نتيجتان. الأولى جرى نشاط المراجعة لدرس اللغة العربية وقواعدها في معمل الحاسبوب حيث استعمل المدرس البرامج اللعبية الافتراضية مثل Gimkit و Blooket. والثاني كانت استجابة إيجابية من قبل الطلبة لهذا النشاط غير أن برمجة Blooket أحب إليهم من Gimkit.

كلمات مفتاحية :قواعد اللغة العربية؛ وسائل التعليم؛ البرمجة الافتراضية؛ الذكاء الاصطناعي

Abstract

This study aims to achieve two objectives: (1) to describe the learning activities of *qawā'id* (grammar) and Arabic using digital game-based platforms, and (2) to explore students' responses following the implementation of these learning activities. To accomplish these aims, the researcher employed a systematic qualitative research methodology. Data were collected using three methods: participatory observation, interviews, and documentation. The observation sought to understand the context and conditions of grammar and Arabic language instruction through digital game-based platforms. The interviews aimed to capture students' responses after participating in these learning activities. Once collected, the data were analyzed through three stages: data presentation, data reduction, and conclusion drawing. Data credibility was ensured through source triangulation. The findings of the study are as follows: (1) Grammar and Arabic language learning was

conducted using gamified platforms, specifically Blooket and Gimkit; (2) Students responded positively to the activities, although they expressed a preference for using Blooket over Gimkit

Keywords : Artificial Intelligence; Arabic Grammar; Online Platform; Teaching Media

المقدمة

تجدر الإشارة إلى أن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا يتقدم ويتطور مع تطور التكنولوجيا في مجال التعليم. وهذا دليل على أن تعليم اللغة العربية يصلح أن يتمشى مع التقدم العولمي حيث كاد يمس الجوانب المعيشية كلها (Al Munawar, Ali, & Nurbayan, 2025). وحري لجميع من اشتغل بهذه اللغة من المدرسين والطلبة وكل من أحب هذه اللغة أن يتعايش مع هذا التقدم(Tolinggi, 2021) وبالتالي يبذلون جهودهم في الحفاظ على استمرار هذه اللغة في إندونيسيا. حدث ولا حرج أن كل من أراد أن يتعلم هذه اللغة فله أن يفتح الشبكة العالمية إما عبر الهواتف الذكية وإما من الحواسيب وبالتالي يجد عديدا من البرامج الخاصة لتعليم اللغة العربية ثم يشارك فيه.(Sholihah, Supardi, & Hilmi, 2022) وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن الوسائل الداعمة لتعليم اللغة العربية جاهزة أمام الجميع. بجانب ذلك،لا يزال البحث والتطوير في مجالات مختلفة لتعليم اللغة العربية مستمرين خاصة في إمكانية استخدام البرامج اللعبية الافتراضية مما دل على أن تعليم هذه اللغة يصلح أن يجري ممتعا.

لقد كان عديد من الباحثين تكلموا من خلال بحوثهم عن صلاح البرامج اللعبية الافتراضية لتعليم اللغة العربية. ومن البرامج التي اشتهر استخدامها في هذا المجال Quizziz و Kahoot! و Wordwall و Blooket و Gimkit غير ذلك من البرامج. (Mufidah, Fitriani, & Tahir, 2022; Usaila, Abdul Rohman Sudesi, & Shofil Fikri, 2023) وما سبق ذكرها قبل قليل من البرامج تم استخدامها في تعليم مهارات لغوية مختلفة. وجدير بالذكر أن استخدام هذه البرامج بدأ يشتهر عند ما انتشر الوباء كوفيد ١٩ في الفترة بين ٢٠١٩ إلى ٢٠٢٢. ,والحاصل أن كلها أتت بنتيجة إيجابية يأتي تفصيلها في الفقرة الآتية. وتدعو هذه البيانات الإيجابية الباحث إلى استخدام تلك البرامج من أجل استنهاض همة الطلبة. وقد بدت للباحث أن اهتمامهم بدرس القواعد بدأ يضعف بعد أربع لقاءات.

استخدمت إلهامي وأصحابها عن استخدام Quizziz في تعليم المفردات العربية حيث ارتكزت في وصف ما لهذه البرمجة من المزايا والعيوب وطريقة تطبيقها عند التعليم. وتوصل الباحثون إلى نتائج. وهي أن برمجة Quizziz يصلح استخدامها في تعليم المفردات حيث نهضت بها همة الطلبة في التعليم. بجانب ذلك استطاعوا أن يتسابقوا في الإتيان بالأجوبة بها. وهذه مزية لها. وأما عيوبها فمنها أن استخدامها يحتاج إلى الشبكة الجيدة (Ilhami, Wargadinata, Hasan, Ikhlas, & Najar, 2022). أما استخدام برمجة Kahoot فممن سبق بالبحث الكمي عنها الأحقاف وأصحابه. وتوصل الباحثون إلى أن هذه البرمجة فعالة لترقية نتائج الطلبة في درس اللغة العربية (Al Ahqaf, Eslayeh, Mahmoud, Anah, & Rusuly, 2022). أما برمجة wordwall لتعليم اللغة العربية فقد تكلم عن استخدامها خالص وأصحابه. واستنتج أن استخدام البرمجة المذكورة مفيد لترقية مهارة طلبة الجامعة في اللغة العربية (Kholis, Fitriani, Gunawan, Afyuddin, & Nuryani, 2022). وأما Blooket فقد استخدمها كثير من مدرسي اللغة العربية. وقد تكلم عن استخدامها في تعليم المفردات فطاني وأصحابه. وتوصل الباحثون إلى أن استخدام البرمجة الافتراضية المذكورة مفيد لترقية همة الطلبة في تعليم المفردات العربية. بجانب ذلك، أكدوا من خلال بحثهم ترقية الطلبة في حفظ المفردات العربية (Fatoni et al., 2024). أما Gimkit فقد تم استخدامها للمذاكرة الافتراضية في درس النحو, وقد شارك في هذا العمل طلبة المعهد بجمبر عند رجوعهم إلى بيوتهم بحضور الآباء والأمهات للإشراف عليهم (Maturedy & Hidayanti, 2024).

اعتمادا على عرض البحوث السابقة ومراجعتها مراجعة دقيقة توصل الباحث إلى فهم أن المحاور فيها استخدام البرامج الافتراضية في تعليم اللغة العربية. واجتمع هذا البحث مع تلك البحوث المذكورة في هذا الصدد. وهو محور استخدام البرامج الافتراضية لتعليم اللغة العربية. واختلف هذا البحث مع البحوث الأربعة الأول في استخدام نوع البرامج الافتراضية حيث أن البرمجة المستخدمة هي برمجة Gimkit. وبالتالي اجتمع هذا البحث مع البحث الخامس في استخدام برمجة Gimkit. وبالتالي اختلف أيضا من حيث أن تلك البحوث المذكورة ارتكز أصحابه في تعليم المهارات الإنتاجية مثل تعليم المفردات والكلام والكتابة. أما هذا البحث فارتكز في استخدام برمجة Gimkit لنشاط المراجعة في درس قواعد اللغة العربية.

انطلاقا مما سبق بيانها من ذكر الخلفية العامة ومراجعة البحوث السابقة فقد آن للباحث أن يشرح ما دعاه إلى كتابة هذا البحث من الأهداف. الهدف الأول أن يصف الخطوات في نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية باستخدام البرمجة اللعبية الافتراضية. والهدف الثاني أن يصف استجابة الطلبة إثر نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية باستخدام البرمجة اللعبية الافتراضية. ولهذا البحث فوائد نظرية وتطبيقية خاصة في مجال تعليم قواعد اللغة العربية. أما الفوائد النظرية فمنها أن يكون هذا البحث مزيدا لمحوار استخدام الذكاء الاصطناعي في إعداد درس اللغة العربية. أما فوائدها التطبيقية فمنها أن يكون هذا البحث مفيدا لكل من اشتغل في تعليم قواعد اللغة العربية خاصة إذا أراد أن يستفيد في عملية التعليم بالبرامج اللعبية الافتراضية.

طريقة البحث

استخدم الباحث منهج البحث الكيفي باعتبار أن البيانات التي سينالها الباحث في ميدان البحث ليس ببيانات كمية. بجانب ذلك، فإن المنهج الكيفي مناسب للبحث عن الحياة الاجتماعية والتاريخ لمجتمع معين والتفاعلات بين الناس والحركات الاجتماعية والصلة بين الأقربين (Sidiq & Choiri, 2019). وبالتالي بذل الباحث جهده من خلال هذا المنهج من أجل التعرف على ما في ميدان البحث من الأحوال والتحولات الاجتماعية. وأما نوع البحث فقد اختار الباحث البحث الوصفي.

جرى هذا البحث في مدرسة محمدية المتوسطة ٤ وبالأدق عند نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية. وأما المشاركون في هذا البحث فمنهم مدرس قواعد اللغة العربية وكذلك عشرة طلبة جلسوا من الصف الثالث. وجمع الباحث البيانات من خلال ثلاثة طرق بدءا من الملاحظة بالمشاركة مرورا بالمقابلة الشخصية وصولا إلى التوثيق.

أما الملاحظة فاختار الباحث الملاحظة بالمشاركة حيث حضر مباشرة في ميدان البحث من غير أن يعرف المشاركون كونه باحث. والهدف أن ينال الباحث صور مفتوحة للوضع والظرف طوال نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية. أما الملاحظة فمن أجل معرفة استجابة الطلبة بعد مشاركتهم في هذا النشاط. وجرت المقابلة بإذن الله وقت الراحة لئلا يشعروا بالتعب فضلا عن الضغط النفسي (Hastowahadi, Setyaningrum, & Pangesti, 2020). ولا يذكر الباحث أسماء المخبرين احترازا عن أخلاقيات البحث وحفظا لشخصيتهم (Ferdiansyah, Supiasutik, & Angin, 2020). أما التوثيق

فمن أجل الحصول على الصور المتعلقة بما حدث طوال نشاط المراجعة لدرس قواعد اللغة العربية بتلك المدرسة.

وبعد أن تمت الخطوات السابقة آن للباحث تحليل البيانات. استخدم الباحث نموذج مليز وهوبارمان لتحليل البيانات. وتكون هذا النموذج من ثلاث مراحل مهمة بدءا من تخفيض البيانات مرورا بعرضها وصولا إلى أخذ الاستنتاج منها (Miles, Huberman, & Saldana, 1994). ومن أجل التأكيد على صحة البيانات استخدم الباحث تثليث المصادر.

النتائج والمناقشة

الوضع والظرف في نشاط المراجعة

جرى نشاط المراجعة في نهاية كل الشهر. وفي هذا النشاط أمر المدرس الطلبة بالذهاب إلى معمل الحاسوب للمدرسة. وبهذا الأمر علمت أهمية استخدام التكنولوجيا لتعليم اللغة العربية (Tamami & Hermawan, 2023) وكذلك أهمية القدرة على الاستفادة منها للمدرس (Fatimah, Jumriyah, & Mubasyiroh, 2025). وبالتالي أمرهم بالجلوس أمام كل حاسوب مرتبين. ثم أخذ كل طالب يدخل في محرك البحث Firefox للدخول إلى البرمجة اللعبية الافتراضية من قبل المدرس. وبالأدق أنه قد أعد هذا النشاط بخطوات متسلسلة بالإضافة إلى إدراج المواد الدارسية في البرمجة الافتراضية اللعبية. أما المادة فاشتملت على اللغة العربية وقواعدها من النحو والصرف. أما اللغة العربية فتؤخذ مادتها من المجلد الثاني لكتاب دروس اللغة العربية. وأما قواعد اللغة العربية فتؤخذ مادتها من كتاب النحو الواضح وكذلك مقررات إضافية قدمها المدرس في اللقاءات الماضية.

استخدم المدرس البرمجتين حسب الملاحظة: Gimkit و Blooket. واختار هاتين البرمجتين بعد مراجعته للأوراق البحثية المتعلقة باستخدام البرمجة اللعبية لتعليم اللغة العربية. ووجد أنهما من أفضل البرامج اللعبية الافتراضية بالإضافة إلى أنهما سهلا استعمال والتطبيق. أما برمجة Gimkit فمناسبة لنشاط المراجعة لما فيها من تقديم الأسئلة مع وجود اللعبة الافتراضية. ومن خلال هذه اللعبة استطاع الطلبة أن يتسابقوا فيما بينهم. وتتماشى هذه البيانات مع البحث السابق الذي تم فيه استخدام Gimkit لتعليم اللغة العربية حيث صار التعليم باستخدام هذه البرمجة ممتعا (Maturedy & Hidayanti, 2024).

ويكون استخدام البرمجة المذكورة حلا مناسبا لتعليم اللغة العربية خاصة لتعليم المفردات. وزعم ألهوبيلاه بوجود خبرة التعليم الجديدة للطلبة والمدرس. وتتمثل تلك الخبرة في تفاعل الطلبة ومشاركتهم في التعليم مشاركة افتراضية (Alhubilah & Syihabuddin, 2025).

الصورة ١ .

نشاط المراجعة لدرسي اللغة العربية والقواعد ببرمجة Gimkit

وبعد جرى الدور الأول لنشاط المراجعة أمر المدرس الطلبة للانتقال من برمجة Gimkit إلى البرمجة الأخرى وهي برمجة Blooket. أما برمجة Blooket فهي من أفضل البرامج اللعبية الافتراضية حيث استخدمت في تعليم اللغة العربية كوسيلة للتقييم في تعليم المفردات (Fatoni et al., 2024; Labibah, Febriani, & Setiawan, 2024). تم إعداد المواد وتقديم الأسئلة في هذه البرمجة. وعلى الطلبة أن يأتوا بالأجوبة الصحيحة.

الصورة ٢ .

نشاط المراجعة لدرسي اللغة العربية والقواعد ببرمجة Blooket

وأما خطواتها فهي أن يستعد الطلبة في الصفحة الأولية لتلك البرمجة. وبالتالي أعلن المدرس الأرقام السرية الخاصة للدخول إلى اللعبة. وبعد كتابة الأرقام وجب على جميع الطلبة أن يكتبوا أسماءهم ثم بدأوا

يتسابقون فيما بينهم من خلال الإتيان بالأجوبة الصحيحة (Firli, Camellia, & Maimun, 2022). وهذا إن دلى على شيء فإنما يدل على أن هذه البرمجة لها مرونة للمدرس وسهل الاستعمال. بهذه الاعتبارات استخدم المدرس هذه البرمجة لهذا الشاط. وذلك لأن هذه البرمجة لها من الألعاب المتنوعة أكثر من البرمجة السابقة غير أنها يجب على من أدارها أن يستخدم الحاسوب. وأما برمجة Gimkit فيكفي من أدارها أن يديرها من خلال الهاتف الذكي مع قلة أنواع الألعاب الافتراضية. والحاصل أن هاتين البرمجتين تقدمان فرصة التسابق بين الطلبة بالإضافة إلى الخبرة الجديدة في التعليم.

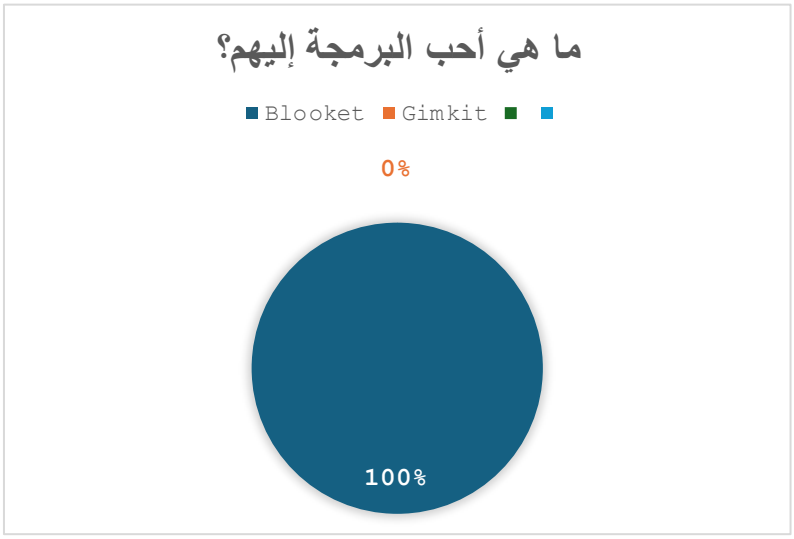
الصورة ٣ .

صورة المسابقة بين الطلبة

تجدر الإشارة إلى أن التعليم يحتاج إلى إدارة جيدة (Rasyid, 2023). وكذلك تعليم اللغة العربية في المدارس. حسب الملاحظة وجد الباحث أن أصوات الطلبة تترافع أحيانا خاصة عندما وجدوا أنفسهم سبقت غيرهم في هذه اللعبة. وتتأكد من خلال هذه الحالة أهمية المراقبة والإشراف من قبل المدرس. فإن من وظائف المدرس داخل الفصل الدراسي الإشراف والتوجيه والتقويم لعملية التعليم (Ekawati & Arifin, 2022). لذلك، حاول المدرس دائما على تذكير هؤلاء الطلبة خاصة عندما بدأت الأصوات تترافع كي يهدأوا طوال النشاط لئلا يزعجوا الأصدقاء تركيزهم. فإن من الواجب على المدرس أيضا الحفاظ على أن يكون الجو الدراسي في الفصل ممتعا وهادئا (Novita, Khobir, Safitri, & Irfana, 2025). فإذا كان الجو الدراسي هادئا وممتعا صار التعليم أكثر فعالا.

استجابات الطلبة إثر نشاط المراجعة

بعد النشاط سأل المدرس الطلبة عن البرمجتين اللتين تم استخدامها في هذا النشاط بالإضافة إلى أنه أيضا قصد بذلك التعرف على استجاباتهم. وبالتالي بان للمدرس أن البرمجة الافتراضية Blooket هي أحب إليهم من البرمجة Gimkit. فلا عجب أن يصرح عديد من الباحثين بفعالية هذه البرمجة عند استخدامها لتعليم اللغة العربية (Labibah et al., 2024; Maturedy, 2024). ومن أجل التأكيد على هذا البيانا عرض الباحث النسبة المأوية عبر الصورة الآتية:



الصورة ٤.

صورة النسبة المائوية للبرمجة اللعبية التي مال إليه الطلبة

بعد الانتهاء من نشاط المراجعة قابل الباحث بعض الطلبة الذين شاركوا في هذا النشاط. وذلك من أجل التعرف على استجاباتهم لهذا النشاط. وأما الطلبة الذين قابلهم الباحث فعددهم سبعة طالبا. كلهم جلسوا في الفصل التاسع. فيما يلي استجابات الطلبة مع عدم ذكر أسمائهم بصورة واضحة حفاظا على شخصيتهم واتباعا لأخلاقيات البحث.

الرقم	اسم الطالب	الاستجابة
١.	الطالب أ	عادة درس اللغة العربية درس ممل. ولكن، هذا اليوم يكون الدرس ممتعا لأن المدرس جمع بين اللعب والتعلم ولا سيما إذا كانت اللعبة هي Blooket. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥

٢.	الطالب ب	هذا النشاط مفيد. ولا سيما إذا لعبنا مثل هذه اللعبة بعد لقاءات متعبة. بجانب ذلك نحن نستطيع أن نتعلم ونلعب في آن واحد. وأنا أحب لعبة Blooket. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥
٣.	الطالب ج	اللغة العربية درس سها لي. وقواعدها من الدروس الصعبة. ولكن، بعد هذا النشاط يكون درس القواعد درسا سهلا لأني أستطيع أن أحفظها أثناء اللعب حيث كانت الأسئلة تأتي متكررة. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥
٤.	الطالب د	بالأمس راجعنا درس اللغة العربية والقواعد نحن لعبنا اللعبة الافتراضية. وأعتد لنا المدرس لعبيتين. Blooket و Gimkit. وأحبهما إلي هو Blooket. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥
٥.	الطالب ح	كان درس اللغة العربية مملا عندي. نحن نحفظ ونكتب الدرس على الكراسة ونعود إلى قراءة كتاب الدراسة فحسب ولا سيما قواعدها. ولك، صار هذا الدرس ممتعا لأن الأستاذ أعد لنا لعبة ونحن نحفظ الدرس من خلال هذه اللعبة blooket. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥
٦.	الطالب و	المدرس أعتطانا خبرة جديدة لتعلم اللغة العربية وقواعدها. وذلك من خلال اللعبة الافتراضية Gimkit و Blooket. ولكن البرمجة الثانية هي أحب إليه. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥
٧.	الطالب ز	أرجوا أن يكون التعلم في المعمل الحاسوبي كل أسبوع، ها ها. لأني أحب التعلم بالمعمل. ولا سيما إذا إضيف إلى التعليم لعبة مثل اللعبة Blooket. مقابلة شخصية ٤ سبتمبر ٢٠٢٥

الصورة ٤.

نتائج المقابلة الشخصية مع الطلبة إثر نشاط المراجعة بالبمرجة الافتراضية

أشعرت هذه المقابلة بأن هؤلاء الطلبة فضلوا استخدام برمجة Blooket على برمجة Gimkit لنشاط المرجعة لدرس قواعد اللغة العربية. نعم، هاتان المبرمجتان تتيحان فرصة التسابق بين الطلبة بعضهم

بعضا (Bratel, Kostiuk, Bratel, & Okhrimenko, 2021) غير أن البرمجة الأولى Blooket تتميز بتنوع صور الألعاب الافتراضية.

الخاتمة

اعتمادا على ما سبق بيانها من البحث من خلال طرق بحثية متسلسة توصل الباحث إلى نتيجتين مهمتين في هذا البحث. الأولى أن يجري نشاط المراجعة لدرس اللغة العربية وقواعدها في معمل الحاسوب. وبالتالي استخدم المدرس البرمجتين الافتراضيتين في هذا النشاط. فبدأ يستعمل بمرجة Gimkit. ثم استعمل برمجة Blooket. تسابق الطلبة في هذا النشاط فيما بينهم من خلال الإتيان بالأجوبة الصحيحة تسابقا افتراضيا حتى احتاج المدرس إلى تذكيرهم أحيانا عندا بدأت أصواتهم تترافع أثناء النشاط. الثانية فضل هؤلاء الطلبة برمجة Blooket على برمجة Gimkit. وذلك لأن البرمجة الأولى تتميز بتنوع صور الألعاب الافترضية. وانبنى هذا التفضيل على الاستبانة والتأكيد من خلال المقابلة الشخصية مع الطلبة. واقترح الباحث للبحوث الآتية أن تكون مرتكزة في استخدام البرامج الافتراضية اللعبية الأخرى أمثال Quizalize و Quizlet و غيرها من البرامج الرقمية بمنهج كمي.

كلمة الشكر والتقدير (اختياري)

تقدم الباحث بشكره إلى جميع من بذل جهده في مساعدة الباحث من أحل إتمام هذا البحث. وعلى رأسهم الدكتور الحاج برهان الدين هاراهاف الماجستير حيث إذن للباحث أن يجري البحث في المدرسة المتوسطة محمدية ٤. وبالتالي قدم شكره الجزيل إلى النائب لشؤون المرافق المدرسية المدرس جيمي فريو الصديق الماجستير وكذلك المسؤول للشؤون الإدارية الأخ مصباح الهدى حيث إنهما أعد كل ما احتاج إليه إليها الباحث من المرافق والوسائل لإجراء البحث.

المراجع

Al Ahqaf, M. I., Eslayeh, K., Mahmoud, M. F. A.-A., Anah, S., & Rusuly, U. (2022). Istikhdām Kahoot! Fī Al-Taqwīm Al-Yaumī li-Mādah Al-Lughah Al-'Arābīyah: Al-Bahts Al-Tajrībī fī Al-Madrasah Al-Tsānawīyah. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(2), 241–254. Retrieved from https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4204

Al Munawar, A. H., Ali, M., & Nurbayan, Y. (2025). Pengaruh Globalisasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *An-Nas Jurnal Humaniora*, 9(1), 56–72. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32665/annas.v9i1.3660

Alhubilah, F., & Syihabuddin. (2025). Penggunaan Media Gimkit Dalam Evaluasi

Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 286–292.

Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-centered online assesment in foreign language classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926–941. Retrieved from https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns3.1668

Ekawati, D., & Arifin, A. (2022). Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori, Konsep, dan Implementasi. *An Nabighoh*, 24(1), 111. Retrieved from https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4818

Fatimah, S., Jumriyah, J., & Mubasyiroh, M. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 164–182. Retrieved from https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7236

Fatoni, A., Firdaus, M., Abdullah, A. H., Maturedy, F., Mayasari, U. D., & Hidayanti, P. N. Y. (2024). Blooket: Alternative media for Arabic vocabulary learning for university students in Islamic boarding schools. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 977–988. Retrieved from https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.36372

Ferdiansyah, S., Supiasutik, & Angin, R. (2020). Pengalaman Mahasiswa Thailand dalam Pembelajaran Daring di Universitas di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *Journal of International Students*, 10(3), 58–74. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3199

Firli, M. R., Camellia, & Maimun. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kupang. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 23–34. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536

Hastowahadi, Setyaningrum, R. W., & Pangesti, F. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Darurat COVID-19 : Cerita Mahasiswa Internasional di Kelas Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). *Journal of International Students*, 10, 180–197. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3206

Ilhami, R., Wargadinata, W., Hasan, N., Ikhlas, M., & Najar, S. A. (2022). Quizizz As an Arabic Vocabulary Media Learning in Digitalization Era: Process, Weakness and Strengths. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(1), 13–24. Retrieved from https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3787

Kholis, M. N., Fitriani, L., Gunawan, R., Afyuddin, M. S., & Nuryani, N. (2022). Can Wordwall Application Improve Students' Arabic Mastery? *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(2), 159–170. Retrieved from https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4388

Labibah, F. S., Febriani, E., & Setiawan, A. (2024). The Effectiveness of Blooket.Com: as an Evaluation Media for Arabic Vocabulary Learning. *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*, 21(3), 65–80. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.20956/jna.v21i3.40926

Maturedy, F. (2024). Distance Learning Activities For The Nahwu Subjects For Students In Islamic Boarding School. *Lahjatuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–

10. Retrieved from https://doi.org/10.33367/ji.v9i3.1025.3

Maturedy, F., & Hidayanti, P. N. Y. (2024). Taṭbīq Barnāmaj al-Murāja'ah 'an Bu'din li-Dars al-Lughah al-'Arabiyyah li-Ṭalabah al-Ma'had bi Jember. *2Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 16(2), 153–166. Retrieved from https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v16i2.26367

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1994). *Qualitative Data Analysis* (3rd ed.). California: Sage Publications.

Mufidah, N., Fitriani, I. H., & Tahir, S. Z. Bin. (2022). Peluang Dan Tantangan Digitalisasi Pengajaran Bahasa Arab. In *Proceeding International Conference on Islamic Education* (pp. 450–459). Malang: Faculty of Tarbiyah and Teaching Training Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Novita, R. D., Khobir, A., Safitri, M. N., & Irfana, M. E. (2025). Peranan Motivasi dan Sikap Guru dalam Kegiatan Pembelajaran. *Arabia: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*, 3(2), 186–196.

Rasyid, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab di MTs. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 32–38. Retrieved from https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.704

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 12–15. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v3i1.47

Sidiq, M. U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. (A. Mujahidin,Ed.), *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (1st ed., Vol. 53). Ponorogo: CV. NATA KARYA.

Tamami, F. N. I., & Hermawan, A. (2023). Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 158–178. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.52166/alf.v4i2.4795

Tolinggi, S. O. R. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia Pada Era Revolusi Teknologi Tak Terbatas (Strenghts, Weakness, Opportunities and Threats). *AN NABIGHOH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 23(1), 33–50. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.2231

Usaila, Abdul Rohman Sudesi, & Shofil Fikri. (2023). Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 147–163. Retrieved from https://doi.org/10.51339/muhad.v5i2.1040