Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)

Organized by Arabic Department, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang

التعلّم والتنافس وتنظيم الذات:
استكشاف خبرات الطلبة في تعلّم المفردات العربية
من خلال لعبة Battle Royale عبر منصةBlooket

Learning, Competing, and Self-Regulating: Exploring Students' Experiences in Arabic Vocabulary Learning through Blooket Battle Royale

Faris Maturedy*1, Muhammad Nidom Hamami A. C.*2

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, Indonesia

ABSTRACT

Technological advancements have encouraged the use of virtual game-based applications in Arabic language instruction. In this study, the teacher implemented a vocabulary learning game using a projector and organized a competition among students through Blooket's Battle Royale mode. This study aimed to describe students' self-regulation during the language game. A qualitative research approach was employed. Data were collected through interviews with students and the teacher, as well as participant observation. Data trustworthiness was established through triangulation of data collection techniques. Data were analyzed through reduction, display, and conclusion drawing. The findings revealed two main points. First, Blooket created a comfortable and enjoyable atmosphere for vocabulary learning. Second, students demonstrated self-regulatory behaviors in two ways: using criticism from their peers as motivation to provide correct answers and learning from previous mistakes. The latter was reflected in their use of immediate feedback to avoid repeating errors in subsequent rounds.

Keyword Arabic for Children; Artificial Intelligence; Gamification; Vocabulary Learning

مستخلص البحث

إن من إحدى نتائج التطور التكنولوجي استخدم البرامج اللعبية الافتراضية عند تدريسهم اللغة العربية. وفي هذا البحث طبق المدرس اللعبة اللغوية لتعلم المفردات مستعينا بوسيلة الشاشة العرضية. وبالتالي عقد المدرس المسابقة بين الطلبة من خلال برمجة Blooket. واختار المدرس نوع Battle Royale. لذلك، فإن الهدف وصف إدارة التعليم النفسي للطلبة عند اللعبة اللغوية. استخدم في هذا البحث منهج البحث الكيفي. وتم جمع البيانات من خلال المقابلة مع الطلبة والمدرس وكذلك الملاحظة بالمشاركة. تم التأكيد على صحة البيانات من خلال تثليث التقنية. وتم تحليل البيانات من بتخفيضها وعرضها والاستنتاج منها. توصل الباحث إلى نتيجتان. الأولى أصبح استخدام برمجة Blooket وسيلة لإحضار جو مريح لتعليم المفردات. الثانية تتمثل نماذيج إرادة التعليم النفسي في كون الطلبة جاعلين العتاب من أصحابهم دافعا للإتيان بالأجوبة

الصحيحة. والنموذج الآخر هو التعلم من الخطأ السابق. تمثل ذلك في أن يتعلم الطلبة من التغذية الراجعة المباشرة عندما أخطأوا في الإجابة حتى لا يخطئوا في الأدوار التالية.

كلمات أساسية **كلمة تعليم المفردات؛ الذكاء الاصطناعي؛ لعبة لغوية؛ العربية للأطفال**

المقدمة

من المعلوم أن الاستيعاب للمفردات أساس مهم ينبني عليه تعليم اللغة الأجنبية وتأسيس معلوماته (Saleh, Sultan, & Althaqafi, 2022). ومما لا نعلم خلافا فيه أن تعليم اللغة الأجنبية يتكون من المهارات اللغوية الأربع. بدءا من مهارة الاستماع مرورا بمهارة الكلام وصولا إلى مهارة القراءة والكتابة. وهذه المهارات الأربع لا يتم تعليمها لدى الدارسين إلا ولهم كمية كافية من الفردات (Syaripah, Nursyamsiah, & Maulani, 2024). وجرت هذه القاعدة لتعليم اللغات الأجنبية شتى خاصة اللغة العربية. تجدر الإشارة إلى أن الدارسين يحتاجون إلى الأمور الداعمة من أجل استيعاب المفردات. وذلك لأن المفردات لا يعتمد استيعابها على استمرار الحفظ فحسب حيث احتاج الدارسون أيضا إلى القدرة على إعداد وإدارة نفسه في التعلم (Syafitri & Yusuf, 2025). فالطالب القادر على تركيز نفسه نحو الهدف وراء تعلمه للمفردات العربية المهتم بترقية كفاءته حيث اختار له طريقة التعليم المناسبة له سيحصل على النتائج الجيدة خلافا لمن لم يكن متفاعلا طوال جلوسه داخل الفصل الدراسي من أجل التعلم.

يقول الواقع بأن التعليم في العصر الراهن يتطور مع تطور التكنولوجيا (Tolinggi, 2021). وفي الماضي يجب على الدارسين أن يحضر في الفصل الدراسي حيث لا يتم التفاعل بينهم وبين المدرس إلا به. والآن قد يكفيهم التعليم عن بعد في الفصول الافتراضية ولهم أيضا يتعلم من المدرسين من أماكن شتى من خارج البلاد. الطلبة من إندونيسيا والمدرسون من القارات المختلفة. وفي الأزمنة الماضية اكتفى المدرسون بالوسائل التقليدية. وفي العصر الحاضر استعمل المدرسون بعناصر التعليم المستجدة مثل اللعبة الافتراضية (Almelhes, 2024).

كان عديد من الألعاب الافتراضية مثل Quizizz وKahoot! وWordwall وBlooket (Bratel, Kostiuk, Bratel, & Okhrimenko, 2021). وقد دل عديد من البحوث على أن استخدام هذه الألعاب أصبح سببا في ترقية ما للطلبة من الدافعية والتفاعل ونتائج الدراسة. لذلك، صارت اللعبة الافتراضية من أنجح مدخل استفاد منه جم غفير من المدرسين في التعليم ليكون أكثر تفاعلا (Fatoni et al., 2024; Labibah, Febriani, & Setiawan, 2024; Salsabila, Abidin, & Yurisa, 2025; Sandra & Herni, 2025).

تجدر الإشارة إلى أن البحوث المتعلقة باستخدام الألعاب الافتراضية في تعلم المفردات لا يزال معظمها مرتكزا في فعالية استخدامها. وتم ذلك من خلال ترقية نتائج التعليم والدافعية. والبحوث في استخدام برمجة Blooket أيضا كان جلها مرتكزا في ترقية نتائج التعليم أيضا (Alchairiah & Rachmawati, 2026; Fatoni et al., 2024; Labibah et al., 2024; Salsabila et al., 2025; Sandra & Herni, 2025). بالإضافة إلى ذلك، فإنها ارتكزت في تعليم المفردات العربية. وبالتالي لم يصل الباحثون السابقون من تلك البحوث إلى أن يبينوا أحوال الدارسين عندما يتعاملون مع الألعاب الافتراضية بصورة المسابقة. وفي نهاية المطاف علم أن الكلام عن الاهتمام بأحوال خاصة بطريقة إدارة أنفسهم أثناء تعاملهم مع الالعاب الافتراضية كان ولا يزال محدودا.

إن برمجة Blooket من الألعاب الافتراضية التي كثر استعمالها في تعليم اللغة العربية (Maturedy, 2024) . وهذه اللعبة مشتملة على الألعاب المتنوعة. واستطاع المدرسون أن يستعملوها بكل سهولة. وفي هذا البحث استركز الكلام فيه عن نوع اللعبة Battle Royale. لهذا النوع من اللعبة مزايا. تتمثل تلك المزايا في أن تتقابل الطلبة في هذه اللعبة ثم تسابقوا في إجابة الأسئلة في مدة ممنوحة. وفي نهاية المطاف استطاعوا أن يعرفوا النتيجة إما غالبين وإما مغلوبين. أصبحت هذه المزايا دافعة للطلبة يعينون بها الإستراتيجية للتعلم ويراقبون بها مفهومهم ويقومون بالتقييم على طريق مستمر. هذه الخطوات مؤشرات مهمة في سياق إرادة التعليم النفسية. و لا يزال البحث عنها في سياق تعليم المفردات العربية محدودا.

اعتمادا على ما سبق بيانها علم أن الهدف لهذا البحث هو التعمق في قدر الطلبة على تشكيل إرادة التعليم النفسية أثناء مشاركتهم في اللعبة الافتراضية Battle Royale في تعلم المفردات العربية. والمرجو من هذا البحث أن يكون مزيدا للمراجع في تعلم المفردات العربية خاصة فيما يتعلق بالقدرة على إرادة التعلم النفسية من من خلال اللعبة الافتراضية.

منهجية البحث

استخدم في هذا البحث منهج البحث الكيفي بنوع البحث السردي. وذلك باعتبار أن البحث دار حول الظواهر الاجتماعية التي عاش فيها الباحثون في ميدان البحث (Sidiq & Choiri, 2019). والهدف وراء تعيين النوع المذكور التركيز في فهم خبرة الطلبة طوار مشاركتهم في استخدام برمجة Blooket من خلال BattleRoyale لتعلم المفردات العربية. وبالتالي كان المقصود من اختيار نوع البحث المذكور هو استكشاف ما للطلبة من التفاعلات طوال الدرس. وفي هذا البحث أصبحت خبرات الطلبة مصدرا أساسيا يعرف من خلاله عملية الإدارة النفسية أثناء الدرس.

اختار الباحثون بعض الطلبة ليصيروا مستجيبين في هذا البحث حيث قد شاركوا في استخدام BattelRoyale لتعلم المفردات العربية. وقد تم الاختيار باعتبار

مشاركتهم في جميع أنشطة التعليم. بجانب ذلك قد صرحوا بأنهم استعدوا في ذكر ووصف خبراتهم في الدراسة بصورة عميقة.

تم جمع البيانات بثلاث طرق. بدءا من الملاحظة بالمشاركة مرورا بالمقابلة الشخصية وصولا إلى التوثيق. أما الملاحظة فمن أجل التعرف على التفاعلات بين الطلبة واستجاباتهم نحو المسابقة من خلال BattleRoyale والطريقة للإجابة على الأسئلة وكذلك الأحداث طوال تعلم المفردات من خلال اللعبة الافتراضية. ثم جرت المقابلة الشخصية بعد الدرس. يهدف ذلك إلى العلم بما واجهها الطلبة عند نشاط اللعب بـ BattleRoyale من إعداد نفسه وتعيين القرار لاختيار الأجوبة وكذلك التفكير العميق للنتائج بعد اللعب سواء كان غالبا أم مغلوبا. وتمت المقابلة مع الطلبة وقت الاستراحة لئلا يشعروا بالضغط النفسي حتى يتسنى لهم إلقاء ما وجهوها من الجو الدراسي والتفاعلات بين الطلبة (Hastowahadi, Setyaningrum, & Pangesti, 2020).

نتائج البحث ومناقشاتها

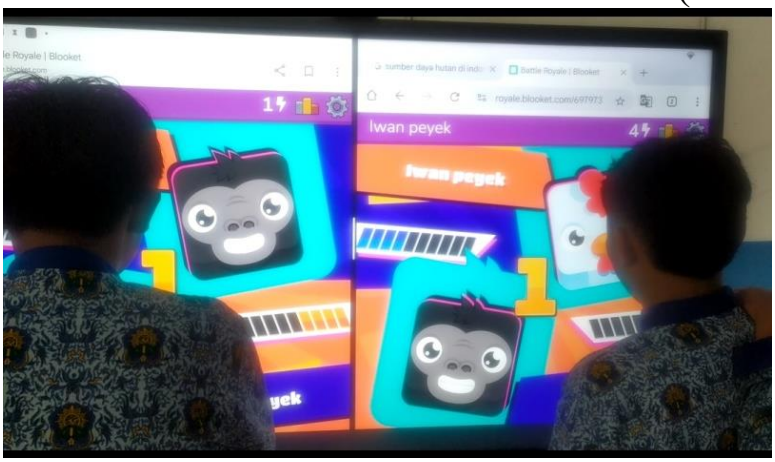
نشاط للعب اللغوي لتعليم المفردات

بدأ الباحثون أولا عرض خطوات الأنشطة في تعليم المفردات على سبيل الترتيب. وتكونت اللعب اللغوي في هذا الفصل من ثلاث أنشطة أساسية. بدءا من المراجعة مع الطلبة لما قد مضى من المفردات والعبارات القصيرة مرورا بتقسيم الطلبة إلى فرقة صغيرة. وتكونت كل فرقة من سبعة طلبة وصولا إلى تطبيق المسابقة بين الفرقتين من خلال برمجة Battle Royale ضمن اللعبة الافتراضية Blooket. أما المادة للمسابقة فهي المادة المتعلقة بالألوان.

استخدم المدرس الشاشة التفاعلية العريضة لعرض المسابقة. وقبل تنفيذ المسابقة تقدم المدرس أولا بتوضيح كيفية للعب اللغوي. وهي أن يجيب كل عضو من كل فرقة كلما ظهر على الشاشة سؤال عن درس الألوان. وتجدر الإشارة إلى أن لكل طالب من الفرقتين فرصة للإجابة عن الأسئلة. وظهرت النتيجة مباشرة بعد أن انتهى الوقت الممنوح للإتيان بالأجوبة. أما إذا أتى طالب بجواب صحيح فله فوز. وأما إذا أخطأ في الجواب فله فشل بنقص نتيجته. والفرقة التي استطاعت أن تأتي بأجوبة صحيحة أكثر هي الفرقة الفائزة في هذه المسابقة.

إن هذا النشاط ظاهره لعب. وللمدرس هدف سام في تطبيق هذا اللعب. وهو أن يعطي الطلبة فرصة يتسابقون فيها من خلال لعبة لغوية. بجانب ذلك أراد المدرس أيضا أن يفهم الطلبة بأن تعلم اللغة العربية مريح كما جرى ذلك في تعلم اللغة الإنجليزية. وإذا شعروا بالسهولة في تعلم هذه اللغة سهل عليهم أن يحفظوا المفردات الجديدة. إن هذا الشعور بالسهولة في تعلم المفردات العربية يعتبر عنصرا مهما في مجال إدارة التعليم النفسي للطلبة. وهذا مما يجب على المدرس الحفاظ عليها. لأن همة الطلبة ورغبتهم في تعلم اللغة العربية أحيانا تزيد وبالتالي تنقص في وقت آخر. وقد

صرح كلافاتو بأن يهتم المدرس بهمة الطلبة ورغبتهم في تعلم اللغة العربية (Calafato, 2023).



الصورة 1.

تسابق الطالبان من خلال الإجابة عن الأسئلة عبر الشاشة التفاعلية

الملاحظة دالة على المواقف المختلفة للطلبة

إن لكل طالب موقفا خاصا يختلف مع مواقف غيره من أصحابه. دلت الملاحظة على أن كل طالب قد بذل قصارى جهده من أجل الإتيان بأجوبة صحيحة. بجانب ذلك ظهر روح التسابق من كل طالب طوال اللعب اللغوي في هذه الفرصة. ومن المعلوم أن المسابقة فيها من فاز وفيها من فشل.

ظهرت الاستجابات المختلفة بين الطلبة أيضا في بداية الأمر. ولا سيما عندما جاء المدرس بالشاشة التفاعلية. فمنهم من ظهرت في وجهه علامة الفرح ولا يقل منهم من شعر بأن الدرس جرى كالعادة. ومنهم من وقع في حيرة عندما شرح الأستاذ طريقة المسابقة من خلال اللعب اللغوي. ومن أجل التأكيد على هذه الظاهرة جرت المقابلة مع المدرس F قائلا:

> *"كنت أبدأ الدرس بالمراجعة. وتتمثل المراجعة في أن أقدم أليهم بعض الأسئلة المتعلقة بالألوان. أجاب الطلبة عن الأسئلة بنشاط. وبالتالي أحضرت أمامهم الشاشة التفاعلية. حينذاك، ارفعت الأصوات من قبل الطلبة. علموا بذلك أني أعقد لهم اللعب اللغوي من خلال Blooket. عادة، أجريت هذا اللعب في معمل الحاسوب. ولكن، في هذه الفرصة أنا عقدت لهم المسابقة مستعينا بنموذج Battle Royale. عندما شرحت خطوات المسابقة، نهضت من بعضهم الهمة وطلبوا مني تقسيم الفرقة في أسرع وقت ممكن. ولم يستغرب أن منهم من يشعر بأن اللعب اللغوي سوف يجري كالعادة. ولما بدأ الطلبة يتسابقون شجعوا أصدقاءهم بصوت مرتفع. وتتطلب هذه الحالة أن يقوم المدرس بتهدئة أحوال الفصل."*

دلت البيانات المأخوذة من خلال المقابلة والملاحظة على اختلاف المواقف والاستجابة من قبل الطلبة. أشارت المقابلة إلى أن الطلبة شجعوا أصدقاءهم عندما

تقدموا للإجابة عن السؤال في الشاشة التفاعلية. وهذه البيانات تتماشى مع البحث لـفضل أرضي وأصحابه من أنه أكد الاستجابة الجيدة من خلال بحثه في استخدام البرمجة اللعبية الافتراضية (Athallah, Fadliardi, Mardhotillah, & Dzukhoiriyah, 2025).

ظهور عدة صور لإدارة التعليم النفسي للطلبة عند المسابقة

جرت المسابقة بين الفرقتين للإجابة عن الأسئلة من خلال برمجة Blooket في الشاشة التفاعلية. ولا غرو أن الطلبة قد يخطئون في الإتيان بالأجوبة. في هذه الحالة ظهرت مواقف مختلفة منهم. قال الطالب M عند المقابلة مع الباحث:

> *"في الحقيقة يصعب علي أن أحفظ المفردات العربية. لذلك، أخطأت مرارا. ودائما، أصدقائي في فرقتي يعاتبني عندما أخطأت. لذلك، أشجع نفسي على ألا أخطئ في أدواري التالية. وأستطيع الإجابة بجواب صحيح في المرات التالية لأن الأسئلة في هذه البرمجة متكررة بالإضافة إلى وجود التصويب بشكل مباشر عندما كان الجواب خاطئا. وهذا يساعدني كثيرا على حفظ المفردات."*

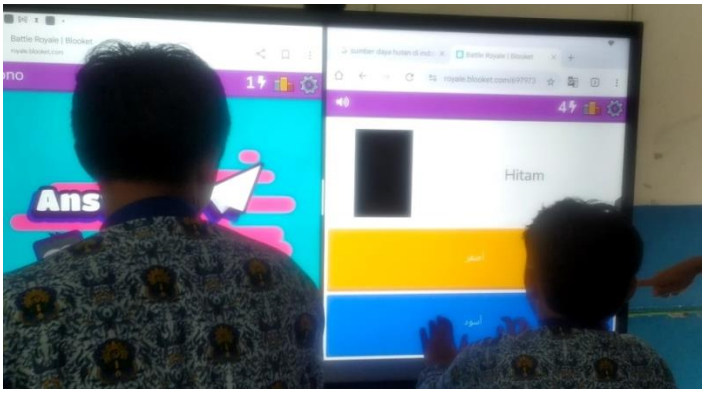
من تلك المقابلة علم أن الطالب M له نموذج خاص للتعلم. بالإضافة إلى ذلك استطاع أيضا أن يدير نفسه عند ظهور العتاب من أصحابه بسبب الجواب الخاطئ. وتجدر الإشارة إلى أن هذه الحالة تدفعه إلى أن يجيب في أدواره التالية إجابة صحيحة. وتتماشى هذه البيانات مع البحث لأوكتافيا وأصحابها من كون استخدام البرجة اللعبية الافتراضية تدفعهم في عملية التعليم(Alchairiah & Rachmawati, 2026; Oktavia et al., 2026). واتضح من خلال هذا الموقف نموذج التعلم لكل طالب.

أما الطالب A فله خبرته. وفق ملاحظة الباحث أثناء عملية التعليم فإنه قد يخطئ في الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالألوان المتراكبة. ويتمثل ذلك في السؤالين حول علم الدول العالمية مثل علم هولاند وكذلك علم إندونيسيا. فإن علم هولاند تكون من ثلاثة ألوان بدءا من الأحمر والأبيض والأزرق. لما أجاب الطالب A عن سؤال اللون لعلم هولاند شعر في بداية الأمر بالصعوبة لكون الألوان متراكمة. ولكن، بعدما مر هذا السؤال ثلاث مرات استطاع في نهاية المطاف أن يأتي بجواب صحيح. قال الطالب A:

> *"أنا متحير لما ظهر السؤال عن الألوان المتراكمة. تمثل ذلك في السؤال عن علم دولة هولاند. عندما أجبت هذا السؤال أول مرة أخطأت فيه. وذلك لأني شعرت بالارتباك. بجانب ذلك علي أن أقرأ ما ظهر من الأجوبة واحدا بعد واخد حتى أتأكد على الترتيب الصحيح للألوان. في بداية الأمر غلبني صديقي من فريق الخصم لأني مخطئ. وفي فرصة أخرى غلبني صديقي بسبب بطئي في قراءة الأسئلة. ولكن، من تلك الأخطاء استطعت أن أحفظ الجواب الصحيح حتى لا*

أرتكب الخطأ في المرات التالية. نعم، الضغط موجود. ولكني جعلته دافعا لي. وكثير من أصحابي وقعوا في الخطأ أيضا. ولكنهم استمروا في هذه المسابقة حتى لا يخطؤوا في المرات التالية "

اعتمادا على البيانات من الملاحظة والمقابلة مع الطالبين علم أن هؤلاء الطلبة قد وقعوا في الخطأ عند الإجابة عن الأسئلة. ولكن دائما حاولوا في أدوارهم التالية على الإجابة عن الأسئلة إجابة صحيحة. وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على اهتمامهم بالتغذية الراجعة في برمجة Blooket بالإضافة إلى قوة الهمة في إنفسهم لحفظ المفردات. كلما أتى الأسئلة السابقة التي أخطأوا فيها حاولوا على أن يحفظوا الأجوبة الصحيحة منها. كان هذا الاهتمام سببا لفوزهم في الأدوار التالية.



الصورة 2.
تأخر طالب في الإجابة عن السؤال في حين أجاب طالب بجانبه إجابة سريعة

الخاتمة

في نهاية المطاف توصل الباحثون إلى ثلاث نتائج مهمة. أولها أن استخدام برمجة Blooket بنوع Battle Royale في تعليم المفردات العربية أصبح وسيلة لإحضار جو تعليمي مريح للطلبة. ومن خلال هذه المسابقة ظهرت روح التنافس بين الطلبة في الفرقتين اللتين تم تقسيمهما من قبل. ثانيها ظهرت من قبل الطلبة نماذيج لإدارة التعليم النفسي. أهمها أن يجعل بعض الطلبة العتاب من أصحاب الفرقة دافعا للاحتهاد أكثر لئلا يقعوا في الخطأ عند الأدوار التالية. فحاولوا على حفظ الأجوبة الصحيحة وأجدوها. والنموذج الآخر أن يستطيع الطلبة التعلم من الخطأ السابق. تمثل ذلك في اهتمامهم بالتغذية الراجعة من برجمة Blooket عندما أخطأوا في الإتيان بالأجوبة. ومن تلك التغذية تعلموها وحفظوها فلا يقعون في الخطأ في الأدوار التالية.

شكر وتقدير

تقدم الباحث بالشكر الجزيل إلى جميع من أسهم في إكمال هذا البحث. فعلى مقدتمهم أخونا الكريم الأستاذ خير الأنوار بصفته رئيس مدرسة محمدية 4 المتوسطة

بتانقول. كما تقدم الباحث أيضا بالشكر إلى مدرس اللغة العربية بهذه المدرسة وكذلك إلى هؤلاء الطلبة المجمتهدين شكر الله سعيهم.

المراجع

Alchairiah, A., & Rachmawati, M. (2026). Exploring the Use of Blooket in Arabic Vocabulary Instruction : Evidence from a Secondary School in Indonesia. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching , Linguistic And Literature*, 7(June), 72–92. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.22515/athla.v7i1.14534

Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers : a systematic literature review. *Frotntiers in Education*, (March), 1–11. Retrieved from https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955

Athallah, N., Fadliardi, P., Mardhotillah, S. A., & Dzukhoiriyah, A. (2025). Strategi Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 6(3), 451–465. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i3.3

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

Calafato, R. (2023). Charting the motivation , self - efficacy beliefs , language learning strategies , and achievement of multilingual university students learning Arabic as a foreign language. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 5. Retrieved from https://doi.org/10.1186/s40862-023-00194-5

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

Hastowahadi, Setyaningrum, R. W., & Pangesti, F. (2020). Forced Remote Learning during the COVID-19 Outbreak: International Students' Stories from a Bahasa Indonesia (the Indonesian Language) for Foreigners Classroom. *Journal of International Students*, 10, 180–197. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3206

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

Oktavia, Shalsabila, A., Mupidah, Z., Musyarofah, A., Isnani, E., & Munawaroh. (2026). Blooket dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa MA AIAI Sungaiselan. *Al-Muarrib: Journal Of Arabic Education*, 6(1), 48–59.

Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32923/r31n8w62 Blooket

Saleh, A. M., Sultan, A., & Althaqafi, A. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children : A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *SAGE Open*, 1–10. Retrieved from https://doi.org/10.1177/21582440221079806

Salsabila, O. S., Abidin, M., & Yurisa, P. R. (2025). Enhancing Vocabulary Learning Through the Blooket Application: Effects on Motivation and Achievement Among Arabic Learners. *Abjadia : International Journal of Education*, 10(2), 516–521. Retrieved from https://doi.org/10.18860/abj.v10i2.32340

Sandra, P. N., & Herni, Z. (2025). Ta'līm al-Lugah Al-'Arabiyyah al-Qāim 'alā Bulūkait fī Itqān al-Mufradāt al-'Arabiyyah liṭullab al-Madrasah al-'Āliyyah. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 318–336. Retrieved from https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7373

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.

Syafitri, N. S., & Yusuf, K. (2025). Pengaruh Pengembangan Diri Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab. *JALSAT: Journal of Arabic Language Studies and Teaching*, 5(1), 86–101. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jalsat.2025.5.1.86-101

Syaripah, E. S., Nursyamsiah, N., & Maulani, H. (2024). Combined Application of Singing Method and Flash Card Media for Students ' Mastery of Arabic Vocabulary. *IJALT: International Journal of Arabic Language Teaching*, 6(1), 19–32. Retrieved from https://doi.org/10.32332/ijalt.v6i01.8785

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