MUDALLA : PROCEEDING INTERNATIONAL CONFERENCE ON ARABIC LANGUAGE
ISSN : 2807-8780
(MUDALLA)
المؤتمر الدولي للغة العربية وآدابها وتعليمها
قسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية

عمل المر افقة لمدرس اللغة العربية في تصميم اللعبة الافتراضية لتعليم المفدرات العربية لطلبة المدرسة المتوسطة: Zep Quiz نموذجا

فارس ماتريدي
SMP Muhammadiyah 4 Tanggul, Indonesia
البريد الإلكتروني : farismatane@gmail.com

Abstract

A significant number of Arabic language teachers are unfamiliar with technology-based learning. This is one of the reasons why students' interest in Arabic lessons is declining. This situation requires teachers to immediately find a solution. This prompted Arabic language teachers at Muhammadiyah 4 Tanggul Elementary School to discuss possible solutions with researchers. The researchers suggested using a gaming platform to revitalize students' interest in Arabic lesson. This study aims to achieve two objectives. The first objective is to describe the mentoring activities of Arabic language teachers in utilizing the Zep Quiz digital platform. The second objective is to describe the responses of Arabic language teachers after the mentoring activities took place. This study used qualitative research with a narrative inquiry method. This method was used because the researcher wanted to describe the mentoring activities of Arabic language teachers and their responses after the activities took place. This activity was attended by one Arabic language teacher at Muhammadiyah 01 Tanggul Elementary School. Data in this study were collected through semi-structured interviews and documentation of the activities. This study has two conclusions. 1) The mentoring activities for Arabic language teachers consisted of three stages: selecting learning materials from the Arabic language book "Ashry", presenting the materials in the form of games, and limited trials. 2) Teachers gave positive responses because this platform was interesting and easy to operate.

Keywords **Arabic for children; online quiz; voccabulary; teaching media**

مستخلص البحث

كان عديد من مدرسي اللغة العربية ولا يزال غير قادر على استخدام البرامج الرقمية في تعليمهم للغة العربية. وبالتالي أدى هذا الأمر إلى أن يشعر الطلبة بالملل في نشاط تعليم اللغة العربية وبالتالي تنحط همتهم. وهذه المشكلة لا بد من الخلاص منها. وهذا الأمر مما دفع مدرسة اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة محمدية ٤ بتانقول للمناقشة مع الباحث في استنهاض همم الطلبة عند تعلم اللغة العربية. أشار عليها الباحث في استخدام اللعبة الرقمية في جذب انتباه الطلبة لمادة اللغة العربية. اعتمادا على الخلفية المذكورة فإن الهدف من هذه المقالة وصف عمل المرافقة لمدرسة اللغة العربية بهذا المدرسة في تصميم اللعبة بواسطة Zep Quiz بالإضافة إلى التعرف على

استجاباتها لهذه اللعبة. استخدم الباحث منهج البحث الكيفي الوصفي. وأما نوع البحث فهو الاستقصاء السردي. والسبب في اختيار هذا المنهج لأن الباحث أراد سرد الخطوات لعمل المرافقة بالإضافة إلى سرد الاستجابات لمدرسة اللغة العربية بهذه المدرسة بعد العمل. وسيشارك في هذا البحث مدرسة اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية محمدية ١ بتانقول. جمع الباحث البيانات بالمقابلة الشخصية مع مدرسة اللغة العربية وكذلك التوثيق أثناء العمل. في نهاية المطاف توصل الباحث إلى نتيجتين. الأولى: تكون عمل المرافقة في تصميم اللعبة لتعليم المفردات من ثلاث خطوات. بدءا من إعداد العناصر التعليمية. ونقلت مادة التعليم من كتاب "ادروس اللغة العربية" في موضوع الأشكال. ويتم تعيين البرمجة الرقمية مرورا بعملية تصميم اللعبة وصولا إلى تجربتها بصورة محدودة. الثانية: استجابت المدرسة استجابة إيجابية حيث إن تصميم اللعبة الرقمية من خلال Zep Quiz سهل حيث استطاعت أن تعد فيها أسئلة مزودة بالصور.

كلمات أساسية | اللعبة الافتراضية؛ المفردات؛ العربية للأطفال؛ وسائل التعليم

المقدمة

لقد أصبح التكنولوجيا في العصر الراهن أمرا يستحيل فصله عن حياة الناس في العالم. وقد تطور ذلك تطورا سريعا حيث بدا ذلك في الجوانب المعيشية كلها (Fajri, 2020; Jamil & Sardiyanah, 2020). فلا يخلو أي جانب من الجوانب المعيشية إلا وفيه شيء من الأدوات التكنولوجية. ومن مظاهر الاعتماد على الأدوات التكنولوجية اعتماد كثير من الناس على الهواتف الذكية واستخدامهم الحاسوب من أجل مباشرة أعمالهم الرقمية (Sanjaya, Nasution, Maulana, & Nasution, 2024). لذلك، فلا يمكن لأي شخص أن يرد هذا التقدم حتى يتخلف عن غيره. بل يجب عليه أن يتعايش معه حتى يستفيد منه وينتفع به في سبيل تحقيق مصالحه (Nashrullah, 2021).

إن مجال التربية والتعليم في العالم من أهم المجالات المعيشية التي مسته التقدم التكنولوجي. وقد شاع الاعتماد على التكنولوجي في هذا المجال شيئا فشيئا. وقد بدا مدى أهمية الاعتماد على التكنولوجي لمجال التعليم عند انتشار الوباء كوفيد ١٩ في السنتين الماضيتين (Rohmah & Rosyidi, 2023). في تلك الحالة الطارئة أصدرت الحكومات في دول العالم المنع قرارات يجب على كل واحد أن يخضع أمامها. منها وجوب الحفاظ على نفسه عن طريق لزوم البيوت وإجبار الدواوين على مباشرة الأعمال عن بعد (Mufidah & Rohima, 2021; Rigianti, 2020). بجانب ذلك جرت عملية التعليم عن بعد بدلا عن التعليم بداخل الفصول الدراسية. وتم تطبيق هذا القرار بإندونيسيا أيضا حيث لازم الناس بيوتهم وقاموا بأعمالهم الإدارية عن بعد. أما طلبة المدارس والجامعات فتعلموا عن بعد (Mastoah & MS, 2020).

إن التعلم الافتراضي أو بالأدق التعلم عن بعد عبارة عن حكمة وراء انتشار الوباء كوفيد ١٩ (Hikmah, 2020). كان المدرسون قبل انتشار الوباء لا يتعودون على استخدام البرامج الرقمية في عملية التعليم. وعندما بدأ الوباء ينتشر في العالم وفي الوقت ذاته صدر القرار بوجوب تطبيق التعليم عن بعد على جميع المدارس والجامعات شرع المدرسون أيضا يحاولون على تعويد أنفسهم في استخدام البرامج الرقمية في التعليم حيث إنهم مطالبون بذلك (Khairani, Prayoga, Rosyada, & Mintarsih, 2021). إن التعليم عن بعد يعتمد تنفيذه على البرامج الرقميية. كان عديد من البرامج التي استخدمها المدرسون في إندونيسيا من أجل تنفيذ التعليم الافتراضي. منها Zoom و Google Meet و Teamlink وغير ذلك. ومن المدرسين من اعتمد على الوسائل الاجتماعية في التعليم مثل Whatsapp & (Alfaini Nurilngin, 2021) و Instagram و Telegram وغير ذلك (Sholihah, Supardi, & Hilmi, 2022). ولا يقل منهم من صمم الألعاب الرقمية من خلال البرامج مثل AQuzziz و Wordwall (Khasanah et al., 2023) و Kahoot (Riwanda & Ridha, 2021) و Blooket (Bratel, Kostiuk, Bratel, & Okhrimenko, 2021) وغير ذلك .

علم من البيان السابق أن المدرسين بإندونسيا بدأوا يعودون أنفسهم على التعايش مع التكنولوجيا في عملهم. واستمرت تلك الحالة حتى يعود الاستقرار كما كان قبل انتشار الوباء. تجدر الإشارة إلى أنه رغم أن الظروف والأوضاع قد استقرت كان بعض المدرسين خاصة في الجامعات ولا يزالون يعتمدون على التعليم الافتراضي في بعض الأحيان. والمراد بذلك أن تجري عملية التعليم داخل الفصل الدراسي أحيانا وبالتالي يعين المدرس الأوقات الخاصة للتعليم افتراضيا (Yasri & Yoyo, 2022). وذلك لأنهم قد تمرنوا في إدارة التعليم عن بعد طوال الحالة الطارئة في السنتين الماضيتين. ومن الجدير بالذكر أنه جرت هذه القاعدة أيضا لمدرسي اللغة العربية حيث استخدموا البرامج الرقمية من أجل ترقية جودة عملية التعليم.

يقول الواقع بأن عديدا من مدرسي اللغة العربية في المدارس متخلفين خاصة في استخدام البرامج الرقمية في التعليم (Azmi & Zakaria, 2024; Mauludiyah & Murdiono, 2023). وبالأصح إنهم لا يزالون يشعرون بالصعوبة عند استخدام الوسائل الرقمية في عملية التعليم داخل الفصل الدراسي. فلا يستغرب أنهم اعتمدوا على الوسائل المحدودة مثل الكتاب والسبورة وغير ذلك. الأمر الذي جعل درس اللغة العربية مملا عند بعض طلبة المدارس (Panjaitan & Rasyid, 2023). فمن الحلول تمرين هؤلاء المدرسين في تصميم عملية التعليم الفعال في المجالات المختلفة. منها تصميم

البرامج الرقمية في درس اللغة العربية. وقد قام كثير من المهتمين بتعليم اللغة العربية في إندونيسيا بأعمال تدريبية متنوعة. وقد سجلت تلك الأعمال في مقالات علمية منشورة.

راجع الباحث بعض البحوث العلمية. فبان له أن عديدا من البحوث تشابه هذا البحث في موضوع تنفيذ العمل التدريبي لمدرسي اللغة العربية. بعد مراجعة تلك المقالات استنتج الباحث أن هذا البحث شابه تلك البحوث السابقة من حيث أن الكلام في هذا البحث وتلك البحوث السابقة يدور حول تدريب مدرسي اللغة العربية في استخدام البرامج الرقمية عند تعليم اللغة العربية (Aminata & Hakim, 2024; Atisyah & Ilmiani, 2024; Fauzi, Fauzan, Imani, Haq, & Anindiati, 2023; Halil et al., 2024; Mufid, Diantika, & Amirul, 2025). أما الاختلاف بين هذه البحوث فيكمن في أنواع البرامج المستخدمة فيها Quizizz و Wordwall و Educandy وكذلك Googlesite. دلت هذه النتيجة على أنه لم يكن من ضمن البحوث المذكورة ما يدور فيها الكلام عن العمل التدريب لمدرسي اللغة العربية باستخدام Zep Quiz. ومن خلال هذه الميزة يؤكد الباحث مكانة هذا البحث أمام البحوث المذكورة في كون الكلام في هذا البحث دائرا في العمل التدريبي مستعينا ببرمجة Zep Quiz.

اعتمادا الخلفية المذكورة قدم الباحث سؤالين في هذا البحث. الأول كيف خطوات العمل التدريبي لمدرس اللغة العربية في استخدام البرامج الرقمية في تعليم قواعد اللغة العربية؟. الثاني كيف استجابة مدرس اللغة العربية في استخدام البرامج الرقمية في تعليم قواعد اللغة العربية؟. وبالتالي فإن لهذا البحث فدفين. أما الهدف الأول فهو الوصف لخطوات العمل التدريبي لمدرس اللغة العربية في استخدام البرامج الرقمية في تعليم قواعد اللغة العربية. أما الهدف الثاني فهو الوصف لاستجابة مدرس اللغة العربية في استخدام البرامج الرقمية في تعليم قواعد اللغة العربية. اعتماد على هذين السؤالين فإن الباحث قدم بحته بعنوان عمل المرافقة لمدرس اللغة العربية في تصميم اللعبة الافتراضية لتعليم قواعد اللغة العربية لطلبة المدرسة المتوسطة: Zep Quiz نموذجا.

طريقة البحث

استخدم الباحث في هذا البحث منهج البحث الكيفي. والسبب أن البيانات في هذا البحث لا يمكن تحليلها بصيغة كمية (Sidiq & Choiri, 2019). وتمثلت البيانات في نشاط العمل التدريبي لمدرس اللغة العربية خاصة في تصميم اللعبة الرقمية من أجل تعليم المفردات باللغة العربية للأطفال بالإضافة إلى استجابة المدرسين بعد هذا تطبيق هذا العمل بهم. يكون كل ما نالها الباحث من البيانات المتعلقة بسلسة العمل التدريبي وكذلك الاستجابة من قبل المدرس إجابة على السؤالين المذكورين في مقدمة البحث.

وتمثلت البيانات في نشاط العمل التدريبي لمدرس اللغة العربية خاصة في تصميم اللعبة الرقمية من أجل تعليم المفردات باللغة العربية للأطفال بالإضافة إلى استجابة المدرسين بعد هذا تطبيق هذا العمل بهم. يكون كل ما نالها الباحث من البيانات المتعلقة بسلسة العمل التدريبي وكذلك الاستجابة من قبل المدرس إجابة على السؤالين المذكورين في مقدمة البحث.

جرى البحث في المدرسة المتوسطة محمدية ٤ بتانقول. وشارك في هذا العمل التدريبي مدرس اللغة العربية حيث درسها للطلبة الذين جلسوا في الثاني. جمع الباحث البيانات بطريقتين. الملاحظة بالمشاركة والمقابلة الشخصية. أما الملاحظة فمن أجل الحصول على البيانات المتعلقة بكل ما جرى في العمل التدريبي لمدرس اللغة العربية في تصميم اللعبة الرقمية من الأنشطة والمواد والوسائل والمعلومات السابقة للمدرس عن البرامج الرقمية الداعمة لتعليم المفردات العربية. وكان الباحث مشاركا في العمل التدريبي وبالأدق إنه حضر طوال العمل من بداية العمل إلى نهايته. أما المقابلة الشخصية فمن أجل الحصول على البيانات المتعلقة بالمعلومات السابقة للمدرس وكذلك استجابته بعد تطبيق العمل التدريبي في تصميم اللعبة لتعليم المفردات للأطفال باللغة العربية. وجرت المقابلة السخصية معه في جو مرتاح بعد أن ينتهي العمل. والهدف لئل يشعر المدرس بالضغط حتى يستطيع أن يخبر كل ما له من الشعور والاستجابات والخبرات بعد هذا العمل (Hastowahadi, Setyaningrum, & Pangesti, 2020).

لما تم جمع البيانات آن للباحث تحليلها وعرضها. استخدم الباحث نموذج ميلز وهوبارمان وسالدانا لتحليل البيانات. ويتكون النموذج المذكور من ثلاث خطوات بدءا من عرض البيانات وتحليلها والاستنتاج منها (Miles, Huberman, & Saldana, 1994). ومن أجل التعرف على أن البيانات المجموعة صادقة اعتمد الباحث على طريقة المناقشة مع البخراء. والمراد بالخبراء في هذا المجال هؤلاء الخبراء في تعليم اللغة العربية خاصة الذين تخصصوا في تعليم اللغة العربية للأطفال.

النتائج والمناقشة

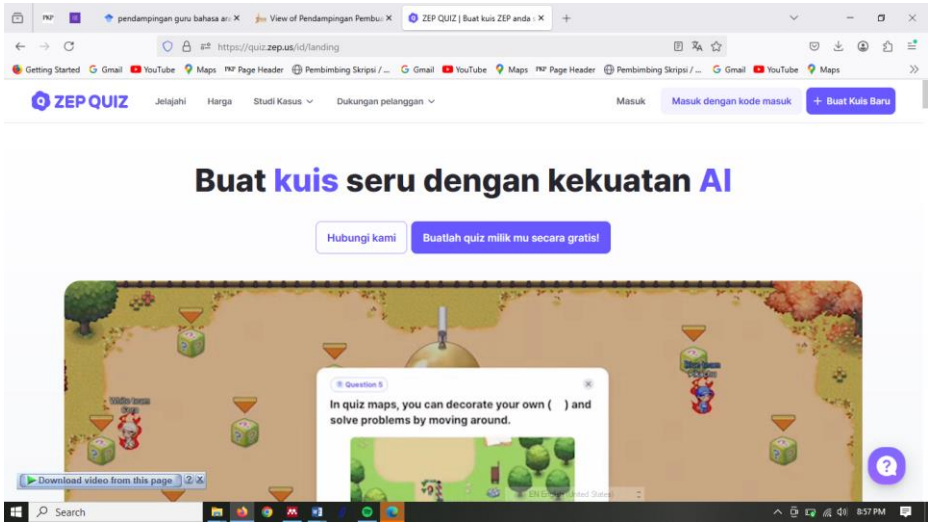
تنظيم العمل

تجدر الإشارة إلى أن المسؤول والمدرب بهذا العمل هو مدرس اللغة العربية من مدرسة محمدية المتوسطة ٤ بتناقول بإشراف من مدرس اللغة العربية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية. وتكون هذا العمل من أربع خطوات متسلسلة. أولها تزويد مدرسي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة محمدية ٤ بتانقول بأهمية الاعتماد على البرامج الرقمية في العصر الراهن وكذلك عرض بعض البرامج التي يمكن لهم الاعتماد عليها عند تدريس اللغة العربية. ثانيها أن يعد المدرسون المواد

الدراسية التي سيعرضونها ويقدمونها من خلال البرامج الرقمية. ثالثها أن يناقش المدرب مع المشاركين في هذا العمل في اختيار برمجة رقمية من أجل استخدامها. وقد عرض المدرب عليهم بعض البرامج الرقمية اللعبية. منها Quizziz و Blooket و Wordwall وZep Quiz. رابعها أن يتمرن المدرسون في إعداد المواد الدراسية وبالتالي يقدموها بصورة اللعبة الرقمية.

لقد سبق الذكر بأن الخطوة الأولى في هذا العمل هو تزويد المدرس بهذه المدرسة بمعلومات تتعلق بأهمية الاعتماد على البرامج الرقمية في هذا العصر الراهن. وقبل تنفيذ هذه الخطوة عقد الباحث المناقشة بين المدرب والمدرس الذي شارك في هذا العمل. ومن نتائج المقابلة استنتج الباحث أن مدرس اللغة العربية في هذه المدرسة عرفوا البرامج الرقمية غير أنهم غير قادرين على استخدامها وتطبيقها في عملية التعليم. لذلك، تتطلب هذه الحالة من مدرس اللغة العربية ترقية أهليتهم في التدريس إما بواسطة الأعمال التدريبية وإما بواسطة الورشات العملية خاصة فيما يتعلق بالاعتماد على البرامج التكنولوجية (Haniefa & Samsudin, 2023).

أما الخطوة الثانية في هذا العمل فهي أن يعد المدرسون المواد الدراسية التي سيقدمونها في البرامج الرقمية. ونقلوا المواد من كتاب لتعليم اللغة العربية الموسومة بـ"دروس اللغة العربية". ويدرس هذا الكتاب في المدارس التي تحت إدارة معهد دار السلام كونتور بإندونيسيا. وبالتالي ركزوا استيعاب المفردات للطلبة. والمراد بالمفردات هنا هي المفردات في موضوع الأشكال وفق المقابلة الشخصية مع المدرسة. وتم عرض هذه المفردات بشكل اللعبة الافتراضية عبر Zep Quiz . وتم هذا العمل تحت المراقبة من قبل المدرب بشكل مباشر



الصورة ١.

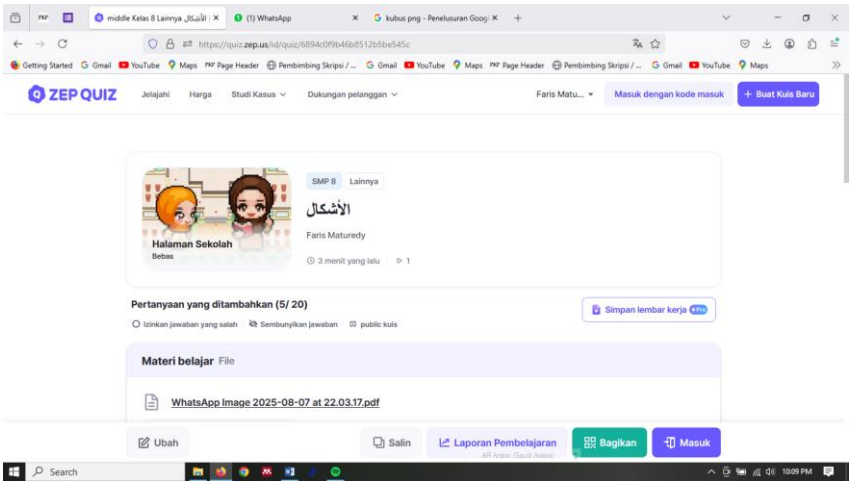
صورة اللعبة الافتراضية في Zep Quiz

أما Zep Quiz فهي عبارة عن برمجة رقمية يصلح لمدرسي اللغة العربية أن يستخدموها في ترسيخ مادة اللغة العربية خاصة في تعليم المفردات. ولهذه البرمجة الرقمية أدوات تعينهم على تقديم التدريبات بصورة ممتعة (Husen & Wulandari, 2022). فمن الأدوات تحديد الأوقات وكذلك لوحة خاصة يعرض بها المدرس مراكز الطلبة بعد عمل التدريبات. هذه البرمجة استخدمها كثير من المدرسين بمختلف المواد الدراسية خاصة في تعليم اللغات الأجنبية. هذا إن دل على شيء فإنما يدل على أنها برمجة رقمية فعالة. وقد دل عديد من البحوث على فعالية هذه البرمجة (Chotimah & Mutiara, 2025; Dola, Wardani, Siregar, & Warahma, 2025).

تنفيذ العمل التدريبي

أما الخطوة الثالثة فهي تدريب المدرس على إعداد المفردات باللغة العربية من أجل ترسيخها للطلبة من خلال النشاط الممتع. والمقصود بالنشاط الممتع هنا أن يراجع الطلبة المفردات التي حفظوها من قبل بواسطة لعبة افتراضية تفاعلية. عرض المدرب في هذه الفرصة بعض نماذج البرامج التي يصلح استخدامها في ترسيخ المفردات للطلبة. وقد جرى هذا العمل بمدة يوم واحد.

بدأت المدرسة تعين المادة الدراسية التي أرادت إدراجها في هذه البرمجة. فاختارت مادة المفردات المتعلقة بالحيوانات. وبالتالي تدربت مدرسة اللغة العربية على تقديم المادة الدراسية (المفردات العربية) من خلال Zep Quiz كما اتضح ذلك عبر الصورة الآتية. أعدت المدرسة بعض صور الحيوانات وأضافت إليها بعض الأسئلة. ثم اختارة خريطة بصورة الفصل الدراسي قبل أن تنشرها للطلبة. وبعد هذه الأعمال نشرت هذه الوظيفة للطلبة.

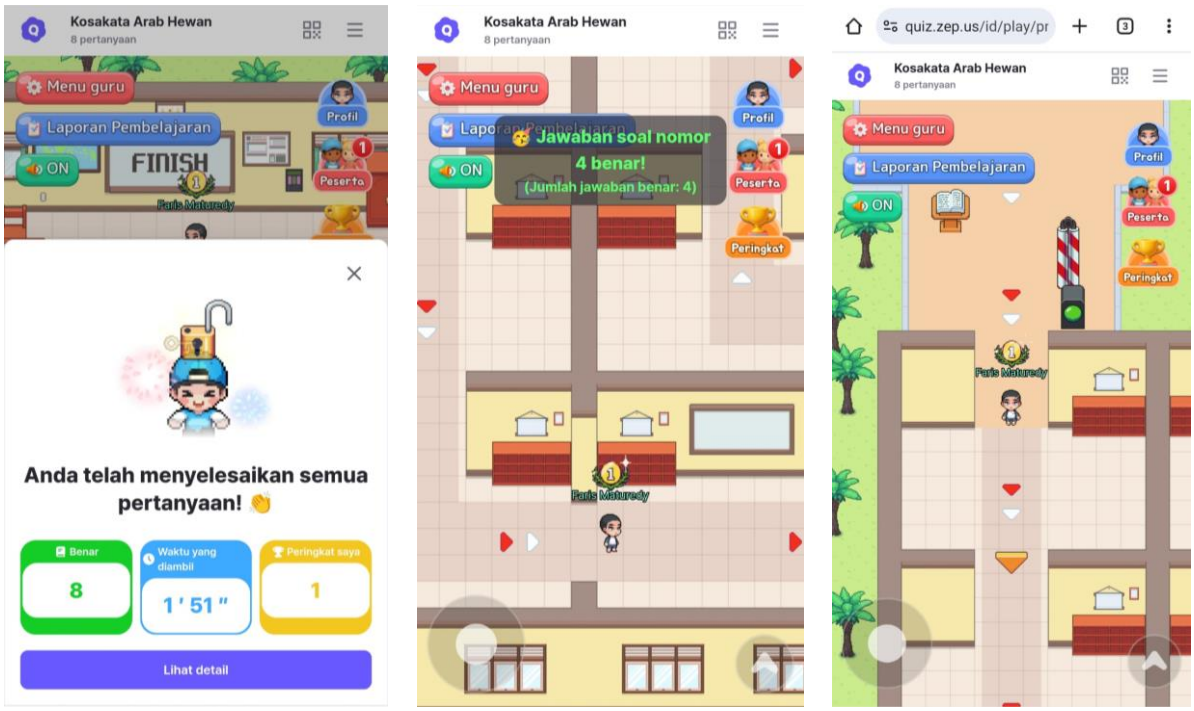


الصورة ٢.

إعداد الأسئلة الصور المتعلقة بها في Zep Quiz

من الجدير بالذكر أن مدرس اللغة العربية بهذه المدرسة استفاد من هذا العمل كثيرا خاصة في استخدام البرمجة الرقمية في مجال التعليم. ويكون هذا الأمر دليلا على وجود استجابة إيجابية من قبل المدرسة لمادة اللغة العربية بهذه المدرسة. وفيما يلي نتيجة المقابلة الشخصية مع مدرس اللغة العربية حيث عبر فيها ترقيته في مجال استخدام التكنولوجيا:

"هذا العمل مفيد للغاية. نعم، عرفنا بأن هناك عديدا من البرامج الرقمية. ولكن لم أستفد منها إلا نادرا. لذلك، أشعر بالصعوبة عند تصميم المادة من خلال البرامج الرقمية. وبعد هذا العمل، أستطيع شيئا فشيئا إعداد التدريبات من خلال البرمجة الرقمية ***Zep Quiz****. ولي أن أعتمد على هذه البرمجة إما من خلال الجهاز وإما من الهاتف الذكي."*



الصورة ٢.

تجربة محدودة للعبة الافتراضية Zep Quiz عبر الهاتف الذكي

تتأكد من هذه الحالة أهمية الاعتماد على التكنولوجيا خاصة في تعليم المفردات باللغة العربية (Tamami & Hermawan, 2023). واعتمادا على نتيجة المقابلة الشخصية علم أن بعض مدرسي اللغة العربية كانوا ولا يزالون محتاجين إلى مثل هذا العمل التدريبي. وذلك من أجل ترقية كفائتهم وتزويدهم بالمعلومات المستجدة عن استخدام البرامج الرقمية الداعمة لعملية التعليم في

العصر الراهن (Rahmawati, 2024). ومن فوائد هذا العمل التدريبي أن يعتمد المدرسون على أنفسهم فيما بعد من أجل استخدام التكنولوجيا لإعداد المواد الدرسية بالإضافة إلى أن يكونوا أكثر ابتكارا في هذا المجال من أجل إنهاض همم الطلبة في تعلم اللغة العربية (Furoidah, Tofaynudin, & Zahro, 2023).

الاستنتاج والخلاصة

توصل الباحث إلى نتيجتين. ١) لقد استمر العمل التدريبي لمدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة محمدية ٤ بتانقول. وتكون هذا العمل من ثلاث خطوات. الأولى إعداد العناصر التعليمية. ونقلت مادة التعليم من كتاب "دروس اللغة العربية" في موضوع الأشكال. ويتم تعيين البرمجة الرقمية. الثانية، تصميم اللعبة الافتراضية. الثالثة، تجربتها بصورة محدودة. ٢) لقد استجابت المدرسة استجابة إيجابية حيث إن تصميم اللعبة الرقمية من خلال Zep Quiz سهل حيث استطاعت أن تعد فيها أسئلة مزودة بالصور. واقترح الباحث لكل من أراد أن يكمل هذا البحث أن يكون البحوث التالية تدور حول فعالية برمجة Zep Quiz خاصة في استخدامها لتعليم المهارات اللغوية الأخرى.

كلمة الشكر والتقدير

تقدم الباحث بالشكر إلى جميع من شارك في إتمام هذا البحث وعلى سبيل الخصوص رئيس المدرسة المتوسطة محمدية ٤ بتانقول الدكتور برهان الدين هارهاف حيث أتاح فرصة للباحث من أجل إجراء البحث والملاحظة فيها. وكذلك النائب لشؤون المرافق المدرسية المدرس جيمي فريبو الصديق حيث ساعد الباحث في إعداد معمل الحاسوب.

المراجع

Alfaini, S., & Nurilngin, S. (2021). Problematika dan Solusi Pembelajaran Daring Bahasa Arab via WhatsApp Group. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 133–147. Retrieved from https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i2.4242

Aminata, D. D., & Hakim, D. M. (2024). Upaya Peningkatan Kompetensi Pengajar Bahasa Arab Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Google Site. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(5), 4702–4714. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v8i5.26262

Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(10), 4435–4440. Retrieved from https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697

Azmi, N. A. N., & Zakaria, N. S. (2024). KESEDIAAN GURU PELATIH DALAM MEMANFAATKAN PELAKSANAAN PEDAGOGI DIGITAL ABAD KE-21 READINESS OF STUDENT TEACHERS IN UTILIZING THE DIGITAL PEDAGOGY IMPLEMENTATION OF THE. *IJALAL: International Journal of Arabic, Linguistic and Literature*, 1(1), 65–81. Retrieved from

https://doi.org/https://doi.org/10.53840/ijalal.v1i1.15

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

Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Enhancing Learning Motivation of Grade XI . 9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang. *JPP: Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 156–166. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jp p.v4i1.27612

Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., & Warahma, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 527–535.

Fajri, A. (2020). Dampak Pusara Arus Globalisasi Terhadap Bahasa Arab. *A'jamy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 89–100. Retrieved from https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.89-100.2020

Fauzi, M. F., Fauzan, M., Imani, H. I. A.-S., Haq, K. A., & Anindiati, I. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Fundamental Digital Skills dalam Pengajaran Bahasa Arab bagi Guru IMLA dan Forum MGMP Bahasa Arab Jawa Timur 1. *Jurnal Tifani*, 3(3), 1–8.

Furoidah, A., Tofaynudin, J. I., & Zahro, A. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Guru TPQ Al-Ikhlas Bagorejo Gumukmas. *Pandalungan: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 118–124. Retrieved from https://doi.org/10.62097/pandalungan.v1i2.1378

Halil, R., Hakmi Wahyudi, Hary Darmawan, Kamaluddin, Novika Dwi Anjani, Rika Noverma, & Helfi Rozalina. (2024). Pelatihan bagi Guru Bahasa Arab dalam Menggunakan Educandy sebagai Media Pembelajaran di Kabupaten Kampar. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 1–15. Retrieved from https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2116

Haniefa, R., & Samsudin, M. (2023). Penerapan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) dalam Pengajaran Keterampilan Berbahasa Arab. *Ta'limi: Journal of Arabic Education & Arabic Studies*, 2(1), 61–72. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i1.62

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

Hikmah, S. (2020). Pemanfaatan E-Learning Madrasah dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi di MIN 1 Rembang. *Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 4(2), 73–85. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.37730/edutrained.v4i2.81

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051

Jamil, H., & Sardiyanah. (2020). Eksistensi Metode Qawaid Tarjamah dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi 4.0. *NASKHI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1), 30–39. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.289

Khairani, D., Prayoga, M. I., Rosyada, D., & Mintarsih, F. (2021). PENERIMAAN

SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN E- LEARNING DAN GIM DI MASA PANDEMI COVID-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3), 346–361. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i3.958

Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., … Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru Muhammadiyah Melek Digital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4111. Retrieved from https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16633

Mastoah, I., & MS, Z. (2020). Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Pada Masa Covid 19 Di Kota Serang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 121–128.

Mauludiyah, L., & Murdiono. (2023). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS PJBL- STEAM PADA GURU BAHASA ARAB DI. *JRCE: Journal of Research on Community Engagement*, 5(1), 21–26. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.18860/jrce.v5i1.18443

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

Mufid, M., Diantika, D. E., & Amirul, A. (2025). Pendampingan Pengembangan Media Ajar Bahasa Arab Berbasis Wordwall untuk Guru SMAI Al Fattah Kalitudu. *Journal of Research Application in Community Services*, 4(2), 69–78. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jarcoms.v4i2.4503

Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2021). Arabic Festival 2020: Gebyar Apresiasi Khazanah Araby (GAZA) 'Mengukuhkan Kemampuan Bahasa Arab di Tengah Pandemi'. *UJSS: Uniqbu Journal of Social Sciences*, 2(December), 50–66. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.47323/ujss.v2i3.133

Nashrullah, M. (2021). Penggunaan Media Google Form dalam Evaluasi Pembelajarna Bahasa Arab (Pilihan Ganda). *NASKHI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 30–40. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.553

Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, Vol.4(No.2), 484. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

Rahmawati, F. N. (2024). Pendampingan Pelatihan Media Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Bahasa Arab. *Taawun*, 4(01), 110–126. Retrieved from https://doi.org/10.37850/taawun.v4i01.612

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 297–302. Retrieved from https://doi.org/https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768/628

Riwanda, A., & Ridha, M. (2021). Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification ; is Kahoot ! Effective ? *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 5(1), 19–35. Retrieved from https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18326/lisania.v5i1.19-35 Increasing

Rohmah, E. M., & Rosyidi, A. W. (2023). The Importance of Learning Media Utilizing (Internet-Based Arabic Lessons in Online Learning) in the Global Pandemic Era. *Shaut Al- ' Arabiyah*, 11(2), 270–277. Retrieved from

https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.33931

Sanjaya, M. B., Nasution, M. F. R., Maulana, A. D., & Nasution, S. (2024). Mengoptimalkan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Analisis Tantangan Dan Peluang Di Era Digital. *Jurnal Nirta: Studi Inovasi*, 4(1), 1–17.

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

Yasri, A. S., & Yoyo. (2022). Kesulitan Pembelajaran Nahwu dengan Model Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19. *AN NABIGHOH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 24(2), 199–214. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i2.4803