Prosiding
Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab
Volume 4 Desember 2024
ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

Quizwhizzer : برنامج تعليمي رقمي في للعب بمادة قواعد اللغة العربية في الحصص الآخرة

Faris Maturedy [1*], Muhammad Nidhom Hamami A.C.[2]
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember[1,2]
e-mail : [1]farismatane@gmail.com,[2]nidomhamami@gmail.com

Abstrak: Platform digital menjadi salah satu alternatif bagi guru bahasa Arab untuk menyajikan pembelajaran yang menarik. Tersedia berbagai macam platform pembelajaran yang dapat dipilih dengan menyesuaikan kebutuhan guru. Salah satu platform yang belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah Quizzwhizer. Platform ini dapat dimanfaatkan oleh guru bahasa Arab dalam aktifitas permainan kolektif khususnya dalam pembelajaran gramatika pada tema tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi aktifitas permainan gramatika bahasa Arab bagi siswa berbantukan media Quizwhizzer. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal itu bertujuan untuk mengetahui secara mendalam rangkaian peristiwa dan interaksi obyek penelitian selama aktifitas permainan berlangsung. Dalam proses pemerolehan data peneliti melakukan observasi partisipatif dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab. Observasi itu bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait aktifitas permainan kosakata bahasa Arab berbantukan platform Quizwhizzer. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab untuk memperoleh informasi terkait persiapan, motivasi dan perubahan sikap siswa selama aktifitas permainan kosakata bahasa Arab berbantukan Quizwhizzer. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan trianggulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memulai aktifitas permainan kosakata gramatika bahasa Arab dengan mengajukan pertanyaan seputar tema مرفوعات الأسماء. Selanjutnya, guru memasukkan pertanyaan terkait مرفوعات الأسماء ke dalam platform Quizwhizzer sehingga permainan tersebut dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Siswa terlibat dalam aktifitas permainan tersebut dengan menjawab secara bergantian pertanyaan yang tampil dalam platform Quizwhizzer. Hal ini menunjukkan sikap antusias siswa meskipun aktifitas pembelajaran dilaksanakan pada jam terkahir. Dengan demikian dapat diketahui bahwa platform Quizwhizzer dapat dimanfaatkan segabai alternatif media pembelajaran gramatika bahasa Arab dan dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Keywords: Kosakata; Media Pembelajaran; Quizwhizzer; Bahasa Arab untuk Anak

المقدمة

تجدر الإشارة إلى أن الوسائل الرقمية في عملية التعليم قد شاع استخدامها خاصة عند انتشار الوباء كوفيد ١٩. في هذا الحال الطارئ اضطر المدرسون في أنحاء العالم إلى استخدامها حيث يجب أن تجري الدراسة عن بعد (Ningtyas, Rahman, & Astina, 2021). وذلك من أجل الحفاظ على صحة المدرسين والطلبة ومن أجل إيقاف انتشار الوباء في نطاق أوسع (Firman & Rahayu, 2020). ومنذ صدور

القرار من قبل رجال الحكومة بوجوب الدراسة عن بعد بدأ المدرسون يتكيفون بهذا الظرف من خلال تعلمهم كيفية إدارة التعليم عن بعد بما فيها من كيفية استخدام وسائل التعليم الرقمية. شعروا بالصعوبة في أول أمرهم. ولكن صاروا شيئا فشيئا ماهرين في استخدامها. لذلك، عرف المدرسون في هذا العصر كثيرا من الوسائل الرقمية التي تساندهم في عملية التعليم. بل لا يقل منهم من صار ماهرا في استخدامها.

لا ينتطح عنزان في أن وسائل التعليم الرقمية أنواع وألوان. وكل من هذه الوسيلة لها فوائدها. ومن الوسائل ما تصلح من أجل تقديم المواد الدراسية بشكل لقاء افتراضي. ويتم التفاعل من خلالها بين المدرس والطلبة. منها Zoom و Google Meet و Microsoft Team وغير ذلك من الوسائل التي تساند المدرسين في اللقاء الافتراضي (Mahmudah & Paramita, 2023; Salam & Mudinilllah, 2022). ومن تلك الوسائل ما تصلح لتقديم عملية التقييم والوظيفة المنزلية للطلبة. وتلك الوظيفة يمكن للطلبة متابعتها عندما كانوا في بيوتهم وبالتالي يعملونها فيه. وقد تكون الوظيفة عبارة عن مجموعة الأسئلة المتعلقة بالمادة على صورة اللعب الرقمي. ومن الوسائل التي تجمع المواد الدراسية والألعاب الرقمية Wordwall و Kahoot! و Blooket وغير ذلك (Khasanah et al., 2023). وللمدرس أن يختار من هذه الوسائل ما هي مناسبة لحاجة الطلبة. وله أيضا أن يجمع بين عديد من الوسائل طبق الأوضاع والظروف.

إن مراعاة الظروف والأوضاع عند التعليم من أهم الأمور عند اختيار وسائل التعليم خاصة في تعليم اللغة العربية. بجانب ذلك، يجب الاهتمام أيضا بالمواد الدراسية (Suaibah & Rahman, 2020). فليس كل وسيلة رقمية مناسبة لجميع المواد الدراسية. إن من فوائد استخدام الوسائل في عملية التعليم تفعيل مشاركة الطلبة فيها وتقديم خبرة جديدة في التعليم (Furoidah, 2020). وقد لاحظ الباحث في هذا البحث ملاحظة أولية بأن المدرس علم اللغة العربية في الحصص الآخرة. فإن التعليم في هذه الحصص كثيرا ما تتطلب من المدرس أن يكون واعيا بأحوال الطلبة الذين يضعف تركيزهم في الدرس (Jamhurriah, 2023). بل أدى ذلك إلى عدم التركيز في التعليم. من ذاك المنطلق، حاول المدرس على أن يجعل عملية التعليم مريحة واستطاع الطلبة التركيز بما قدمه المدرس من مواد اللغة العربية. وتمثلت المحاولة في استخدام إحدى الوسائل الرقمية داخل الفصل. بجانب ذلك، أدرج خلال عملية التعليم بعض الألعاب التي ينهض بها الهمة. والوسيلة الرقمية المراد استخدامها في هذا البحث هي **Quizwhizzer**.

إن الوسيلة الرقمية **Quizwhizzer** شاع استخدامها لدى مدرسي اللغة العربية خاصة في تقويم استيعاب المفردات وتعليم مهارة القراءة. وقررت أنغرايني من خلال بحثها التطويري بأن الوسيلة المذكورة يصلح استخدامها من أجل تقويم تعليم اللغة العربية عموما بعد التجربة المحدودة والتعديلات المطلوبة (Anggraini, 2024). وقد حاول كورنيا على تصميم برنامج التقويم لاستيعاب المفردات للطلبة بالمدرسة المتوسطة معتمدة على **Quizwhizzer** من خلال البحث التطويري. في نهاية المطاف تم تصميم إنتاج البرنامج الرقمي للتقويم من خلال **Quizwhizzer**. وصلح استخدامه للتقويم بناء على استجابة الخبراء

ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

(Kurnia & Putri, 2022). وبالتالي قرر هدى من خلال بحثه الكمي أن الوسيلة الرقمية **Quizwhizzer** فعالة في ترقية مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة العالية (Miftaqul, 2024). انطلاقا من هذه البحوث المذكورة وجد الباحث نقطة تجمع هذا البحث مع البحوث المذكورة. وهي صلاحية استخدام **Quizwhizzer** في تعليم اللغة العربية وفعاليتها في ترقية دافعية الطلبة في ذاك المجال. وفي الوقت ذاته وجد أيضا نقطة لم يتكلم عنها باحث مما يتعلق باستخدام هذه الوسيلة. وهي استخدامها في تعليم قواعد اللغة العربية على صورة اللعب الجماعي داخل الفصل. لذلك، يرتكز الباحث في هذا البحث على وصف تعليم قواعد اللغة العربية مستعينا بوسيلة **Quizwhizzer** من حيث ترتيب الأنشطة ومشاركة الطلبة فيها.

منهجية البحث

استخدم الباحث منهج البحث الكيفي. واختار الدراسة الميدانية. والهدف أن يفهم الباحث وبالتالي يصف كل ما في ميدان البحث من الحوادث والمواقف والتفاعلات لموضوع البحث (Sidiq & Choiri, 2019). وكان الموضوع هو عملية تعليم قواعد اللغة العربية في الحصص الآخرة باستخدام وسيلة **Quizwhizzer**. بجانب ذلك، وصف الباحث أيضا المواقف والاستجابة من قبل الطلبة والمدرس في ميدان البحث.

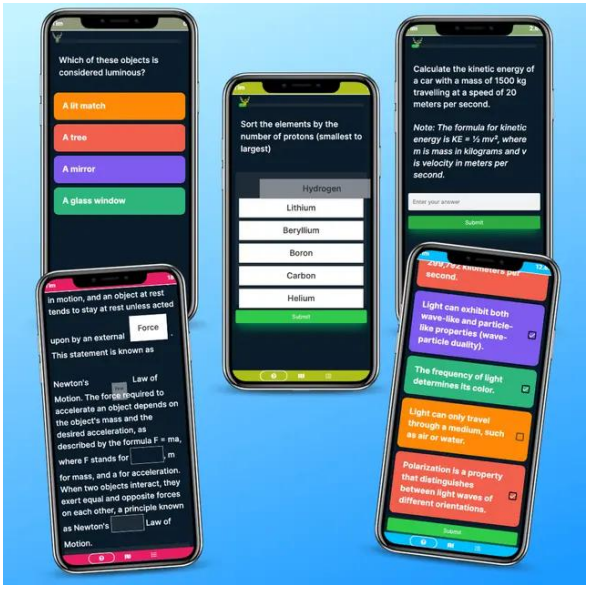
وجمع الباحث البيانات عن طريق الملاحظة بالمشاركة. وقد شارك الباحث في عملية التعليم من أجل التعرف على نشاط تعليم قواعد اللغة العربية في الحصص الآخرة معتمدا على وسيلة **Quizwhizzer**. بجانب ذلك، أضاف الباحث البيانات عن طريق المقابلة الشخصية مع المدرس من أجل التعرف على موقفه وموقف الطلبة والتفاعل بينهما طوال عملية التعليم. ولما شعر الباحث بتمام البيانات قام بتحليلها مستعينا بنموذج ميلز وهوبرمان حيث تكون من ثلاث خطوات على سبيل الترتيب. وهي التخفيض والعرض والاستنتاج (Miles, 1994). ومن أجل التأكد على صحة البيانات استخدم طريقة تثليث التقنية.

نتائج البحث ومناقشتها

غيض من فيض عن Quizwhizzer

Quizwhizzer عبارة عن وسيلة تعليمية رقمية قدم فيها أنواع من الألعاب لجذب انتباه الطلبة وترقية هممهم من أجل المشاركة في عمل التعليم. وكانت الخلفية لتصميم هذه الوسيلة –كما قال بذلك الطور- تيسير مدرس الفيزياء في إعداد المواد للتقويم . كان الطلبة يعملون وظيفتهم على الدفاتر والأوراق للاختبار. ولكن أدى ذلك إلى عدم التركيز. وقد حاول المدرس على حل هذه المشكلة بالتقويم مستعينا ببرنامج Powerpoint. ولكن أدى ذلك إلى طول الانتظار لإعطاء النتائج. في نهاية المطاف أتى المصمم بوسيلة Quizwhizzer التي تتميز بإمكانية إعطاء النتائج وفي الوقت ذاته جرى عمل التقويم. في هذا البحث استعان المدرس عليها لتنشيط هممهم في تعليم قواعد اللغة العربية.

لهذه الوسيلة صور تقدم بها الأسئلة. منها اختيار أصح جواب من الأجوبة وتعيين الصواب من الخطأ والاستجابة التعددية والأسئلة المتعلقة بعلم الحساب والالجوبة القصيرة ووضع الأجوبة على النص والأجوبة المتبعثرة والأجوبة المسموعة. وكل من هذه الصور للأسئلة يمكن للمدرس اختيارها وفق الحاجة في التعليم. وللمدرس أيضا أن يقوم بالتقويم إما من الهاتف الذكي وإما من الحاسوب. وللطلبة أن يشاركوا في المنصة الرقمية في أي مكان شاءوا وفق موافقتهم مع المدرس (Tim, 2024).



الصورة ١. بعض صور الأسلة الت تم إعدادها في QuizWhizzer عبر الجوال

المصدر: https://quizwhizzer.com/

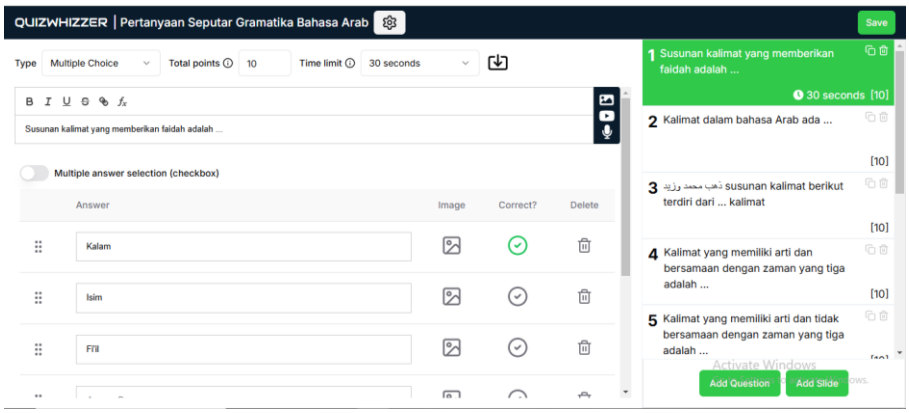
اختيار الوسائل الرقمية وإعدادها

شعر المدرس بأن الطلبة ضعف تركيزهم في التعليم خاصة في الحصص الآخرة. وقد قرر بنفس القرار أيضا عديد من الباحثين من أن الطلبة يضعف تركيزهم في تعليم اللغة العربية خاصة عندما جرى التعليم في الحصص الآخرة (Abdillah & Al Farisi, 2023; Jamhurriah, 2023). لذلك، حاول على تنشيط هممهم كي يعود تركيزهم خاصة في تعليم قواعد اللغة العربية في هذه الحصص الطارئة من خلال استخدام الوسيلة اللعبية الرقمية Quizwhizzer.

بدأ الباحث يصنع حسابا خاصا له في برنامج Quizwhizzer. وبالتالي جمع المواد من خلال كتابة الأسئلة على برنامج ميكروسوف وورد. وكانت الأسئلة تتعلق بعديد من الأبواب النحوية من أجزاء الكلمة ومرفوعات الأسماء. وبعدما انتهى من إعداد الاسئلة نقلها مباشرة إلى البرنامج ووجب عليه أيضا تعيين الأجوبة الصحيحة. وفي هذه الفرصة أعد المدرس عشرين سؤالا يجب على الطلبة أن يجاوبوها. وبعد تمام الاعداد راجع المدرس مرة أخرى الأسئلة والأجوبة للتأكيد بأنها خالصة عن الأخطاء الكتابية . وللمدرس في

ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

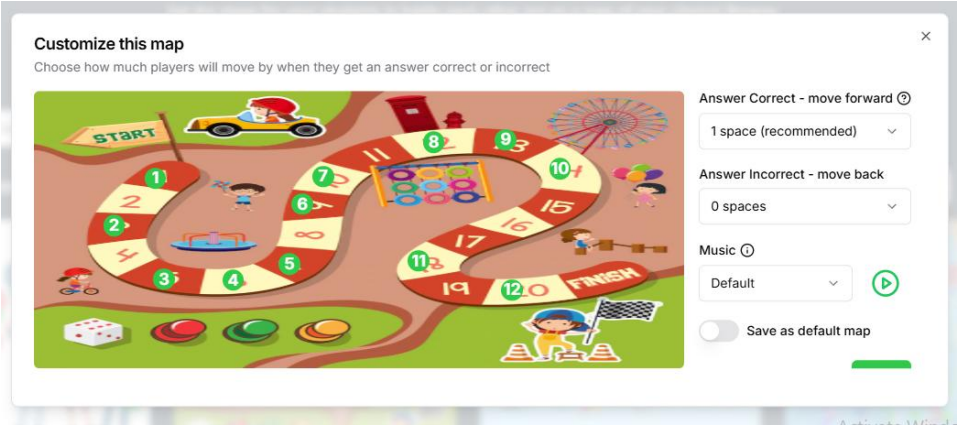
هذا العمل أن يعد أولا مجموعة من الأسئلة وبالتالي يختار ما هي مناسبة من الأسئلة وفق الأبواب. بجانب ذلك، استطاع أيضا أن يأتي بالأسئلة المشتملة على الصور والأصوات.



الصورة ٢. بعض صور الأسلة التي تم إعدادها في QuizWhizzer قبل النشر للطلبة

المصدر: https://quizwhizzer.com/

بدأ المدرس نقل الأسئلة إلى **QuizWhizzer**. كلها على صورة اختيار الأجوبة الصحيحة. وبالتالي اختار أحد الألعاب الجذابة من الألعاب الجاهزة في تلك الوسيلة. وبعد تمام الاعداد قدمها إلى الطلبة عبر الجهاز, وفي هذه الفرصة أعد المدرس الجهازين من أجل تطبيق اللعب الرقمي داخل الفصل بصورة المسابقة بين الفريقين. إذن، بدأ المدرس تقسيم الطلبة إلى الفرقتين. كل منهم له دوره في المشاركة في هذا النشاط. وفي نهاية المطاف اختار المدرس لائحة خاصة يقدم بها مادة اللعب بشكل جذاب كما اتضح ذلك في الصورة الآتية.



الصورة ٣. اختيار الخريطة المناسبة في QuizWhizzer قبل النشر للطلبة

المصدر: https://quizwhizzer.com/

جو مناسب لتطبيق اللعب الرقمي بوسيلة Quizwhizzer

لقد سبق الذكر بأن تعليم اللغة العربية خاصة مما يتعلق بقواعد اللغة العربية يحتاج في تعلمها إلى التركيز وبالغ الاهتمام من قبل الطلبة. ولكن في الحصص الآخرة كثير ما يصعب على بعض الطلبة التركيز في الدرس. لذلك، اضطر المدرس في هذه الحالة إلى استخدام ما يجتذب به اهتمام الطلبة من الوسائل التعليمية. بجانب ذلك، استخدم أيضا اللعب من أجل تنشيط هؤلاء الطلبة حتى يعود إليهم التركيز شيئا فشيئا.

في هذه الفرصة استخدم المدرس جهازين من أجل تطبيق اللعب في تعليم قواعد اللغة العربية. وبالتالي قسم الطلبة إلى فرقتين. وعددهم عشرون طالبا. إذن، يتكون كل فرقة من عشرة طلبة. ينتظر كل واحد منهم دوره من أجل إجابة الأسئلة المعروضة على الشاشة. ومن خلال هذا اللعب الإلكتروني ظهرت استجابات مختلفة من قبل الطلبة. فكل واحد حاول على المشاركة بالأجوبة عند إتيان دوره. وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن وجود الاستجابة الفعالة من قبل الطلبة. بجانب ذلك إنهم تمتعوا بمادة قواعد اللغة العربية رغم أن التعليم في الحصص الآخرة. وذلك لأن التعليم في الحصص الآخرة متعب ومرهق للطلبة (Mawaddah & Ilahiyah, 2021). وقد تحقق بهذا البيان دور وسائل التعليم من أنها تقدم خبر تعليمية جديدة للطلبة (Annisa, Rifki, Taufiqurrochman, & Anshory, 2023; Sholihah, Supardi, & Hilmi, 2022). وأشار هذا الموقف من الطلبة إلى أن استخدام وسائل التعليم المناسبة لأحوال الطلبة يكون سببا في إنهاض هممهم خاصة إذا شعروا بالملل والتعب. وفي هذا الجو أيضا سيظهر واضحا قدرة المدرس على اختيار الوسائل المناسبة في عملية التعليم. ولا يختلف اثنان في أن هذه القدرة من متطلبات المدرسين في العصر الراهن خاصة مدرسي اللغة العربية (Ni'mah & Maryanto, 2020).

الصورة ١. بعض صور الأسلة الت تم إعدادها في QuizWhizzer عبر الجوال

المصدر: https://quizwhizzer.com/

ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

تجدر الإشارة إلى أن موقف المدرس في الاعتماد على الوسائل الرقمية في مجال تعليم اللغة العربية موقف جميل. وقد أشار كثير من الباحثين بأهميته. فمن المشاكل التي عانى منها مدرسو اللغة العربية القدماء الضعف في استخدام الوسائل الرقمية في عملية التعليم. وأدى الضعف في استخدام الوسائل إلى عدم التأهيل للمدرس (Abdillah & Al Farisi, 2023). وتكون هذه المشكلة مما تمنع تعليم اللغة العربية في العصر الراهن من النجاح. ويكون التمرين المستمر للمدرس في التعويد على استخدام الوسائل الرقمية وسيلة له لتنمية مهارته وأهليته في مجال تعليم اللغة العربية.

قبل أن يختم التعليم قام المدرس بالمراجعة الجماعية مع الطلبة في المادة التي تعلموها من قواعد اللغة العربية. وبالتالي أعطاهم الواجب المنزلي حيث يجب عليهم أن يعملوا به. ولكن يكون الواجب المنزلي على شكل رقمي من خلال وسيلة **Quizwhizzer**. وبالتالي يخبر المدرس جميع الطلبة بأنهم يعملونه عن بعد في بيوتهم. وبإمكان المدرس أن يراقبهم ويلاحظ أعمالهم عن بعد. وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن هذه الوسيلة صالحة لتفعيل نشاط الطلبة إما في التعليم داخل الفصل الدراسي وإما في التعليم الافتراضي عن بعد. وقد تم التأكيد على صلاحيتها من أجل تفعيل مشاركة الطلبة في التعليم خاصة في تعليم اللغة العربية (Kurnia & Putri, 2022; Usaila, Abdul Rohman Sudesi, & Shofil Fikri, 2023).

الخاتمة

اعتمادا على ما سبق بيانها استنتج الباحث نتيجتين. أولهما إعداد اللعب مستعينا بـ Quizwhizzer. استجابة الطلبة لهذا النشاط. والتفصيل أن المدرس استخدم الوسيلة الرقمية في تطبيق اللعب بمادة قواعد اللغة العربية. واختار برنامج Quizwhizzer في هذه الفرصة لما فيه من سهولة الاستعمال. وبالتالي أعد المدرس مجموعة من الأسئلة المتعلقة بقواعد اللغة العربية حيث تدور الأسئلة في محور مرفوعات الأسماء مستعينا بجهازين محمولين. وقبل بداية اللعب قسم الطلبة في مجموعتين وكل واحد في هذه المجموعة يشارك في هذا النشاط بالجواب. ثانيهما، ظهرت الاستجابات المختلفة من الطلبة. أهمها أن ينهض في أنفسهم همة للمشاركة في التعليم رغم أنهم تعبوا من الدراسة طوال النهار. ومنهم من احتاج إلى التحفيز لكونهم أخطأوا في الجواب. ولكن، بدأ في كل مجموعة من الطلبة روح التفاعل والمحاولة على مساعدة صديقه عند الخطأ في الأجوبة. وقد اتضح من هذه البيانات وتحليلها أن استخدام Quizwhizzer بالإضافة إلى تطبيق اللعب سكون سببا في استنهاض همة الطلبة في تعليم قواعد اللغة العربية خاصة إذا كان التعليم في الحصص الآخرة. فإن هذه الحصص كانت أحوال الطلبة فيها وكذلك الجو الدراسي داخل الفصل مختلفة عن أحوالهم في الحصص الأولى.

المصادروالمراجع

Abdillah, A. J., & Al Farisi, M. Z. (2023). Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, *4*(1), 39–51. doi:10.37274/ukazh.v4i1.744

Anggraini, A. Y. (2024). *MODEL MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN QUIZWHIZZER: PENELITIAN PENGEMBANGAN DI SMP MUHAMMADIYAH 5 TANGERANG*. Universitas Negeri Jakarta.

Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Anshory, A. M. Al. (2023). Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, *6*(2), 378–388.

Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, *2*(2), 81–89. doi:10.31605/ijes.v2i2.659

Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, *2*(2), 63–77. doi:10.36835/alfusha.v2i2.358

Jamhurriah, J. (2023). Mengatasi Kejenuhan Siswa Kelas X Religi MA Darul Hikmah dalam Belajar Bahasa Arab melalui Kegiatan Ice Breaking. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, *2*(1), 42–52. doi:10.56113/takuana.v2i1.70

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. doi:10.31764/jmm.v7i5.16633

Kurnia, E. W., & Putri, N. (2022). Taţwîr Wasîlah Taqwîm Al-Mufradât Bistikhdâm QuizWhizzer Li As-Shaf Ats-Tsâmin Bi Al-Madrasah Al-Tsânawiyah Al-Islâmiyah Al-Hukûmiyah 1 Payakumbuh. *Lisaanuna: Ta`lim Al-Lughah Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *5*(2), 205–215. doi:https://doi.org/10.15548/lisaanuna.v5i2.4631

Mahmudah, & Paramita, N. P. (2023). *Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan*. In *Prosiding Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa Arab* (Vol. 14, pp. 841–858). Mataram.

Mawaddah, U. K., & Ilahiyah, I. I. (2021). Penggunaan Metode Resitasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fiqih di MTS Madrasatul Qur'an Tebuireng Jombang. *Al_-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(2), 184–194. doi:https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i2.381

Miftaqul, H. (2024). *في تحسين مهارة القراءة باللغة العربية لدى Quiz Whizzer فعالية تطبيق وسيلة التعليمية الطلاب الصف الحادي عشر قسم الرياضيات و العلوم الطبيعية بمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية الأولى موجوكرطا (Doctoral dissertation, Universitas KH Abdul Chalim).*. Universitas KH Abdul Chalim.

Miles, M. B. and A. M. H. (1994). Qualitative Data Analysis. California: Sage Publications.

ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

Ni'mah, N. L., & Maryanto, H. (2020). *Kontribusi Sarjana Pendidikan Bahasa Arab dalam Mewarnai Dunia Kerja di Era Revolusi Industri 4.0*. In *Prosiding Semnasbama IV UM* (pp. 529–541). Malang: Universitas Negeri Malang.

Ningtyas, R. R., Rahman, R. A., & Astina, C. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Secara Daring Masa Pandemi Covid-19. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 218–232. doi:https://doi.org/10.30739/arabiyat.v1i2.1042

Salam, M. Y., & Mudinilllah, A. (2022). Zoom Meet: Alternative Media for Supporting Arabic Language Learning During the Pandemic. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, *7*(1), 13–24. doi:10.24865/ajas.v7i1.404

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, *3*(1), 12–15. doi: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.

Suaibah, L., & Rahman, T. (2020). Smart Tree Learning Media - We Can Be Based on Android For Arabic Subjects/ Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android Untuk Matakuliah Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *3*(1), 89–106. doi:10.18860/ijazarabi.v3i1.8215

Tim. (2024). Engage Your Student with Real-Time Quiz Races. Retrieved 30 October 2024, from https://quizwhizzer.com

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