Prosiding
Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab
Volume 5 Desember 2025
ISSN (p) 2828-5603
ISSN (e) 3026-1511

على طريق السعي إلى تفعيل الجو الدراسي في تعليم اللغة العربية للأطفال بواسطة بلوكيت: دراسة سردية للاستجابة من قبل المدرسة

Faris Maturedy[1], Muhammadi Nidom AC[2], Wihdatul Hasanah[3*]
[1]SMP Muhammadiyah 4 Tanggul, Indonesia
[2]Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Indonesia
[3]SD Muhammadiyah 01 Tanggul, Indonesia

e-mail : [1]farismatane@gmail.com, [2]nidomhamami@uinkhas.ac.id,
[3*]wihdatulhasanah46@.guru.sd.belajar.id

Abstrak: Keaktifan siswa dalam aktifitas pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, terkadang guru memerlukan sebuah stimulus agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Terutma jika mata pelajaran yang diajarkan adalah materi yang cukup rumit seperti pelajaran bahasa Arab. Pada penelitian ini guru memanfaatkan platform Blooket dalam aktifitas pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon guru terhadap pemanfaatan Blooket dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik di SD Muhammadiyah 01 Tanggul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model *narrative inquiry*. Pemilihan model tersebut dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai respons guru setelah menggunakan platform Blooket dalam evaluasi pembelajaran kosa kata bahasa Arab bagi anak-anak.Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang meliputi penyajian data, reduksi data, serta penarikan kesimpulan.Penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, guru merasakan kemudahan dalam menyiapkan materi evaluasi melalui platform Blooket. Kemudahan tersebut terkait dengan kemampuan guru menyajikan aktivitas evaluasi yang menyenangkan dalam waktu yang relatif singkat. Kedua, guru mengamati antusiasme peserta didik selama pelaksanaan evaluasi, karena masing-masing peserta didik berupaya untuk menjawab dengan benar. Kondisi ini sesekali menimbulkan sedikit kegaduhan selama aktifitas berlangsung. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan peringatan agar tidak mengganggu peserta didik lainnya.

Kata Kunci: Bahasa Arab untuk Anak; Blooket; Media Pembelajaran; Pembelajaran Kosakata

مقدمة

تجدر الإشارة إلى أن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا لا يزال قابلا للتطور والتقدم (Zainal & Manasiq, 2022). وقد اهتم بذلك عديد من الباحثين والمدرسين. وكل منهم أتى بمساهمة علمية حسب تخصصاته في مجال تعليم اللغة العربية (Abicandra & Maturedy, 2023). فلا يستغرب أن نجد الأشياء المستجدة التي يزداد بها تعليم اللغة العربية فاعلية بدءا من الطرائق التعليمية والإستراتيجيات وكذلك الوسائل التعليمية المختلفة. بالإضافة إلى ذلك بدأ المدرسون يعتمدون على الوسائل التكنولوجية عند

تدريس اللغة العربية. وهذا دليل على أنهم حاولوا على ترقية معلوماتهم عن عناصر التعليم خاصة في مجال استخدام الوسائل التعليمية. فإن القدرة على استخدام الوسائل التعليمية مهم للغاية ولاسيما للمدرسين (Gemilang & Listiana, 2020). بجانب ذلك يكون هذا الأمر إشارة إلى أن تعليم اللغة العربية يجب أن يتامشى مع التطور في العصر العولمي.

إن التقدم في العصر الحاضر أمر يستحيل رده (Permana & Millah, 2023). وعلى كل واحد أن يستعد ويعد العدة من أجل التماشي معه. وجرت هذه القاعدة أيضا لمدرسي اللغة العربية في إندونيسيا. تجدر الإشارة إلى أن تعليم اللغة العربية مملا عند بعض الطلبة في المستويات الدراسية المختلفة (Maghfiroh, Taufik, & Aliwafa, 2024). لذلك لا يقل من الدارسين من يرغب عن تعلم هذه اللغة. وهذه الوجهة لا بد من تغييرها كي تصبح اللغة العربية لغة محبوبة عندهم. فإنه لا سبيل إلى ذلك سوى جعل عملية التعليم للغة العربية بسيطة ممتعة. ومن أفضل طريقة لتحقيق ذلك استخدام البرامج الافتراضية اللعبية في تعليم اللغة العربية أو بالأدق أنه يستحسن للمدرس عند تعليمه للغة العربية أن يعتمد على البرامج اللعبية حيث استطاع الطلبة من خلال هذه الطريقة أن بتعلموها وفي الوقت ذاته استطاعوا أيضا أن يلعبوا مع أصدقائه.

إن مختلف البرامج الافتراضية شاع استخدامها في إندونيسيا عندما انتشر الوباء كوفيد ١٩. وهذه الحالة الطارئة أجبرت على جميع الأنشطة الإنسانية أن تتوقف توقفا قطعيا (Mufidah & Rohima, 2021). والغرض من ذلك أن ينخفض اجتماع الناس في الأماكن العامة ليزول هذا الوباء عن ظهر الأرض. وبالتالي أصدرت وزارة التربية بإندونيسيا نظاما تحدد به عملية التعليم في مختلف المستويات الدراسية بدءا من مرحلة روضة الأطفال مرورا بالمدارس المتوسطة وصولا إلى المراحل الجامعية (Bahy, Maturedy, Hidayanti, & Sutrisno, 2021). وجرت عملية التعليم عن بعد بواسطة البرامج الافتراضية مثل Zoom و Microsoft Team و غيرهما . ولا يقل من المدرسين من استخدم البرامج الافتراضية اللعبية في التعليم مثل Kahoot و Quizziz و Quizalize وغير ذلك. وهكذا جرت عملية التعليم في الحالة الطارئة.

تجدر الإشارة إلى أن التعليم عن بعد لا يزال جاريا رغم أن الوضع الدراسي قد استقر كما كان قبل انتشار الوباء. ويشير ذلك إلى أن البرامج الافتراضية لها فوائد للمدرسين خاصة لمدرسي اللغة العربية. كان عديد من مدرسي اللغة العربية في إندونيسيا اعتمدوا على تلك البرامج خاصة البرامج المشتملة على الألعاب. واستخدموها للدراسة مع الطلبة في الفصل. ومن البرامج اللعبية الشائع استخدامها لدى مدرسي اللغة العربية برمجة Blooket. وكان استخدامها في تعليم المهارات اللغوية المختلفة خاصة في تعليم المفردات.

إن البرمجة الافتراضية اللعبية Blooket قد استخدمها كثير من المدرسين لتعليم اللغة العربية في مختلف المستويات الدراسية. دل على ذلك ما انتشر في موقع البحوث Google Scholar من البحوث والمقالات. منها بحث كيفي لفطاني وأصحابه حيث ارتكزوا في وصف نشاط تعليم المفردات في مادة اللغة العربية لأغراض بالاعتماد على برمجة Blooket خاصة بمرحلة الجامعة. وتوصلوا إلى نتيجة أن استخدام

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

تلك البرمجة تساعد المحاضر على فاعلية عملية التعليم (Fatoni et al., 2024). والثاني بحث كمي للبيبة أصحابها حيث ارتكز هذا البحث في تعليم المفردات لطلبة الجامعة واستخدم فيها برمجة Blooket. والنتيجة لهذا البحث منها أن تلك البرمجة فعالة لترقية استيعاب المفردات (Labibah, Febriani, & Setiawan, 2024). والثالث بحث كيفي لساندرا حيث يرتكز في تعليم المفردات للطلبة في المدرسة الثانوية مستعينة ببرمجة Blooket. وبالتالي إنها أكدت على أن هذه البرمجة تساعد الطلبة على حفظ المفردات العربية (Sandra & Herni, 2025). والرابع بحث كمي لسلسبيلا وأصحابها حيث إنها ارتكزت في تعليم المفردات للطلبة الذين جلسوا في المدرسة الابتدائية مستعينة ببرمجة Blooket. ومن أهم نتائجها أن استخدام Blooket في تعليم المفردات فعالة (Salsabila, Abidin, & Yurisa, 2025).

إن البحوث المذكورة أفادت أن برمجة Blooket يصلح استخدامها في تعليم المفردات العربية. وتساوى هذا البحث مع تلك البحوث من حيث أمران: تعليم المفردات العربية واستخدام برمجة Blooket في عملية التعليم المذكورة. ويكمن الفرق لهذا البحث مع البحوث المذكورة في كون هذا البحث مرتكزا في تعليم المفردات للأطفال في المدرسة الابتدائية في حين أن البحوث الثلاثة الأولى مرتكزة في تعليم المفردات في مختلف المستويات سوى المدرسة الابتدائية بدءا من المدرسة المتوسطة مرورا بالمدرسة الثانوية وصولا إلى المرحلة الجامعية. أما البحث الرابع فقد اجتمع معه هذا البحث في موضوع استخدام Blooket في تعليم المفردات للأطفال غير أن البحث المذكور بحث كمي في حين أن هذا البحث هو بحث كيفي.

اعتمادا على هذه المقارنة علم أنه لم يكن هناك بحث يدور الكلام فيه عن استجابة المدرس وخبرته في استخدام Blooket لتعليم المفردات للأطفال في المدرسة الابتدائية. لذلك تقدم الباحث من خلال هذه المقالة البسيطة بعنوان "توظيف برمجة Blooket في تعليم المفردات في المدرسة الابتدائية: دراسة سردية لاستجابة المدرسة" قاصدا بذلك وصف الاستجابة من قبل مدرسة اللغة العربية بالإضافة إلى العناصر والخطوات في ميدان البحث.

منهجية البحث

هذا البحث بحث كيفي. والداعي للباحث إلى استخدام هذا المنهج في هذا البحث هو أن البيانات لا يمكن نيلها تفسيرها بطرقية إحصائية. وبالتالي يتمور الكلام في هذا البحث حول الأوضاع والظروف الاجتماعية لمجتمع معين بما فيها من التاريخ والعادات والتقاليد (Sidiq & Choiri, 2019). وأما المراد بالمجتمع المعين في هذا البحث فهو الاستجابة من قبل المدرسة بالإضافة إلى التفاعل بين المدرسة والطلبة في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية.

جرى هذا البحث بإذن الله في المدرسة الابتدائية محمدية بتانقول. وذلك بعد أن استأذن الباحث من أجل أجراء خطوات البحث في هذه المدرسة. وقد استمر البحث طوال الأسبوعين. وشارك في هذا البحث مدرسة اللغة العربية والطلبة الذين جلسوا في الفصل الخامس حيث جرى فيه التعليم للمفردات العربية مع استخدام البرمجة الرقمية Blooket أثناء التعليم.

جمع الباحث البيانات بثلاث طرق بدءا من الملاحظة بالمشاركة مرورو بالمقابلة الشخصية وصولا إلى التوثيق. أما الملاحظة فمن أجل التعرف على نشاط تعليم المفردات للفصل الخامس بما فيه من الأوضاع والظروف والخطوات والعناصر الداعمة له. أما المقابلة الشخصية فمن أجل التعرف على استجابة المدرسة عند تعليم المفردات مستعينة ببرمجة Blooket. . وكانت المقابلة بين الباحث مع المدرسة بعد انتهاء الدوام الدراسي حتى تشعر المدرسة بالراحة ومن غير ضغط عند المقابلة (Hastowahadi, Setyaningrum, & Pangesti, 2020). ولا يذكر الباحث اسم المدرسة ذكرا واضحا من أجل الحفاظ على البيانات الشخصية لها (Ferdiansyah, Supiasutik, & Angin, 2020). أما التوثيق فمن أجل الحصول على الوثائق الداعمة لهذا البحث.

بعد تمام جمع البيانات آن للباحث تحليلها وتصديقها. أما التحليل البيانات فاعتمد الباحث من أجله على نموذج ميلز وهوبارمان. وتكون هذا التموذج من ثلاث خطوات بدءا من التخفيض والتفسير والاستنتاج. بالتالي أكد الباحث صحة البيانات بتلثيث الطريقة.

نتائج البحث ومناقشاتها

في هذا قسم شرح الباحث ما وجده من التفاعلات والاستجابات سواء كانت من الطلبة وكذلك المدرسة. وارتكز في تفصيل الاستجابات من قبل المدرسة بعد استخدامه برمجة Blooket في عمل التقييم لتعليم اللغة العربية خاصة في تعليم المفردات. فصل الباحث مرحلتين: مرحلة الاعداد ومرحلة التطبيق.

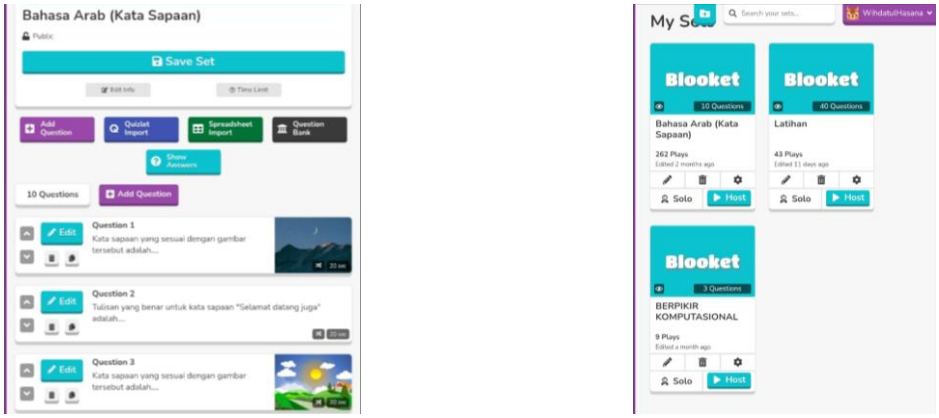
مرحلة الإعداد

بدأت مدرسة اللغة العربية بإعداد العناصر الداعمة لعملية التعليم. وذلك من خلال مراجعة الكتاب الدراسي الذي تعلمها الطلبة. وكان الكتاب الدراسي هو كتاب اللغة العربية الذي أصدره مجلس محمدية لشؤون التربية والتعليم للمرحتي الابتدائية والمتوسطة. تعاملت المدرسة مع المدرسة في الفصل الخامس لتأمر الطلبة بأن يأخذوا معهم الهواتف الذكية حيث يجب عليهم أن يضعوها عند مدرسة

الفصل. ويسمح لهم استخدامها عند درس اللغة العربية. وبعد الانتهاء من الدرس يجب عليهم أن يجمعوها عند المدرسة احترازا من الضياع واستخدامها بصورة خاطئة وغيرهما من الأشياء المكروهة.

جمعت المدرسة المفردات التي تعلمها الطلبة في اللقاءات الماضية وبالتالي وضعوها في برمجة Blooket. اختارت هذه البرمجة بعد النقاش مع مدرس اللغة العربية في مدرسة أخرى حيث إنه قد سبقها في استخدام المبرمجة المذكورة واستفاد منها في فوائد جمة خاصة في جذب انتباه الطلبة واستنهاض همتهم في هذه المادة.

لم يكن للمدرسة حساب خاص لها في هذه البرمجة. لذلك، صنعت أولا الحساب بما فيها من إدخال علامة البريد والكلمة السرية. وبالتالي كتبت بيانات للمادة واختارت صورة تشعر بأن هذه المادة هي مادة اللغة العربية للأطفال. نقلت الأسئلة التي أعدتها من قبل من خلال برمجة Microsoft Word. حسب ملاحظة الباحث قد وضعت المدرسة عشرين سؤالا حول المفردات العربية بعنوان التهنئة. بجانب ذلك أعدت المدرسة الأسئلة المرفقة بالصور. واختارت الصورة المناسبة للأسئلة من موقع Google الخاصة للصورة. ولا تنسى أيضا أن تكتب بيانات تتعلق بهذه المادة وكذلك الأهداف التي أرادت تحقيقها من خلال هذا الدرس.



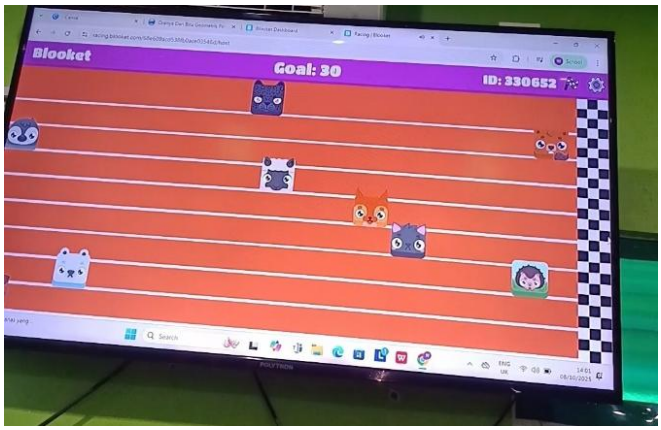
الصورة ١

تصميم الأسئلة في برمجة Blooket

بعد كتابة الأسئلة ونقلها في برمجة Blooket اختارت المدرسة اللعبة الافتراضية للطلبة. وهي حاولت على أن تكون اللعبة جذابة بالإضافة إلى كونها محفزة لهم من أجل المشاركة في النشاط الدراسي (Bratel, Kostiuk, Bratel, & Okhrimenko, 2021). هناك أنواع من الألعاب الافتراضية يصلح استخدامها للطلبة خاصة لمعرفة استيعابهم المادة التي تعلموها. واختارت المدرسة نموذج اللعبة الافتراضية Racing لعقد المسابقة بين الطلبة كما اتضح في الصورة الآتية. وقبل تطبيقها مع الطلبة بداخل الفصل جربت أولا تلك البرمجة بنفسها لتتأكد على أن تلك البرمجة جارية على قدم وساق عند تطبيقها مع الطلبة.

إن الخطوات التي مر بها المدرسة لإعداد النشاط الدراسي معتمدة على البرمجة الافتراضية Blooket خطوات متسلسة سهلة. وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن استخدام البرمجة المذكورة خطوة سديدة. وقد صرحت المدرسة بسهولة استخدام هذه البرمجة عند المقابلة الشخصية مع الباحث قائلة

"إن Blooket برمجة تعليمية ممتعة. وأنا بصفتي مدرسة تعليم اللغة العربية للأطفال أصرح بأن هذه البرمجة يسهل استخدامها. بجانب ذلك، إن لهذه البرمجة صور مختلفة للعبة الافتراضية. ومن خلال هذه اللعبة استطعت أن استنهض همم الطلبة للتفاعل والمشاركة في النشاط الدراسي."



الصورة ٢

المسابقة بين الطلبة عبر Blooket بنموذج Racing

إن ما سبق عرضها من البيانات والتأكيد بسهولة استخدام برمجة Blooket قد أكد عليه كثير من المدرسين خاصة في استخدامها لتعليم اللغة العربية. وقد دل عل ذلك عديد من الباحثين من خلال بحوثهم العلمية (Maturedy, 2024b, 2024a). وتتمثل تلك السهولة في أن المدرسة بإمكانها أن تعد الأسئلة أو تستعمل الأسئلة التي تم ترتيبها من قبل وبالتالي تختار اللعبة وتقدمها للطلبة برطيقة مباشرة كما سبق البيان. وقد صرح مؤسس Blooket أيضا بهذه السهولة في الصفحة الرئيسية لهذه البرمجة بكونها تتيح المزايا لمن استخدمها (Blooket LLC, 2023).

المسابقة بين الطلبة بنموذج Racing

استعملت المدرسة برمجة Blooket عند نشاط تعليم اللغة العربية للفصل الخامس. وأمرت جميع الطلبة أن يأخذوا معهم الهواتف الذكية. فقد أعدت شاشة العرض لتنشر بها الأسئلة إما من الكلمة السرية وإما من خلال الرابط الخاص لها. وحسب ملاحظة الباحث علم أنها اختارت نموذج Racing لعقد المسابقة بين الطلبة. والغرض في ذلك تفعيل همة الطلبة من أجل المذاكرة للدروس الماضية.

أمرت المدرسة الطلبة بالدخول إلى برمجة Blooket من خلال محرك البحث. وبعد ما وجدوها أمرتهم بالانضمام إلى اللعبة التي أعدتها المدرسة من خلال أرقام سرية وزعتها من قبل. وعليهم أن يكتبوا أسماءهم.

وفي هذه الخطوة اختار كل واحد من الطلبة حيوانا للمشاركة في اللعب. وبالتالي سألت المدرسة من أجل التأكد على استعدادهم قبل أن يدخلوا في المسابقة. وعندما تأكد استعدادهم بدأت المدرسة المسابقة في حين أن على الطلبة أن يجيب كل سؤال صدر في كل دور. قالت المدرسة:

"الأوامر لهذه البرمجة كلها مكتوبة باللغة الإنجليزية. لذلك، أحتاج إلى شيء من المدة أشرح فيه للطلبة طريقة العمل في هذه البرمجة. وبالتالي أحتاج أيضا في تلك المدة البسيطة إلى التأكيد بكونهم فاهمين للعمل في هذه البرمجة. بجانب ذلك، إن بعض الطلبة قد لا يفهمون طريقة اللعب فيها. وهذه الحالة أحوجتني إلى أن أرشدهم كيف طريقة إكمال تلك اللعبة.

الصورة ٣

أحوال الطلبة عند المسابقة الافتراضية

حسب ملاحظة الباحث ظهر التفاعل بين الطلبة بالإضافة إلى وجود الحماسة في التسابق فيما بينهم. وكل واحد حاول على الإتيان بالأجوبة الصحيحة كي يفوق ويسبق غيره في هذه المسابقة. جعلت المدرسة المسابقة في هذا النشاط جولتين. أما الجولة الأولى فيتسابق فيها كل واحد من الطلبة. وأما الجولة الثانية فقسمت المدرسة فيها الطلبة إلى مجموعتين يساعد الآخرون صديقه للتسابق مع فريق الخصم. في الجولة الثانية كاد الصوت يرتفع. في هذه الحالة نهت المدرسة الطلبة لئلا يكون الصوت مرتفعا ينزعج به غيره في فصول أخرى. وصرحت المدرسة بأن استخدام برمجة Blooket يحفز الطلبة للتفاعل فيما بينهم من خلال الإتيان بالأجوبة الصحيحة في حين أنهم أيضا استطاعوا أن يلعبوا اللعبة الافتراضية الجذابة. واتضح ذلك عبر المقابلة الشخصية فيما يلي:

"رأيت أن استخدام برمجة Blooket يكون محفزا للطلبة في التسابق فيما بينهم. ولكن، دائما ذكرتهم لئل ترتفع أصواتهم أثناء العمل حتى لا تؤدي الأصوات إلى الضوضاء فينزعج به غيره. هذه الحالة كما علمت حدثت في فصل الطلبة بخلاف فصل الطالبات. فإنهن عملن التقييم بهدوء واطمئنان. والحاصل أن هذه البرمجة مفيدة للتقييم شهريا كان أم أسبوعيا."

اعتمادا على البيان أعلاه علم أن توظيف برمجة Blooket أنهض روح المسابقة بين الطلبة. هذا إن دل على شيء فإن يدل على أن البرمجة المذكورة صالحة لجذب انتباه الطلبة واستنهاض همتهم في تعليم المفردات العربية (Salsabila et al., 2025). بالإضافة إلى ذلك لا يظهر في نفوس الطلبة عند التقييم من خلال هذه اللعبة علامة دالة على الضغط النفسي. وأشعرت هذه الحالة على أنهم تمتعوا طوال عملية التعليم. وقد انخفض في أنفسهم الضغط النفسي وبالأدق نجحت المدرسة في تقديم حالة تعليمية ممتعة من خلال استخدام هذه البرمجة (Bratel et al., 2021).

الخاتمة

بناء على ما سبق بيانها وتفصيلها من عرض البيانات وتحليلها وفق هدف البحث استنتج الباحث نتيجتين. الأولى: شعرت المدرسة بالسهولة والمرونة في استخدام برمجة Blooket في عمل التقييم لتعليم المفردات العربية. وتتمثل تلك السهولة والمرونة في كونها تقدر على استخدامها لتقديم نشاط ممتع في أسرع وقت ممكن. فلا يبقى لها إلا أن تنقل الأسئلة في هذه البرمجة وقد أضافت إليها بالصور الجاذبة وبالتالي نشرتها للطلبة من خلال الأرقام السرية. بجانب ذلك أضافت أيضا إلى ذاك التقييم اللعبة الافتراضية التي نهضت بها همة الطلبة. الثانية: رأت المدرسة بأن الطلبة لهم الحماسة في عمل التقييم من خلال هذه البرمجة. لأنهم تسابقوا في الإتيان بالأجوبة الصحيحة. وهي شعرت أيضا بأنها تحتاج إلى مراقبة الطلبة لأن الأصوات ترتفع أحيانا.

إن برمجة Blooket قدمت للمدرس وكذلك للطلبة أنواعا من الألعاب الافتراضية كما سبق البيان أعلاه. وأما بالنسبة للمدرسة فإنها - كما سبق البيان بذلك – قد استفادت من هذه البرجمة نشاطا تعليميا مريحا. وتجدر الإشارة إلى أن المدرسة في هذا النشاط اختارت نوع اللعب الافتراضي Racing وفضلته على غيرها من الألعاب الافتراضية. وبالتالي فمن المستحسن أن تستخدم المدرسة أيضا ما لهذه البرمجة من الألعاب الافتراضية منها Battle Royale و Fishing و Tower Defences و غيرها كثير. بجانب ذلك، من الممكن أن توزع الطلبة في فرقة صغيرة تتكون ما بين ثلاثة حتى خمسة طلبة. وبالتالي تأمرهم أيضا من خلال هذه البرمجة بأن تتسابق بين الفرقة. فإن المرجو تفعيل الطلبة وإحياء الجو الدراسي في تعليم المفردات للطلبة. ومن خلال التنوع في استخدام الألعاب تستطيع المدرسة والمقارنة من بين هذه الألعاب وبالتالي التعرف على أكثرها فعالا ومناسبة للطلبة.

المصادروالمراجع

Abicandra, M. N. H., & Maturedy, F. (2023). Chat GPT لعمل البحث العلمي: دراسة وصفية عن خبرات الطلبة والمحاضر في قسم تعليم اللغة العربية عنها. In *Mahrajan Arabi: Proceeding International Conference in Arabic Festival (INCAFA)* (Vol. 2, pp. 107–119). Malang: Universitas Negeri Malang.

Bahy, M. B. A., Maturedy, F., Hidayanti, P. N. Y., & Sutrisno, N. (2021). Respon Wali Murid terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Virtual Tingkat Sekolah Dasar di Surabaya. In *KONASBARA (KONFERENSI NASIONAL BAHASA ARAB)* (pp. 615–627). Malang:

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

Universitas Negeri Malang.

Blooket LLC. (2023). Blooket. Retrieved 19 July 2023, from https://www.blooket.com/

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

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). Thai Students' Experiences of Online Learning at Indonesian Universities in the Time of the COVID-19 Pandemic. *Journal of International Students*, 10(3), 58–74. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3199

Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64. Retrieved from https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048

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

Maghfiroh, D. N., Taufik, T., & Aliwafa. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842–1853. Retrieved from https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081

Maturedy, F. (2024a). 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. (2024b). The Assistance of Arabic Language Teachers in Implementation Remote Muraja'ah By Blooket For Islamic Boarding School Students in Jember. In *ICON-POSTALL : INTERNATIONAL CONFERENCE FOR POSTGRADUATE STUDENTS IN TEACHING ARABIC LANGUAGE, LITERATURE AND LINGUISTICS* (Vol. 2, pp. 200–213). Malang: Universitas Negeri Malang.

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

Permana, H., & Millah, A. S. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis TIK Era Revolusi Industri 4.0 Persiapan Camaba Al-Azhar di El-Darosah. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 7(8), 273–288. Retrieved from https://doi.org/https://doi.org/10.52266/al-afidah.v7i2.1976

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.

Zainal, G., & Manasiq, A. S. (2022). Evolusi Konsep Pembelajaran Bahasa Arab: Tinjauan Sistematis terhadap Orientasi Pembelajaran Klasik dan Kontemporer. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 6(1), 2580–3999.