Arabiyatuna
Jurnal Bahasa Arab

Vol. 8. No. 2, November 2024, 487-508
P-ISSN: 2580-5045, E-ISSN: 2580-5053
DOI: http://dx.doi.org/10.29240/jba.v8i2.9434

تطوير وسيلة لعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية

Developing Role Playing Games for the Skill of Reading the Arabic Language

Ali Farhan[1*], Muhammad Kamal Bin Abdul Hakim[2], Mohamad Sarip[3]
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia[1,2,3]
alifarhan1205620038@mhs.unj.ac.id[1*], m.kamal.ah@unj.ac.id2,
Mohamad_Sarip@unj.ac.id[3]

Cite this article:
Farhan, A., Kamal, M., & Sarip, M. (2024). Developing Role Playing Games for the Skill of Reading the Arabic Language. Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 8(2), 487-508. doi:http://dx.doi.org/10.29240/jba.v8i2.9858

Received: 16-06-2024	Revised: 06-08-2024	Accepted: 25-09-2024

Abstract

This research aims to develop Arabic reading skills learning media based on Role Playing Games. This research discusses efforts to increase interest and motivation in reading and understanding Arabic texts among students. This study applies the ADDIE model in the development of Role Playing Games-based learning media in MAN 1 Bogor in the Gaza semester of the 2023/2024 academic year. The Media Role Playing Games developed have been validated by media, language, and material experts. The validation results showed that this medium was very good, with a percentage of 97% of media experts, 86% of linguists, and 98% of material experts. In addition, the response from teachers also showed positive results with a percentage of 95%. User tests of students also gave satisfactory results, with one-on-one tests obtaining 86%, small group tests 94%, and large group tests 89%. Based on the results of validation and user tests, it can be concluded that the learning media of Arabic reading skills based on Role Playing Games is very feasible to use for grade XI MAN students. In addition, student responses show that this Arabic-based Role Playing Games media is interesting, easy to use, and can be accessed and played for free on smartphones.

Keywords: Interactive media; android; educational technology

Copyright © 2024 author'(s)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة اللعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية .يناقش هذا البحث الجهود المبذولة لزيادة الاهتمام والتحفيز في قراءة وفهم النصوص العربية بين الطلاب .تطبق هذه الدراسة نموذج ADDIE في تطوير وسيلة اللعبة تقمص الأدوار في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور خلال فصل غزال للعام الدراسي 2024/2023. تم التحقق من صحة وسيلة اللعبة تقم وسيلة اللعبة تقمص الأدوار التي تم تطويرها من قبل خبراء الوسيلة واللغة والموا. أظهرت نتائج التحقق أن هذه الوسيلة كانت جيدة جدا، بنسبة ٩٧٪ من خبير الوسيلة، و ٨٦٪ من خبير اللغة، و ٩٨٪ من خبير المواد. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت استجابة المعلم أيضا نتائج إيجابية بنسبة ٩٥٪. كما أعطت اختبارات المستخدم للطلاب نتائج مرضية، حيث حصلت الاختبارات الفردية على ٨٦٪ ، واختبارات المجموعات الصغيرة ٩٤٪، واختبارات المجموعات الكبيرة ٨٩٪. بناء على نتائج التحقق من الصحة واختبارات المستخدم ، يمكن استنتاج أن تطوير وسيلة اللعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية جيدة جدا لاستخدامها لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. بالإضافة إلى ذلك، تظهر إجابات الطلاب أن وسيلة اللعبة تقمص الأدوار هذه باللغة العربية مثيرة للاهتمام وسهلة الاستخدام ويمكن الوصول إليها مجانا و يمكن تشغيلها على الهواتف الذكية.

الكلمة الرئيسية: الوسيلة التفاعلية؛ أندرويد؛ تكنولوجيا التعليم

المقدمة

اللغة العربية هي لغة تنتمي إلى عائلة اللغات السامية وترتبط بالعبرية[1]. اللغة العربية هي الوسيلة الاتصالية مهمة بين الناس لإبلاغ الأفكار والتجارب بسهولة ويستطيع الناس أن يفهموا المعارف و العلوم التواصل فيما بينهم[2]. و درس اللغة العربية تحت وزارة لشؤون الدينية التي يجيب الطالب يدرسها في المدارس من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الثانوية. و يهدف هذا إلى فهم القرآن الكريم والمصادر الإسلامية الأخرى، بالإضافة إلى تعزيز مهارات التواصل والجوانب الهامة الأخرى. كما يسعى إلى تمكين المسلمين في جميع أنحاء العالم من استخدام لغة القرآن بشكل مثالي في هذا العصر الحديث و يُتوقع أن يتحقق الاتحاد بين المسلمين من خلفيات ثقافية ولغوية مختلفة[3]. و أهداف تعلم اللغة العربية تشمل على : 1) إتقان عناصر اللغة التي تمتلكها اللغة العربية، وهي جوانب الصوت، والمفردات والعبارات، والبنية[4]. 2) استخدام اللغة العربية في الاتصال الفعال[5]. 3) لربط أبناء العالم الإسلامي على اختلاف أجناسهم ولغاتهم بلغة واحدة[6]. هناك شيء مشترك بين الرأيين أن تعلم اللغة العربية يهدف إلى إتقان الطلاب لنظام الصوت وبنية اللغة العربية حتى يستطيع الطلاب لإبلاغ أفكارهم ومعاناتهم بسهولة و لديهم فهم للثقافة والعادات العربية أيضا.

إن تعلم اللغة هو متسلسل يتكون من مهارتين. الأولى، المهارة الإنتاجية هي القدرة اللغوية التي تُستخدم لنقل المعلومات أو الأفكار سواء شفهيًا أو كتابيًا.[7]

---

[1] Yasmin Shalhoub-Awwad and Ravit Cohen-Mimran, "On the Role of Morphology in Early Spelling in Hebrew and Arabic," *Morphology* 34, no. 2 (May 1, 2024): 151–172.

[2] Fathul Maujud et al., "Farid Al-Thariqah al-Qiyasiyyah Fi Ta'lim Qawa'id al-Lughah al-'Arabiyyah Li al-Nathqin Bi Ghairiha Fi al-Madaris al-Islamiyyah," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 1 May (2023): 33–52.

[3] Mahyudin Ritonga et al., "Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education," *Education Research International* 2022, no. 1 (2022): 7090752.

[4] Mahmud Abubakar Garba, Abd Rauf Bin Hassan, and Mohd Azidan Abdul Jabar, "Functions of Collocations in the Prevention of Linguistic Errors among Arabic Learners as a Foreign Language," *Cogent Social Sciences* 9, no. 2 (December 15, 2023): 2260608.

[5] Rasha Soliman and Saussan Khalil, "The Teaching of Arabic as a Community Language in the UK," *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism* (n.d.): 1–12.

[6] Ahmad Fatoni, "Arabic Learning for Academic Purposes," *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (2019): 149–164.

[7] Miftachul Taubah and Ilzam Dhaifi, "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 33–36.

بالإضافة إلى ذلك، أن المهارة الإنتاجية هي المهارة على استخدام اللغة كأداة اتصال شفهيًا وكتابيًا[8]. فإن المهارة الإنتاجية هي المهارة اللغوية المستخدمة لنقل المعلومات أو الأفكار شفهيًا وكتابيًا[9]. و من الآراء السابقة أن المهارة الإنتاجية تبدأ برموز لغوية مترجمة إلى لغة الاتصال وتستخدم لنقل المعلومات أو الأفكار شفهياً أو كتابياً. وما يُعتبر من المهارة الإنتاجية فهي مهارة الكتابة و مهارة الكلام.[10]

الثانية، القدرة الاستقبالية هي القدرة اللغوية التي تُستخدم لاستيعاب وفهم المعلومات التي يقدمها الآخرون سواء عبر اللغة المنطوقة أو المكتوبة[11]. وتشمل المهارة الاستقبالية هي المهارات اللغوية التي تُستخدم لفهم المعلومات التي ينقلها الآخرون من خلال الشفهية والمكتوبة[12]. بحيث تتضمن المهارة الاستقبالية تلقي رموز اللغة من خلال الحواس الخمس و معالجتها إلى معلومات مفهومة للمستمع. و ما يُعتبر من المهارة الاستقبالية فهي مهارة الإستماع و مهارة القراءة.[13]

وإن مهارة القراءة هي المهارة اللغوية التي يمتكها الشخص في القراءة نصوص وفهم معانيها بإتقان ودقة وطلاقة[14]. مهارة القراءة هي قدرة على معرفة محتويات

[8] Ach. Sholehuddin and Mualim Wijaya, "Implementasi Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro'ah," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (May 14, 2019): 47.

[9] Tsania Khoirunnisa and Mohammad Ahsanuddin, "The Design of Quartet Card Game Integrated with Augmented Reality for Sharf (Morphology) Learning Media," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 8, no. 1 (2024): 187–208.

[10] Miftachul Taubah and Ilzam Dhaifi, "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020)

[11] Ibid.

[12] Miftachul Taubah, "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Studi Arab* 10, no. 1 (June 29, 2019): 31–38.

[13] Taubah and Dhaifi, "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab."

[14] Mohd Azizul Rahman Bin Zabidin et al., "Talazumiyah Al-Rabth Fi al-Kitabah al-Insyaiyyah Baina al-Uslub Wa al-Tauzhif Wa al-Maharah: Dirasah Fi Maharah al-Kitabah Li al-Nathiqin Bi Ghair al-Arabiyyah," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 5, no. 2 November (2021): 173–196.

القراءة و فهمها من خلال نطقها بشكل صحيح و دقة.[15] وإن الهدف من تعلم مهارة القراءة هو تدريب الطالب ليكون ماهر وفاصح في فهم القراءة[16].

هناك المشكلات كثيرة التي يواجه الطالب عند تعلم مهارة القراءة. تشمل صعوبات الطلاب ما يلي: ١) قلة اهتمام الطلاب بقراءة النصوص باللغة العربية[17]؛ ٢) الطلاب يواجهون صعوبة في خراج أصوات الحروف من مخارجها[18] ؛ ٣) قلة المفردات التي يمتلكها الطلاب[19].

فإن المشكلات في مهارة القراءة تشمل على: (1) عدم حَمَاسَة الطالب على القراءة (خاصة في قراءة النصوص العربية) ، (2) عند تعلم اللغة العربية يشعر الطالب بالخوف لأنهم يشعرون بالعجز ، (3) وفي تعليم اللغة العربية يدرب الطالب صعوبة الطلاب في فهم معنى/قصد النص المقروء.[20]

كان الدافع لتعلم اللغة العربية ضعيفا وهو المشكلة الرئيسية التي تحدث في كثير في العملية التعلمية في أي مادة[21]. و إن دور المعلم في تقديم الوسيلة التعليمية كان

---

[15] Sahrani, Sahrani, AND Yoviyani, Salis. "Al-Áwamil al-Lughawiyah wa Ghair al-Lughawiyah li Shuúbat Qiraáh al-Nushush al-Árabiyyah (Bahts Maidany fi al-Shaf al-Tsamin bi Ma'had Mathla' al-Anwar Pontianak" *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*[Online], Volume 6 Number 1 May (11 April 2022).

[16] Dian Febrianingsih, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 2 (June 27, 2021)

[17] Intan Sari Dewi, Faisal Mahmoud Adam Ibrahim, and Syuhadak Syuhadak, "Ta'lim Maharah al-Qira'ah Ittishaliyan Bi Istikhdam al-Nushush al-'Arabiyyah al-Ashliyyah Wa Ta'Tsiruha Fi Tanmiyyah Wa Tahifz al-Qira'ah Laday al-Thalabah," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 6, no. 2 November (2022): 527–554.

[18] Erfan Abdeldaim et al., "The effect of motivation on the problems of learning the Arabic language among students of the Languages Center at the International Islamic University in Malaysia" IIUM Journal of Educational Studies 11, no. 2 (2023): 47–70.

[19] Koderi Koderi, Muhammad Aridan, and Ahmad Bukhari Muslim, "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 2 November (2020): 265–278.

[20] Reza Fachrial Suhardi, "Analysis of Eighth-Grade Students' Difficulties in Learning Reading Skills of Arabic Texts in Class," *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah* 2, no. 1 (2024): 195–210.

[21] Jean-Marc Dewaele and Rachid Meftah, "How Motivation and Enjoyment Spread Their Wings during English Foreign Language Learning: A Pseudo-Longitudinal Investigation into Moroccan Learners," *Learning and Motivation* 85 (February 2024): 101962.

لم يحمس الطلاب لتعلم حتى الآن و هذا هو سباب في انخفاض نتائج الطلاب في تعلم اللغة العربية[22].

والدافع هو العامل الذي يأتي من داخل الطالب (الداخلي) والذي يؤثر أيضًا على نتائج التعلم وهو دافع التعلم[23]. لأنه يقيد على نتائج تعلم الطالب بشكل عام تتأثر بعاملين، وهما بعالم الداخلي و العامل الخارجي[24]. وإن الطلاب الذين لديهم دافع عالٍ من العوامل الداخلية والخارجية سيستطيعون ان يحلوا المشكلة التي يواجهونها لحصول على نتائج تعليمية جيدة[25].

بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث عن طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور، تبين أن الطلاب يفتقدون الحماس في دراسة اللغة العربية، وبالأخص في مهارة القراءة. يعود هذا إلى استخدام الوسيلة التعليمية تعتمد فقط على الكتب المدرسية وورق العمل، مما يجعل التعلم داخل الفصل أقل تنوعًا وأقل جاذبية. بإضافة الى ذلك، أن طلاب الفصل الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية الواحدة بوغور يستمتعون بلعب تقمص الأدوار عبر الهواتف وسيكونون سعداء إذا كانت وسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية تأتي على شكل وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) تحتوي على قصة مشوقة ويسهل الوصول إليها على هواتفهم الخاصة.

---

[22] Muhammad Syaifullah and Nailul Izzah, "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127–144.

[23] Toto Edidarmo, Achmad Fudhaili, and Muhammad Rizal Mahfuzo, "The Power of Spiritual Motivation: A Conceptual and Theoretical Review of Arabic Language Learning," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 1 May (2023): 315–344.

[24] Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (January 22, 2022), accessed July 22, 2023, https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076.

[25] Michał B. Paradowski and Magdalena Jelińska, "The Predictors of L2 Grit and Their Complex Interactions in Online Foreign Language Learning: Motivation, Self-Directed Learning, Autonomy, Curiosity, and Language Mindsets," *Computer Assisted Language Learning* (n.d.): 1–38.

طرق التعليم التي تستخدم الألعاب الرقمية أكثر فاعلية وجاذبية للطلاب، وتحقق نتائج أفضل مقارنة بالطرق التقليدية للتعليم[26]. واللعبة هي الأنشطة التي تستخدم للتسلية أو الإرتياع و لها قواعد بحيث يكون هناك فائزون وخاسرون. إن موقع الفائز يجعل اللاعبين يبذلون قدراتهم لتلبية متطلبات اللعبة[27]. وإن لعبة تعتمد على الوسائط الإلكترونية تهدف إلى الترفيه وتتكون بالقواعد التي تبني التنافس بين شخصين أو مجموعة اللتي تهدف لإكمال المهام المطروحة والفوز في اللعبة. واللعب الإلكتروني يمكن أن يعزز دافعية الطلاب في التعلم سواء كان ذلك داخل الفصل أو خارجه[28].

إن تطوير لعبة تقمص الأدوار *(Role Playing games)* القائمة على تطوير الألعاب الذي يبدأ أن يطلب كثيرا من مجموعات مختلفة، بدءًا من البالغين والمراهقين إلى الأطفال الذين ما زالوا في المدرسة الإبتدائية و حتى الأطفال الذين تقل أعمارهم عن ستة سنوات[29].

وهذه بعض البحوث التي تدل على آثر اللعبة على نتائج التعليم. بحث نورمالاساري وآخرون قاموا بتطوير الوسيلة التعليمية "BOGASA" (*Board Game Arab Raksasa*) لتعزيز مهارة قراءة اللغة العربية طلاب المدارس الثانوية. ظهرت نتائج هذا البحث أن الوسيلة التعليمية "BOGASA" أكثر جاذبية وأفضل من الوسيلة التعليمية السابقة[30] . وفتمواتي تطورت الوسيلة التعليمية *Arabic Hole* قائمة على بصري لمهارة القراءة. ونتيجة البحث تدل على أن وسيلة *Arabic Hole* تستطيع أن ترفع دافع الطلاب

---

[26] James Anthony Russo et al., "Examining Primary School Educators' Preferences for Using Digital versus Non-Digital Games to Support Mathematics Instruction," *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology* (2024): 1–26.

[27] Al Nizar and Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa," *El Midad* 11, no. 2 (December 31, 2019)

[28] Joy Ajayi et al., "LogicHouse-v1: A Digital Game-Based Learning Tool for Enhanced Teaching of Digital Electronics in Higher Education Institutions," *Cogent Engineering* 11, no. 1 (December 31, 2024): 2322814.

[29] Ayu Pratiwi and Eka Yusnaldi, "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (April 18, 2022)

[30] Deby Ayu Noormalasari, Toha Makhshun, and Warsiyah Warsiyah, "Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA," *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (n.d.)

وحماستهم للدراسة و تكون عملية التعليم و التعلم فعالة[31]. ومن بعض هذه البحوث وُجدت الخلاصة أن الألعاب لها تأثير جيد على تنمية المهارة للغوية للطالب. بناء على بحوث السابقة.

وهذا البحث مختلف من البحوث السابقة، يطور هذا البحث وسيلة لعبة تقمص أدوار(Role Playing games) لزيادة تحفيز الطالب على تعلم مهارة القراءة باللغة العربية. و وسيلة تعليم بلعبة تقمص أدوار لها قصة مشوّق وميزات تفاعلية. الطالب يستطيع ان يكون شخصا رئيسيا في اللعبة وإكمال المهام الحالية وفقًا لقصة اللعبة. حتى تمكن الوسيلة التعليمية أن تزيد دافع الطالب في تعلم مهارة القراءة.

البحث التطويري تم إجراؤه في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور، خاصة فيما يتعلق بطلاب الصف الحادي عشر. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي نموذج البحث والتطوير(R&D). وفقًا ريني، يُعتبر نموذج البحث والتطوير (R&D) عملية لدراسة وتصميم وإنتاج واختبار صحة المنتج الذي يتم إنتاجه بطريقة علمية[32]. المنتج الذي تم تطويره من هذا البحث هو وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية. يستخدم هذا البحث نموذج ADDIE، والذي يشمل مرحلة التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

تقنية جمع البيانات في هذا البحث تستخدم استبيانًا لتقديم تقييمات وتعليقات من المستجيبين. كما تستخدم استبيانات لقياس مدى ملاءمة وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية من خلال خبير الوسيلة وخبير المواد وخبير اللغة والمعلم. تحتوي الاستبيانات على معلومات حول تطوير وتنفيذ وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية والنظريات التي تدعم الحاجة إلى المعلومات لتطوير الوسيلة.

---

[31] Rizqi Fatmawati, "Pengembangan Media Arabic Hole Berbasis Visual Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Al Bairuny Sambongdukuh Jombang Tahun Ajaran 2019/ 2020," *Al-Lahjah* 2, no. 2 (2019)

[32] Rini Rini, Muhammad Arif Mustofa, and Kurnia Kurnia, "Using the Plotagon Application on Arabic Language Learning Media Design," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 2 November (2023): 637–654.

وجمع البيانات في هذا البحث باستخدام استبيان ذو مقياس من ١ إلى ٥. حيث يُعبر الرقم ١ عن "ضعيف جدا"، والرقم ٢ عن "ضعيف"، والرقم ٣ عن "مقبول"، والرقم ٤ عن "جيد"، والرقم ٥ عن "جيد جدًا". يعتبر مقياس ليكرت هو مقياس نفسياتي يستخدم بشكل شائع في استبيانات. عند الرد على البيانات في مقياس ليكرت، يحدد المستجيبون مستوى موافقتهم على هذه البيانات من خلال اختيار إحدى الخيارات المتاحة. سيتم حساب بيانات الاستبيان للحصول على النسبة المئوية من نتائج التقييم باستخدام الصيغة:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

حيث P (s) هو نسبة الفرح المرئي ، و S هو مجموع درجات إجابات المشاركين في بند واحد، و N هو مجموع الدرجات المثالية في البند. يعتبر المنتج "جيد" إذا كانت نتيجة حساب موضوع البحث تقل عن ٧٠٪ < X ≤ ٨٥٪(جيد).

نتائج البحث و مناقشتها

وسيلة التعلم التي تم تطويرها في هذا البحث هي لعبة مهارة قراءة اللغة العربية على أساس لعبة RPG تسمى "Qiro'ah Journey". تم تطوير هذه وسيلة التعلم بناءً على المواد المدرسية المستخدمة في الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور وهي مواد الصحة والهوايات. بالإضافة إلى ذلك، يتخذ الشكل النهائي لوسيلة لعبة مهارات قراءة اللغة العربية شكل ملف تثبيت التطبيق(APK)، مما يجعله سهل التوزيع ويمكن استخدامه على هواتف الطلاب. تم اختيار لعبة RPG كوسيلة تعلم استنادًا إلى المراقبة التي أجريت والتي أظهرت أن طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور يستمتعون بشدة بلعب ألعاب RPG.

الموضوع الرئيسي المستخدمة في وسيلة لعبة مهارة قراءة اللغة العربية على أساس لعبة RPG هو شاب اسمه حسين الذي تم تكليفه بالتغلب على ملك الوحوش، وفي رحلته سيواجه حسين تحديات متنوعة. يلفت سيناريو القصة انتباه الطلاب بحيث يمكن أن يزيد حماسهم لدراسة مواد الصحة والهوايات. تحتوي وسيلة التعلم هذه على

20 نصًا حواريًا يحتوي على مواد الصحة والهوايات ومزودة بـ 20 سؤالًا يشكل تحديًا للطلاب في إكمال المهمة المطلوبة.

السؤال البحث ١

كيف تطوير وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية؟

تطوير وسيلة اللعبة لمهارة قراءة اللغة العربية المبنية على لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) في هذا البحث يعتمد على نموذج ADDIE. الأول مرحلة التحليل بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث عن طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور ، تبين أن الطلاب يفتقدون الحماس في دراسة اللغة العربية، وبالأخص في مهارة القراءة. يعود هذا إلى استخدام الوسيلة التعليمية تعتمد فقط على الكتب المدرسية وورق العمل، مما يجعل التعلم داخل الفصل أقل تنوعًا وأقل جاذبية. ثم وجد أن الطلاب يواجهون صعوبات متعددة في دراسة مهارة قراءة اللغة العربية، مثل صعوبة قراءة النصوص العربية وقلة المفردات العربية مما يؤدي إلى صعوبة الفهم، إضافة إلى انحصار استخدام الوسيلة التعلمية المتنوعة وغير الجذابة مما يقلل من دافع الطلاب لدراسة اللغة العربية. كما تبيّن أيضًا أن طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية الواحدة بوغور يستمتعون بلعب تقمص الأدوار عبر الهواتف وسيكونون سعداء إذا كانت وسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية تأتي على شكل لعبة RPG تحتوي على قصة مشوقة ويسهل الوصول إليها على هواتفهم الخاصة.

ثم مرحلة التصميم، في هذه المرحلة، صمم الباحث المواد التعليمية التي تتوافق مع محتوى التعلم وتناسب الكفايات الأساسية (KD) في تعلم اللغة العربية التي تم اختيارها. المواد المستخدم في هذا البحث هي الصحة والهوايات. المؤشرات التعليمية التي ستُطوّر في اللعبة هي:١) البيان عن الأحداث أو الأفعال. ٢) فهم الوظيفة الاجتماعية. ٣) فهم هيكل النص. ٤) فهم عناصر اللغة. ٥) استخدام نصوص بسيطة تحتوي على إجراءات لطلب المعلومات. ٦) استخدام نصوص بسيطة تحتوي على

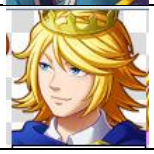
إجراءات لتقديم المعلومات. ثم صمم الباحث عن القصة المستخدمة في اللعبة،كما يلي:

الجدول ٤,٢ تصميم القصة في لعبة الأدوار (Role Playing Games)

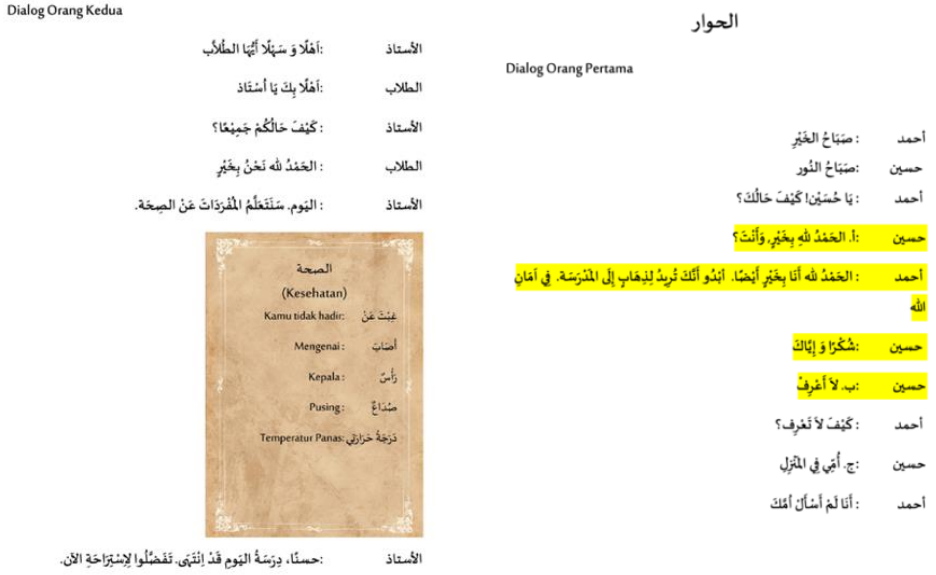
الرقم	الفئة	الوصف
١	الموضوع	شباب يرغب في هزيمة ملك الوحوش
٢	الشخصيات والتمثيل	الشخصية الرئيسية: حسين الشخصية الشريرة : ملك الوحوش الشخصيات الثانوية: الأم، أحمد، زيد، المعلم، الأمير، الجنود، الجد، الشاب الغريب، عائشة (المرأة ذات الحجاب الأحمر)، جنة (المرأة ذات الشعر الأحمر)، قبطان السفينة، خديجة (المرأة على الشاطئ)، رزقي ،جميلة (المرأة باللباس الأصفر)، أم جميلة (المرأة باللباس الأصفر)، فاريل، معلم الخط، الجنرال.
٣	القصة	شباب اسمه حسين يحب الدراسة ويرغب في هزيمة ملك الوحوش، ولكن خلال رحلته يجب على حسين مساعدة سكان القرية في جمع أوراق المعرفة التي تساعده في جمع المعلومات قبل مواجهة ملك الوحوش.
	الزمان والمكان	الزمان: العصور الوسطى المكان: الريف، مكان التدريب، قصر الوحش

الجدول ٤,٣ الشخصيات والتمثيل

التوصيف	الشخصيات	رقم	التوصيف	الشخصيات	رقم
Raja Monster (Antagonis)		١	Husain (Protagonis)		١
(karakter sampingan)		٢	Ibu(karakter sampingan)		٢

التوصيف	الشخصيات	رقم	التوصيف	الشخصيات	رقم
(karakter sampingan)		٣	(karakter sampingan)		٣
(karakter sampingan)		٤	(karakter sampingan)		٤
(karakter sampingan)		٥	(karakter sampingan)		٥
(karakter sampingan)		٦	(karakter sampingan)		٦
(karakter sampingan)		٧	(karakter sampingan)		٧
(karakter sampingan)		٨	(karakter sampingan)		٨
(karakter sampingan)		٩	(karakter sampingan)		٩
(karakter sampingan)		١٠	(karakter sampingan)		١٠
(karakter sampingan)		١١	(karakter sampingan)		١١
			(karakter sampingan)		١٢

ثم قام الباحث بتصميم مواد تعليمية لمهارات قراءة اللغة العربية تتضمن ١٠ محادثات وأسئلة حول الصحة و ١٠ محادثات وأسئلة حول الهواية في تطبيق Microsoft Word استناداً إلى كتاب المرجع المستخدم في الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.



الرسم٤,١ تصميم مواد مهارة القراءة

الباحث أيضاً صمم لعبة الأدوار RPG لتتناسب مع عناصر اللعبة السابقة، وكان تصميمها كما يلي:

الجدول ٤,٤ تصميم عناصر لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games)

عناصر	تطبيق
الميزات	يمكن للاعبين التجول في الخريطة والتفاعل مع الشخصيات *(Non-player character)* والرد على أسئلة ومهام تتعلق بموضوعات الصحة والهوايات. يمكن أيضًا للاعبين مواجهة الوحوش الموجودة في اللعبة كجزء من المهام الممنوحة.
طريقة اللعب	يمكن للاعبين التحرك بشخصياتهم باستخدام الأزرار الرقمية والتفاعل مع شخصيات *(Non-player character)* والقتال ضد الوحوش.
الواجهة	الشاشة الرئيسية للعبة تحتوي على أزرار "بدء" و "متابعة" و "خيار".

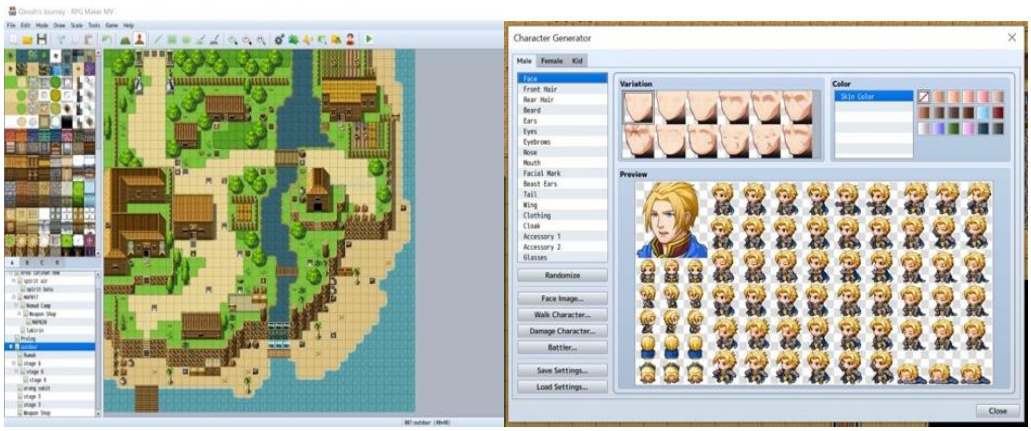
عناصر	تطبيق
	الشاشة داخل اللعبة تعتمد على نمط اللعبة بتقنية 8 بت مع رسومات غير دقيقة. تعرض أيضًا خريطة اللعبة وشخصيات اللاعبين وشخصيات *(Non-player character)*
القوانين	عند التفاعل مع شخصيات *(Non-player character)*، يتم طرح سؤال على اللاعبين يتعلق بموضوعات الصحة والهوايات، وإذا كانت إجابة اللاعب صحيحة، فسيحصل على نقاط، وإذا كانت خاطئة، فستخصم النقاط الموجودة لديه. عندما يتلقى اللاعب مهمة، إذا نفذها بشكل صحيح، فسيحصل على نقاط، وإذا كانت خاطئة، فستخصم النقاط. يتم منح إجمالي النقاط في نهاية اللعبة كتقييم لقدرات الطالب.
المستوى	تستخدم هذه اللعبة نمط 8 بت (8bit) وتأخذ مكانًا في قرية مليئة بالوحوش. تحكي اللعبة قصة شاب سينمو ويقضي على الوحوش وزعماء القرية. في هذه اللعبة، يمكن للاعبين أن يتفاعلوا مع شخصيات *(Non-player character)* ويتلقوا مهامًا. يمكن أيضًا للاعبين شراء المعدات اللازمة لأداء المهام الموجودة.

ثم مرحلة التطوير، قام الباحث بإجراء عدة مراحل منها المرحلة قبل للإنتاج، المرحلة الإنتاج والمرحلة بعد الإنتاج التي يتم تنفيذها لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

المرحلة قبل للإنتاج، قام الباحث بتجهيز الأدوات والتطبيقات لتطوير الوسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية مثل الكمبيوتر المحمول. و استخدم تطبيق *Ibis Paint X* لتحويل النصوص الموجودة في Microsoft Word إلى صور وزينتها وفقًا لموضوع القصة داخل اللعبة.

الرسم ٤,٢ شعار و شاشة البداية لتطبيق "Ibis Paint X"

ثم، قام الباحث بإنشاء شخصيات اللعبة وخريطة اللعبة في تطبيق.**RPG Maker**



الرسم ٤,٣ : إنشاء الشخصيات و الخريطة داخل RPG Maker MV

مرحلة الإنتاج، بعد اكتمال المرحلة السابقة، قام الباحث بمواصلة تطوير لعبة تقمص الأدوار عن طريق تكييف المقدمة في اللعبة، ووضع الشخصيات في الخريطة التي تم إنشاؤها مسبقًا في تطبيق لعبة تقمص الأدوار، وبدأ في تنفيذ المواد التي تتألف من ٢٠ محادثة و ٢٠ سؤال في كل تحدي أو مهمة سيواجهها الطلاب.

الرسم ٤,٤ مقدمة اللعبة

الرسم ٤,٥ توضيب الشخصيات داخل الخريطة

الرسم ٤,٧: تنفيذ المواد والأسئلة

السؤال البحث ٢

كيفية تقييم مدى ملاءمة وفعالية وسائل التعلم لتنمية مهارات القراءة المبنية على لعبة تقمص الأدوار (RPG)؟

مرحلة بعد الإنتاج تشمل اختبار الصلاحية حيث يتم التحقق للعبة من قبل الخبراء، والمعلم، والطلاب. التحقق من الخبراء يتضمن خبير المواد، خبير الوسيلة، و خبير اللغة. الردود أو نتائج استبيانات الخبراء والمقترحات تستخدم لتعديل لعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية لتكون وسيلة تعليمية كاملة وتحقق النتائج المطلوبة.

1. نتائج تحقق خبير اللغة العربية في وسيلة لعبة تقمص الأدوار RPG تم من قبل خبير الوسيلة التعليمية، وهو الأستاذ إخوان رحمان باختيار، الماجستير، وهو أستاذ في جامعة جاكرتا الحكومية في تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون. و توصلت نتائج الخلاصة من خبير الوسيلة من حيث العرض والرسوم البيانية إلى نسبة كفاءة إجمالية تبلغ ٩٧٪ مع تصنيف 'جيد جدا'.
2. نتائج تحقق خبير اللغة العربية في وسيلة لعبة تقمص الأدوار *RPG* تم من قبل خبير اللغة العربية، وهو الأستاذ أندري إلهام، الماجستير ، والذي هو أستاذ في جامعة جاكرتا الحكومية في تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون. وتوصلت نتائج الخلاصة من خبير اللغة العربية من حيث اللغة إلى نسبة كفاءة إجمالية تبلغ ٨٦٪مع تصنيف "**جيد جدا**".
3. نتائج تحقق خبير المواد في وسيلة لعبة تقمص الأدوار RPG تم من قبل خبير المواد ، وهو الأستاذ بودي مارتا سعودين ،بكالوريوس ، وهو مدرس في المدرسة العالية إندونيسيا. و توصلت نتائج الخلاصة خبير المواد من حيث المواد إلى نسبة كفاءة إجمالية تبلغ ٪٩٨ مع تصنيف "**جيد جدا**".

بعد أن تم تقسيمها بواسطة الخبراء ، ثم اختبار اللعبة مع المعلم لمعرفة رده على استحقاق اللعبة.

4. نتائج تحقق المعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور

تم إجراء تحقق لاختبار صلاحية منتج اللعبة تقمص الأدوار(RPG) " Qiro'ah Journey" من قبل معلم اللغة العربية، وهو الأستاذة نهلة ، الماجستير الذي يعمل

كمعلم للغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و توصلت نتائج ملخص تقييم المعلم اللغة العربية من حيث العرض و الرسوم البيانية و المواد واللغة إلى نسبة كفاءة اجمالية تبلغ ٩٥٪ مع تصنيف "**جيد جدا**".

السؤال البحث ٣

كيف تنفيذ وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية؟

بعد إجراء اختبار التحقيق من صحة الخبراء، تم إجراء اختبار المستخدم على الطلاب من خلال ثلاث مراحل. وهي المرحلة الفردية (one to one) ، والمرحلة الصغيرة (small group)، والمرحلة الكبيرة (large group) . تم إجراء الاختبار على طلاب الفصل 11 في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور و البالغ عددهم 28 طالبًا. فيما يلي نتائج اختبار الطلاب في الفصل 11 في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

نتائج اختبار المرحلة الفردية(one to one)

تم اختبار منتج لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) "Qiro'ah Journey" بواسطة 5 طلاب في الفصل 11 في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و بناءً على نتائج الاختبار المرحلة الفردية (one to one) التي أجريت على ٥ طلاب من جانب العرض، و الرسوم البيانية، و المود، و اللغة، تم الحصول على بيانات تفيد أن المتوسط هو ٨٦٪. و يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiro'ah Journey" **جيد جدا** و مناسبا ليكون الوسلية التعليمية في الفصل الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور

5. نتائج اختبار المرحلة المجموعة الصغيرة(Small group)

تم اختبار منتج لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiro'ah Journey" بواسطة ٨ طلاب في الفصل 11 في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و بناءً على نتائج الاختبار المرحلة المجموعة الصغيرة(Small group) التي أجريت على ٨ طلاب من جانب العرض، و الرسوم البيانية، و المود، و اللغة. تم الحصول على

بيانات تفيد أن المتوسط هو ٪٩٤. و يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiro'ah Journey" **جيد جدا** و مناسبا ليكون الوسلية التعليمية في الفصل الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور.

6. نتائج اختبار المرحلة المجموعة الكبيرة(Large group)

تم اختبار منتج لعبة (Role Playing Games) "Qiro'ah Journey" بواسطة ١٥ طلاب في الفصل 11 في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و بناءً على نتائج الاختبار المرحلة المجموعة الكبيرة(Large group) التي أجريت على ١٥ طلاب من جانب العرض، و الرسوم البيانية، و المود، و اللغة. تم الحصول على بيانات تفيد أن المتوسط هو ٪٨٩. و يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiro'ah Journey" **جيد جدا** و مناسبا لتكون الوسلية التعليمية في الفصل الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور.

الخاتمة

تم تطوير هذه الوسيلة التعليمية باستخدام نموذجADDIE ، وقد تم اختبار صلاحيتها من قبل الخبراء والمعلمين، وكذلك تجربتها من قبل الطلاب. وبناءً على ذلك، يمكن القول بأن الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" هي منتج ملائم وجذاب للاستخدام كوسيلة تعليمية للطلاب لتعلم مهارة القراءة باللغة العربية. كما أثبتت فعالية هذه الوسيلة في زيادة اهتمام وتحفيز طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى في بوغور لتعليم مهارة القراءة باللغة العربية، خصوصًا في موضوعي الصحة والهوايات. وفي الوقت نفسه، تقدم هذه الوسيلة تجربة جديدة لتعلم مهارة القراءة باللغة العربية من خلال لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiro'ah Journey" التي يمكن استخدامها على الهواتف الذكية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلمين اعتبار هذه الوسيلة كأحد البدائل المتاحة في عملية تعليم اللغة العربية، وخاصةً مهارة القراءة، لجعل التعلم أكثر جذباً وتشويقاً للطلاب. يمكن للباحثين في المستقبل إجراء دراسات حول تطبيق أو فعالية الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة تقمص الأدوار (Role

"Qiro'ah Journey"(Playing Games في مهارة القراءة باللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى في بوغور.

References

Abdeldaim, Erfan, Amirul Fahmi Fauzi, Muhammad Ibrahim Adham Biha, Abdul Rahim Zulkifli, And Wan Muhammad'ammar Wan Mustaffa. "أثر الحافز في مشكلات تعلم اللغة العربية لدى طلاب مركز سلباد بالجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا." *Iium Journal Of Educational Studies* 11, No. 2 (2023): 47–70.

Abubakar Garba, Mahmud, Abd Rauf Bin Hassan, And Mohd Azidan Abdul Jabar. "Functions Of Collocations In The Prevention Of Linguistic Errors Among Arabic Learners As A Foreign Language." *Cogent Social Sciences* 9, No. 2 (December 15, 2023): 2260608.

Ajayi, Joy, Emmanuel Adetiba, Ayodele H. Ifijeh, Abdultaofeek Abayomi, John Wejin, Surendra Thakur, And Sibusiso Moyo. "Logichouse-V1: A Digital Game-Based Learning Tool For Enhanced Teaching Of Digital Electronics In Higher Education Institutions." *Cogent Engineering* 11, No. 1 (December 31, 2024): 2322814.

Dewaele, Jean-Marc, And Rachid Meftah. "How Motivation And Enjoyment Spread Their Wings During English Foreign Language Learning: A Pseudo-Longitudinal Investigation Into Moroccan Learners." *Learning And Motivation* 85 (February 2024): 101962.

Dewi, Intan Sari, Faisal Mahmoud Adam Ibrahim, And Syuhadak Syuhadak. "Ta'lim Maharah Al-Qira'ah Ittishaliyan Bi Istikhdam Al-Nushush Al-'Arabiyyah Al-Ashliyyah Wa Ta'tsiruha Fi Tanmiyyah Wa Tahifz Al-Qira'ah Laday Al-Thalabah." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 6, No. 2 November (2022): 527–554.

Edidarmo, Toto, Achmad Fudhaili, And Muhammad Rizal Mahfuzo. "The Power Of Spiritual Motivation: A Conceptual And Theoretical Review Of Arabic Language Learning." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, No. 1 May (2023): 315–344.

Fatmawati, Rizqi. "Pengembangan Media Arabic Hole Berbasis Visual Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Al Bairuny Sambongdukuh Jombang Tahun Ajaran 2019/ 2020." *Al-Lahjah* 2, No. 2 (2019): 57–70.

Fatoni, Ahmad. "Arabic Learning For Academic Purposes." *Izdihar: Journal Of Arabic Language Teaching, Linguistics, And Literature* 2, No. 2 (2019): 149–164.

Febrianingsih, Dian. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, No. 2 (June 27, 2021): 21–39.

Khoirunnisa, Tsania, And Mohammad Ahsanuddin. "The Design Of Quartet Card Game Integrated With Augmented Reality For Sharf (Morphology) Learning Media." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 8, No. 1 (2024): 187–208.

Koderi, Koderi, Muhammad Aridan, And Ahmad Bukhari Muslim. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa Mts." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, No. 2 November (2020): 265–278.

Maujud, Fathul, Dony Handriawan, Septi Patriawati, Muhammad Nurman, And Alaa Salah Eldin Saaid. "Farid Al-Thariqah Al-Qiyasiyyah Fi Ta'lim Qawa'id Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Al-Nathqin Bi Ghairiha Fi Al-Madaris Al-Islamiyyah." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, No. 1 May (2023): 33–52.

Nizar, Al, And Siti Hajaroh. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa." *El Midad* 11, No. 2 (December 31, 2019): 169–192.

Noormalasari, Deby Ayu, Toha Makhshun, And Warsiyah Warsiyah. "Pengembangan Media Bogasa (Board Game Arab Raksasa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Sma." *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 6, No. 1 (N.D.): 83–97.

Paradowski, Michał B., And Magdalena Jelińska. "The Predictors Of L2 Grit And Their Complex Interactions In Online Foreign Language Learning: Motivation, Self-Directed Learning, Autonomy, Curiosity, And Language Mindsets." *Computer Assisted Language Learning* (N.D.): 1–38.

Pratiwi, Ayu, And Eka Yusnaldi. "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, No. 3 (April 18, 2022): 4524–4530.

Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, No. 0 (January 22, 2022). Accessed July 22, 2023. Https://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Psnpd/Article/View/1076.

Rini, Rini, Muhammad Arif Mustofa, And Kurnia Kurnia. "Using The Plotagon Application On Arabic Language Learning Media Design." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, No. 2 November (2023): 637–654.

Ritonga, Mahyudin, Suci Ramadhanti Febriani, Martin Kustati, Ehsan Khaef, Apri Wardana Ritonga, And Renti Yasmar. "Duolingo: An Arabic

Speaking Skills' Learning Platform For Andragogy Education." *Education Research International* 2022, No. 1 (2022): 7090752.

Russo, James Anthony, Anne Roche, Toby Russo, And Penelope Kalogeropoulos. "Examining Primary School Educators' Preferences For Using Digital Versus Non-Digital Games To Support Mathematics Instruction." *International Journal Of Mathematical Education In Science And Technology* (2024): 1–26.

Sahrani, Sahrani, And Salis Hilda Yoviyani. "Al-Áwamil Al-Lughawiyah Wa Ghair Al-Lughawiyah Li Shuúbat Qiraáh Al-Nushush Al-Árabiyyah (Bahts Maidany Fi Al-Shaf Al-Tsamin Bi Ma'had Mathla' Al-Anwar Pontianak." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 6, No. 1 (April 11, 2022): 235.

Sholehuddin, Ach., And Mualim Wijaya. "Implementasi Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro'ah." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, No. 1 (May 14, 2019): 47.

Soliman, Rasha, And Saussan Khalil. "The Teaching Of Arabic As A Community Language In The Uk." *International Journal Of Bilingual Education And Bilingualism* (N.D.): 1–12.

Suhardi, Reza Fachrial. "Analysis Of Eighth-Grade Students' Difficulties In Learning Reading Skills Of Arabic Texts In Class." *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah* 2, No. 1 (2024): 195–210.

Syaifullah, Muhammad, And Nailul Izzah. "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, No. 1 (2019): 127–144.

Taubah, Miftachul. "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Studi Arab* 10, No. 1 (June 29, 2019): 31–38.

Taubah, Miftachul, And Ilzam Dhaifi. "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, No. 1 (2020): 33–36.

Zabidin, Mohd Azizul Rahman Bin, Ragab Ibrahim Ahmed Awad, Elsayed Mohamed Salem Alawadi, And Rijal Mahdi. "Talazumiyah Al-Rabth Fi Al-Kitabah Al-Insyaiyyah Baina Al-Uslub Wa Al-Tauzhif Wa Al-Maharah: Dirasah Fi Maharah Al-Kitabah Li Al-Nathiqin Bi Ghair Al-Arabiyyah." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 5, No. 2 November (2021): 173–196.