Arabia
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab

E-ISSN: 2502-2482
P-ISSN: 2085-644X
DOI : 10.21043/arabia.v16i2.26367
https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/index

تطبيق برنامج المراجعة عن بعد لدرس اللغة العربية لطلبة المعهد بجمبر

Faris Maturedy
Ponpes Al Mawarits An Nabawiyyah, Jember, Indonesia
farismatane@gmail.com

Primasti Nur Yusrin Hidayanti
UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia
Primasti2705@gmail.com

Abstract

This study aims to describe two main aspects: (1) the implementation of remote Arabic muraja'ah *activities for students during their holiday break in the month of Maulid, and (2) the responses of parents or guardians regarding these activities. The initiative was driven by requests from parents seeking to minimize their children's use of gadgets for online gaming during the holiday period. To collect the necessary data, the researcher conducted interviews with Arabic language teachers to understand the procedures and steps involved in the remote* muraja'ah *program. Additionally, interviews were conducted with the students' parents or guardians to explore their involvement in supervising their children during the holiday break. In addition to conducting interviews, the researcher documented students' participation in the activity. The findings of the study are as follows: 1) The Arabic* muraja'ah *activity was conducted over a period of two days using the "Gimkit" platform. Teachers selected engaging games and populated the question fields with content related to Arabic language learning. Students participated by answering these questions through the "Gimkit" game. 2) Based on statements from parents, this activity facilitated students in reviewing their Arabic language lessons during the holiday break. Parents were also required to accompany students during the activity. The purpose of this supervision was to prevent students from switching to other platforms if left unsupervised. Moreover, parents were asked to document their children's participation and submit reports to the teacher via the WhatsApp group.*

Keywords*: Arabic Language, Islamic Boarding Schhol, Gamification, Gimkit*

ملخص

تهدف الدراسة إلى وصف أمرين. ١) نشاط المراجة لدرس اللغة العربية عن بعد لطلبة المعاهد في إجازة خلال شهر ربيع الأول و٢) الاستجابات من قبل آباء وأمهات الطلبة للنشاط المذكور. وهذا النشاط تم تنفيذه تلبية لطلب الأباء والأمهات من أجل تخفيض استخدام الهواتف بغرض اللعب بمنصة لعبة رقمية فقط. من أجل الحصول على البيانات، أجرى الباحثون المقابلة الشخصية مع معلم اللغة العربية لنيل المعرفة بخطوات برنامج المراجة العربية عن بعد. بجانب ذلك ثمت المقابلة بين الباحثون وأولياء الطلبة لمعرفة مشاركتهم في الإشراف على أبنائهم طوال العطلة. وتم تأكيد البيانات بعملية التويثق لمشاركة الطلبة في هذا النشاط. في نهاية المطاف توصل الباحثون إلى نتائج. منها أن نشاط المراجة لدرس اللغة العربية تم تنفيذه لمدة يومين من خلال منصة "جيمكيت". اختار المعلم لتنفيذ هذا النشاط الافتراضي وبالتالي وضع عديدا من الأسئلة المتعلقة باللغة العربية لتوزيعها على الطلبة عبر رابط خاص بالمنصة المذكورة. وبالتالي أتى الطلبة بالأجوبة من خلال منصة لعبة "Gimkit". واستجاب آباء الطلبة وأمهاتهم استجابة إيجابية. تمثل ذلك في كونهم معدين للوسائل التي تساند أبناءهم في مشاركة هذا النشاط. بجاتب ذلك أنهم متطلبون أيضا بمراقبة أبنائهم عند العمل بهذه المراجعة خوفا من أن ينتقلوا إلى منصة لعبية أخرى عند غيابهم عنه. ويجب عليهم أيضا تقديم التقرير لمشاركة أبنائهم إلى المدرس في المعهد عبر مجموعة خاصة بهم في منصة واتسآب.

الكلمات الرئيسية: اللغة العربية، المعهد، التعليب، "جيمكيت"

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 2 hal. Yaitu, 1) Aktifitas muraja'ah bahasa Arab jarak jauh bagi santri yang sedang berlibur selama bulan Maulid 2) Respon wali santri terkait kagiatan tersebut. Hal ini berdasarkan permintaan wali santri untuk meminimalisir penggunaan gawai dengan tujuan bermain game online selama liburan. Untuk memperoleh data peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab guna mengetahui langkah-langkah program muraja'ah bahasa Arab jarak jauh. Kemudian peneliti mewawancarai wali santri guna mengetahui keikutsertaan mereka dalam pengawasan putranya selama liburan, Selain wawancara peneliti melakukan dokumentasi keaktifan santri dalam kegiatan tersebut. Peneliti berkesimpulan bahwa 1) Aktifitas muraja'ah bahasa Arab dilaksanakan selama 2 hari dalam melalui platform "Gimkit". Guru memilih permainan yang menarik dan mengisi kolom pertanyaan terkait bahasa Arab untuk dibagikan kepada santri. Santri menjawab pertanyaan tersebut melalui permainan "Gimkit". 2) Berdasarkan pernyataan orang tua aktifitas ini membantu santri mengulang pelajaran bahasa Arab selama di liburan. Disamping itu wali santri diminta untuk mendampingi santri selama mengikuti aktifitas ini. Hal ini bertujuan agar santri tidak berpindah ke platform lain jika dilakukan tanpa pendampingan secara khusus, Wali santri juga dituntut untuk mendokumentasikan keikutsertaan santri sebagai laporan kepada guru melalui grup Whatsapp.

Kata kunci: Bahasa Arab, Gimkit, Gamifikas, Pondok Pesantren

أ. مقدمة

تجدر الإشارة إلى أن تنظيم الأتشطة الدراسية ليس بأمر سهل للمدرسين. وذلك لأنه يجب عليهم أن يختاروا ما يناسب أحوال الطلبة من المواد الدراسية وطرق التدريس والإستراتيجيات ووسائل التعليم وطرق التقويم. لذلك، من واجب المدرس أن ينظروا في مناسبة عناصر الدراسة المذكورة مع أوضاع الدراسة في الفصل الدراسي بالإضافة إلى الاعتماد عليها جيدا حتى تجري الدراسة على قدم وساق.(Darsyah, 2023) وهذا دليل على أن استعداد المدرسين قبل الشروع في التدريس له أثره على نجاح عملية التعليم.(Fitri et al., 2023) ومن هنا علم أن مشاركة الطلبة في الدراسة يكون أحد معيار فعالية التعليم.(Ru'iya & Thonthowi, 2022) وهذه الحالة تتطلب من المدرس أن يبتكر من خلال العناصر المذكورة من أجل تفهيم الطلبة نحو الدروس. (Azzahra & Sya, 2023) ومن عناصر التعليم التي أصبحت موضوعا لابتكار المدرسين الوسائل التعليمية. بجانب ذلك، تكثر في العصر الراهن وسائل تعليمية يمكن للمدرسين استخدامها من أجل اجتذاب الأنظار للطلبة طوال الدراسة.

من المعلوم لدى المهتمين بمجال تعليم اللغة العربي أن تعليم اللغة العربية في العصر الحاضر كاد لا ينفك عن الاعتماد على التكنولوجيا خاصة في جانب الوسائل التعليمية. لذلك يجب على مدرسي اللغة العربية أن يتعرفوا على استخدام الوسائل التعليمية الحديثة. (Maturedy, 2023) فقد قال الواقع بأن بعض المدرسين لم يتعودوا على استخدام وسائل التعليم الحديثة.(Putri & Hasan, 2022) فلا يستغرب أن ينعقد كثير من البرامج التدريبية لمدرسي اللغة العربية في استعمال التطبيقات التي تساعدهم في عملية التدريس وغير ذلك من التطبيقات المبنية على الذكاء الاصطناعي.(Fauzi et al., 2023) والمرجو من البرامج المذكورة أن يصيروا ماهرين في استخدامها لأن ذلك من متطلباتهم في العصر الرقمي. بجانب ذلك أن أبناء الجيل الحاضر أو بالأصح جيل Z لهم ميل إلى الاعتماد على التكنولوجيا (Lathifah et al., 2023). فإذا تعود المدرس على استخدام الوسائل الحديثة أصبحت عملية التعليم سهلة وميسرة.

يقول الواقع بأن وسائل التعليم عنصر مهم في تعليم اللغة الأجنبية لا سيما اللغة العربية. فمدرس اللغة العربية لا بد أن يعتمد في التعليم على الوسائل. فلها أثر على عملية التعليم. (Hasan & Baroroh, 2019) ولاستخدام الوسائل التعليمية فوائد، إما تعود إلى المدرس وإما تعود إلى الدارس. منها ترقية دافعية الطلبة للاهتمام بالدرس وتيسير المدرس من أجل تقديم المواد الدراسية

بدقة وتفعيل الجو الدراسي بداخل الفصل وترقية الدافعية للمدرس نفسه عند التدريس.(Prananingrum et al., 2020) أما الفوائد التي تعود إلى الطلبة فمنها أن يكون في أنفسهم الرغبة القوية في التعرف على الأشياء الجديدة وأن ينبعث في أنفهم همة التعلم وأن يتم التوفيق بين المجال النظري والمجال التطبيقي وأن يتم تفعيل الحواس الخمس للطلبة. ,.Utami et al) (2021 انطلاقا من الفوائد المذكورة علم مدى أهمية وسائل التعليم بالنسبة لمدرسي اللغة العربية بالإضافة إلى دورها الهام في التعليم.(Hamidi et al., 2023)

إن هذه السهولة يمكن للمدرسين في المعاهد الانتفاع بها لعملية التعليم عن بعد لا سيما في أيام العطلة بمناسبة حلول شهر رمضان المبارك. ومن الجدير بالذكر أن معظم الطلبة الذين درسوا في المعاهد رجعوا إلى بيوتهم مسقط رأسهم. لذلك، عقد بعض الأساتذة درسا عاما بداخل المعهد ونشره من خلال البث المباشر عبر الشبكة العالمية. وبالتالي استطاع الطلبة أن يتابعوا سلسلة الدروس عن بعد بوسيلة الشبكة. ومن الطرق للتدريس عن بعد استخدام التطبيقات التفاعلية التي يتم بها التفاعل بين المدرس والطلبة عن بعد في سبيل مراجعة الدروس. وهذا العمل يتطلب مشاركة فعالة من المدرس والطلبة وكذلك الأباء من أجل الإشراف والمراقبة على أبنائهم. وذلك لأن هذا التعليم يعقد من أجل الشكوى من بعض آباء الطلبة من أن أبناءهم كثيرو اللعب بالهواتف الذكية عند عودتهم إلى بيوتهم. ومن التطبيقات التفاعليلة التي يمكن للمدرسين استخدامها Kahoot و Wordwall و Quizziz وغيرها من التطبيقات.(Ashari et al., 2023)

ولقد سبق عديد من الباحثونين بالبحوث المتعلقة باستخدام التطبيقات التفاعلية عن بعد في تعليم اللغة العربية. وتم فيها ذكر أنواع التطبيقات الكثير استعمالها لدى مدرسي اللغة العربية بإندونيسيا. فمن البحوث المقصودة بحث يدور الكلام فيه عن نظر الطلبة ودافعيتهم في تعليم المفردات العربية عبر التطبيقات اللعبية. وقد صرح فيها الغفور وأصحابه من خلال بحثهم بأن استخدام المنصة بشكل اللعبة للمدرسين والأساتذة بالجامعة والمهتمين بتعليم اللغة العربية فعال.(Ghofur et al., 2023) وأما البحث التالي فهو بحث تجريبي لاستخدام !Kahoot في عملية التقويم يوميا لمادة اللغة العربية. قرر فيه الأحقاف وأصحابه أن استخدام المنصة مثل "Kahoot" وأمثاله يرقي نتائج الطلبة في التقويم اليومي لتعليم اللغة العربية.(Al Ahqaf et al., 2022) وهناك بحث يدور الكلام فيه عن وصف المزايا والعيوب لتطبيق "Quizziz" في تعليم اللغة العربية. ودلت النتائج على أنه ينبعث من خلال استخدام التطبيق المذكور همة التنافس بين الطلبة لما فيها من

إعلان الحاصلين على أعلى النتائج.(Ilhami et al., 2022) اعتمادا على هذا التفصيل للبحوث السابقة علم أن التطبيقات اللعبية كانت ولا تزال صالحة لأن تكون وسيلة لتعليم اللغة العربية. بجانب ذلك، علم أن أصحاب البحوث المذكورة تدور حول الكلام عن تعليم المفردات.

وفي هذا البحث تقدم الباحثون بتعليم المفردات حول كلمات الأفعال والأسماء عن طريق المنصة غير أنه يخالف الباحثونين المذكورين من جانب استخدام الوسائل. لذلك، اختار الباحثون منصة تفاعلية مسمى بـ "Gimkit" حيث لم يجد الباحثون بحثا يدور الكلام فيه عن استخدام المنصة المذكور خاصة في تعليم اللغة العربية. كانت أسباب داعية إلى اختيار المنصة المذكورة "Gimkit". منها إمكانية عرض المادة للمراجعة مع اللعب الرقمي في آن واحد. أما غيرها من المنصات التعليمية المحتوية على اللعب فلا يمكن عرض المادة واللعب في آن واحد. وبالتالي استطاع المدرس إعداد المادة للمراجعة بعد عمل المرافقة مرتين. وهذا دليل على سهولة الإعداد بالمنصة هذه. ويهدف الباحثون من خلال البحث هذا إلى وصف النشاط التفاعلي عن بعد بالإضافة إلى استجابة آباء الطلبة بعد تعليم اللغة العربية عبر الشبكة طوال أيام العطلة بمناسبة حلول شهر رمضان المبارك.

ب. منهجية البحث

استخدم الباحثون منهج البحث الكيفي مائلا إلى الدراسة السردية من جانب نوع البحث. والركيزة المهمة في الدراسة السردية هي سلسلة حياة شخص معين.(Kaharuddin, 2021) وذلك لأنه أراد أن يصف سلسلة عملية التعليم عن بعد بدءا بالتركيز على استخدام وسيلة Gimkit. بالإضافة إلى ذلك وصف الباحثون أيضا خبرة مدرس اللغة العربية في القيام بعملية التعليم عن بعد في أيام العطلة الرمضانية بالإضافة إلى استجابة آباء الطلبة. ويقصد بذلك التعرف على ما جرى في ميدان البحث تعرفا شاملا من الخبرات. أما الخبرات المقصودة فهي الإعداد والتنفيذ ومعرفة استجابة آباء الطلبة. أما المخبر في هذا البحث فيتكون من مدرس اللغة العربية وآباء الطلبة بمعهد المواريث النبوية بجمبر.

جدير بالذكر أن الباحثون له دور هام في الدارسة السردية حيث إنه أداة مفتاحية في هذا البحث. لذلك، فإنه يقوم أيضا بجمع البيانات وتحليلها.(Utama & Muassomah, 2021) أما البيانات فقد جمعها الباحثون بطريقتين. وهي المقابلة الشخصية والتوثيق. أما المقابلة الشخصية

فمستخدمة لجمع البيانات المتعلقة بخبرة مدرس اللغة العربية عند تنفيذ التعليم عن بعد وكذلك استجابة آباء الطلبة طوال مشاركة أبنائهم في الدراسة عن بعد. وقد شارك في هذا العمل مدرس اللغة العربية وتعسة طلبة بذاك المعهد. أما التوثيق فمستخدم للحصول على الصور المتعلقة بمشاركة الطلبة عن بعد عبر المنصة.

أما تحليل البيانات فاستخدم الباحثون فيتم من خلال خمس خطوات مهمة. أولها أن يجمع الباحثون أولا البيانات في مجموعة خاصة تم تعيينها من قبل. وثانيا، أن يقوم بتخفيضها أي ترميزها ثم وضعها في موضوع خاص لها. وثالثا أن يعرضها الباحثون بعد تمام جمعها ووضعها وفق المواضيع المعينة. ورابعا أن يقوم بتحقيق البيانات. وخامسا أن يستنتج منها تنائج مهمة للاستجابة على هدف البحث. وفي نهاية المطاف تم التصديق من قبل الباحثون بتثليث المصادر للتأكد على صحة البيانات.(Arifin et al., 2023) بهذه الخطوات المذكورة يتسنى للباحث أن يتعرف على عملية التعليم عن بعد طوال شهر رمضان للطلبة بمعهد المواريث التبوية بالإضافة إلى استجاة الأباء عند إجراء هذا النشاط وبعده.

ج. نتائج البحث ومناقشتها

قسم الباحثون البيانات في هذا البحث إلى قسمين مهمين بالنظر إلى الركيزتين المذكورتين في المقدمة. أما القسم الأول فيشتمل على البيانات المتعلقة بعملية إعداد المواد وكذلك المشاركة الفعالة في نشاط مراجعة دروس اللغة العربية عن بعد من قبل الطلبة. والقسم الثاني فمشتمل على المقابلات الشخصية مع آباء الطلبة حيث إن لهم دور هام في مراقبة أبنائهم من أجل المشاركة في النشاط المقصود. فيما يلي بيان كل من القسمين على سبيل الترتيب.

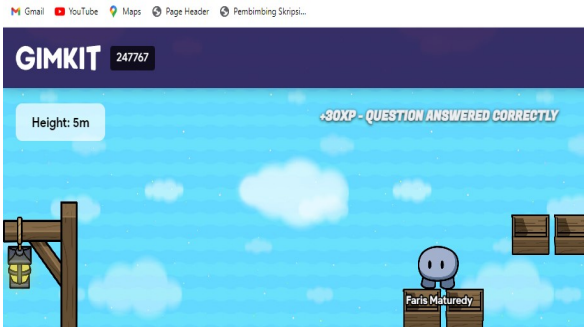
إعداد المواد ومشاركة الطلبة في هذا النشاط

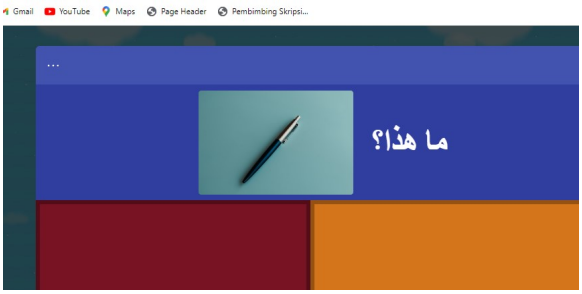
تجدر الإشارة إلى أن مدرس اللغة العربية بهذا المعهد بدأ أولا بالمناقشة مع من هو أكثر خبرة في مجال التعليم عن بعد. بجانب ذلك قرأ المدرس أيضا عديدا من البحوث السابقة للحصول على المعلومات الكافية حول أنواع التطبيقات التفاعلية الصالح استعمالها للتعليم عبر الشبكة العالمية طوال عطلبة الطلبة في شهر رمضان. فاختار المدرس التطبيق بشكل اللعب. ومن المعلوم أن هناك عديدا من التطبيقات اللعبية التفاعلية التي استخدمها جل من مدرسي اللغة العربية بإندونيسيا. وقد وقع اختيار المدرس بعد المناقشة مع الخبير في استخدام "Gimkit" في التعليم. أراد

المدرس باستخدام المنصة المذكور تفعيل مشاركة الطلبة في التعليم بالإضافة إلى إجراء التعليم بشكل مريح. وهذا الهدف يتماشى مع الهدف الذي ذكره عزمي وأصحابه من أن الأهداف من استخدام المنصة تفعيل المشاركة الطلبة وخلق الجو المريح في التعليم.(Azmi et al., 2023)

"Gimkit" عبارة عن تطبيق يتسنى للمدرس أن يعتمد عليه لتصميم الألعاب المتنوعة بالإضافة إلى لعبها بطريقة تفاعلية. وجرى استعمال التطبيق المذكور بواسطة الشبكة العالمية. واستطاع المدرس أن يستفيد في الدراسة بها حيث يسهل استعمالها سواء كان للمدرس والدارس . ومن فوائده اختبار معلومات الطلبة حول المواد الدراسية وترقية القدرة على التفكير النقدي وتوطيد الرغبة للطلبة في العمل الجماعي. واستطاع المدرس أيضا أن يعد المواد من خلال الجوال أو الحاسوب في حين يمكن للطلبة أيضا أن يشارك في التعليم عبر الوسيلتين المذكورتين. (Edwards, 2023)

بدأ المدرس إعداد المواد بوضع العناصر اللغوية في تطبيق "Gimkit" التفاعلي. ولكن قبل الشروع في إعدادها يجب عليه أن يكون له حساب خاص في هذا المنصة. وبعد صناعة الحساب استطاع المدرس أن يملأ بالأسئلة والأجوبة المناسبة مع إضافة الصور الجذابة في التطبيق المذكور. وعليه أيضا أن يصمم اللعبة بما يرغب الطلبة في المشاركة في التعليم من اللعب الجذاب. ولهذا التطبيق أنواع من الأشكال اللعبية التفاعلية. فما بقي للمدرس إلا خطوات قصيرة بدءا وضع الأسئلة مرورا باختيار الألعاب وصولا إلى نشر رابطة خاصة يشارك الطلبة بواسطتها في اللعب التفاعلي. وإذا استطاع المدرس تفعيل هذا المنصة جيدا فعلى الأقل أن ينبعث همة الطلبة للمشاركة في التعليم ويجتذب إليه أنظارهم.(Nadhif, 2019)





الصورة ٢. مشاركة الطلبة في نشاط المراجعة عبر المنصة"Gimkit"

تتمثل مشاركة الطلبة في هذا النشاط من خلال انضمامهم عبر رابط ينشره المدرس. وبالتالي انضموا فيه. ثم استطاعوا أن يلعبوا لعبة تفاعلية تشتمل على عديد من الأسئلة التي يجب عليهم ردها طبق المدة الممنوحة. ويتسنى لهم أن يفتحوها في عديد من الوسائل من الجوال والحاسوب والتبليت. وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن هذا المنصة يصلح استخدامه لنشاط مراجعة الدروس عن بعد. بجانب ذلك، سهولة الاستعمال دلث على أن نشاط المراجعة عن بعد باستخدام التطبيق المذكور أكثر جذابة. وهذه الحقيقة تتماشى مع ما صرحه براتل وأصحابه من أن الاعتماد على "Gimkit" وأمثاله من التطبيقات التفاعلية تساعد الطلبة في استيعاب المواد الدراسية (Bratel et al., 2021). في نهاية المطاف علم أن ظهور الشبكة العالمية وتطبيقات الهاتف المحمول و التلعيب في مجال التلعيب أسباب في تطور الأنشطة التعليمية إلى التعليم الافترضي مع جعلها تجربة مسلية للمدرسين والطلبة.(Dahalan et al., 2023)

كيف يرى الآباء نحو هذا النشاط؟

إن نشاط المراجعة عن بعد في الحقيقة نشاط جديد بالنسبة للطلبة بهذا المعهد. وهذا النشاط أيضا تلبية لطلبهم من أجل ألا يلعب أولادهم كثيرا بالهاتف الذكي عند عطلة رمضان. وقد جمع الباحثون البيانات من خلال المقابلة الشخصية مع بعض آباء الطلبة من أجل الاطلاع على مشاركة أبنائهم في برنامج مراجعة الدروس عن بعد.

فيما يلي نتائج المقابلة مع بعض المشاركين من الآباء مع ذكر أسمائهم سرا بالإضافة إلى ترجمتها إلى اللغة العربية باعتبار أنها المقالة مكتوبة باللغة العربية. قال المخبر HM بصفته أبا الطالب Edw :

"يعد هذا النشاط نشاطا جيدا حيث جرى مرتين في الأسبوع. والدرس الذي يراجع فيه هو النحو وحفظ المفردات. يظن إلي أن اللعبة هي اللعبة المعتادة. فبان أن اللعبة التي يلعب بها

الولد مشتملة على الأسئلة عن المفردات العربية وقواعد اللغة العربية. ورجائي أن يجري هذا النشاط سنويا بأكثر من درسين"

من هذه المقابلة علم أن المخبر HM يشعر بأن ولده قد شارك في برنامج مراجعة الدروس عن بعد. وهو معترف على أن هذا النشاط يساعد ولده في مراجعة الدروس رغم أن هذا النشاط جرى مرتين في الأسبوع. دلت هذه الحقيقة على مشاركتهم في هذا البرنامج بالإضافة إلى وجود المراقبة من قبل الآباء. ودل هذا الاهتمام على أهمية النشاط المذكور. ورجا أن يكون هناك ألعاب بشكل لعب تفاعلية يمكن لعبها في الهاتف الذكي. اعتمادا على هذا علم أن النشاط باستخدام اللعبة التفاعلية بشكل التلعيب يساعد الطلبة على مراجعة دروسهم في الفردات العربية وقواعد اللغة العربية. إن دل على شيء فإنما يدل على أهمية التلعيب في تعليم اللغة العربية.(Almelhes, 2024)

أما المخبرة الثانية بصفتها أم الطالب Abd فقالت:

"نشاط المراجعة عن بعد يعين الطلبة على مراجعة دروسهم في اللغة العربية. وأرجو ألا يكون هذا النشاط مقتصرا في مادة واحدة فحسب. ولكن يتوسع في الفنون الأخرى. ولكن على كل حال ينخفض بسببه لعب الولد بألعاب غير مفيدة. وبالتالي يجب علينا أن نشارك في تذكير الولد لأن المراجعة لا تستغرق مدة طويلة. وهذا طبعا نوع من الجهد في التعامل مع الأساتذة في المعهد من أجل مراقبة الأولاد طوال العطلة."

علم من هذه المقابلة أن المخبرة تفهم جيدا مدى أهمية مراقبة الأبناء عند عودتهم إلى بيوتهم. هذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن الآباء والأمهات لهم دور مهم في تشجيع الطلبة وكذلك ترغيبهم في التعليم كما صرح بذلك فرديانشاه وأصحابه (Ferdiansyah et al., 2020).

ومن الجدير بالذكر أن هذا البرنامج لا يخلو عن فوائد موانع. فمن الفوائد التي تعود للطالب أن يكون حافظا للمواد الدراسية بعد عودته إلى المعهد. بجانب ذلك إنهم راجعوا دروسهم في بيوتهم بطريقة اللعب الرقمي. ويكون هذا الأمر خبرة جديدة لهم. تمثل ذلك في أنهم راجعوا الدرس في حين أنهم لعبوا لعبة رقمية. وبهذا البيان تحقق الهدف من استخدام الوسائل التعليمية من كونها أتية بالخبرة الجديدة في التعليم للطلبة (Sholihah et al., 2022). أما الفائدة للمدرس فإنها تتمثل في تنمية معرفته وتوسيعها في مجال استخدام الوسائل التعليمية الرقمية والتعليم الافتراضي حيث لم يسبق له التعليم عن بعد من قبل. وهذا دليل على أن المدرس قادر على استخدام الوسائل

الرقمية في التعليم ومبتكر فيها (Annisa et al., 2023) رغم أنه لا يزال بحاجة إلى المرافقة في تطبيقها. فإن من متطلبات المدرس في العصر الحاضر القدرة على التعامل مع الوسائل الرقمية واستخدامها في مجال التعليم.

ومن الموانع التي يعاني منها كثير من الطلبة ضعف الشبكة. وتعد هذه المشكلة من المشاكل التقنية التي يعاني منها كثير من الطلبة والمدرسين الذين تعلموا بشكل افتراضي كما أكد بذلك أروجو في بحثه (Araújo & Carvalho, 2022). والحل لهذه المشكلة أن يستأذن الطالب صديقه أو جاره في قريته أن يساعده من خلال استخدام الشبكة في بيتهما. ومن الموانع أن يلعب الطالب هذه اللعبة من غير مراقبة الآباء. والمراد بذلك أن يتظاهر الطالب بلعبها غير أنه إذا غاب الأب عنه انتقل إلى اللعبة الرقمية الآخرى أو يلعب بهذه اللعبة مع عدم الاهتمام بمساعدة والديه. وهذا بالطبع خارج عن الهدف الذي أراد المدرس تحقيقه. وقد أكد تارنوسكا بأن استحدام اللعب الرقمي في التعليم يجب أن يكون متلائما مع هدف التعليم ولا يكون موشوشا لتركيز الطلبة (Mokwa-tarnowska & Tarnowska, 2024). لذلك، أجبر المدرس جميع الآباء أو الأمهات أن يقوم بالتقرير لأنشطة أبنائه عبر مجموعة خاصة لهم في منصة وأتسآب.

د. الخاتمة

اعتمادا على ما سبق بيانها بدءا من المقدمة مرورا بمنهج البحث وصولا إلى مناقشة البيانات. توصل الباحثون إلى أمرين مهمين في هذا البحث. (١) أما الجواب للهدف الأول فهو أن يعد المدرس المواد مع اختيار أنسب الوسائل للطلبة. فوقع الاختيار للتطبيق التفاعلي "Gimkit". وأعلن بأن النشاط جرى بمدة يومين. وبالتالي وضع عديدا من الأسئلة حول اللغة العربية وعناصرها. وبعد تمام الإعداد نشرها عبر رابط خاص ينضم به هؤلاء الطلبة في ذاك البرنامج الافتراضي. وهذه هي الخطوات التي تم ملاحظتها وبالتالي وصفها الباحثون باختصار في هذا القسم. في نهاية المطاف استفاد المدرس من هذا النشاط فوائد. أهمها أن المدرس حاول على التكيف مع نموذج التعليم الافتراضي. وبالتالي بدأ يتعلم ما احتاج إليه في إدارة التعليم عن بعد من إعداد المواد واختيار منصة التعليم المناسبة وإخبار آباء الطلبة وغير ذلك. والحاصل أنه قادر على تنفيذ هذا النشاط رغم أنه تعلم ذلك على سبيل التدريج. وللطلبة الذين شاركوا في هذا النشاط مشاركة افتراضية فوائد أيضا. أهمها الحصول على الخبرة الجديدة من أن إمكانية المراجعة لدرس اللغة العربية عن طريق اللعب

الرقمي. (٢) أما الجواب للهدف الثاني فهو أن يؤكد المخبرون من آباء الطلبة بأن هذا النشاط يعين أبناءهم في مراجعة درس اللغة العربية بالإضافة إلى أنهم شاركوا مع الأساتذة في مراقبة أبنائهم طوال عطلة رمضان. ومن الجدير بالذكر أن هذا النشاط لا يخلو عن موانع. فمن أهمها أن بعض الطلبة عانى من مشكلة ضعف الشبكة. وكان الحل إما أن يعد الوالد رصيدا كافيا له وإما أن يستأذن من جار أو صديق له شبكة جيدة ويعمل المراجعة بمساعدتهما. وبالتالي قد يتظاهر الطالب بمراجعة درس قواعد اللغة العربية عند حضور الآباء أو الأمهات. ولكن إذا غابوا عنه انتقل إلى منصة لعبية أخرى. والحل لهذه المشكلة أن يقرر الآباء مشاركة أبنائهم في هذا النشاط في مجموعة وآتسأب الخاصة بهم.

المراجع

Al Ahqaf, M. I., Eslayeh, K., Mahmoud, M. F. A.-A., Anah, S., & Rusuly, U. (2022). Istikhdām Kahoot! Fī Al-Taqwīm Al-Yaumī li-Mādah Al-Lughah Al-'Arābīyah: Al-Bahts Al-Tajrībī fī Al-Madrasah Al-Tsānawīyah. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *10*(2), 241–254. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4204

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

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.

Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2022). Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers. *Education Sciences*, *12*(3), 1–13. https://doi.org/10.3390/educsci12030191

Arifin, Z., Desrani, A., Wardana Ritonga, A., & Ibrahim, F. M. A. (2023). An Innovation in Planning Management for Learning Arabic at Islamic Boarding Schools. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *8*(1), 77–89. https://doi.org/10.31538/ndh.v8i1.3237

Ashari, M. K., Rohmah, A. N., & Yudi, U. (2023). Joyful Learning with App-Based Interactive Qizzes in Senior High Schools in The Digital Era. *JURNAL CENDEKIA: Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, *15*(02), 210–228. https://doi.org/https://doi.org/10.37850/cendekia.v15i02.528

Azmi, F. Al, Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan

Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar : Journal of Arabic Education*, *2*(1), 50–66. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678

Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *2*(1), 329–338. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7943

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. https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns3.1668

Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2023). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*, *29*(2), 1279–1317. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w

Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Syukron. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 857–861. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12957

Edwards, L. (2023). *Gimkit: How to Use It for Teaching*. TECH & LEARNING. https://www.techlearning.com/how-to/what-is-gimkit-and-how-can-it-be-used-for-teaching-tips-and-tricks

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.

Ferdiansyah, S., Supiasutik, & Angin, R. (2020). Pengalaman Mahasiswa Thailand dalam Pembelajaran Daring di Universitas di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *Journal of International Students*, *10*(3), 58–74. https://doi.org/https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3199

Fitri, H., Hendriani, S., Munir, S., & Khairat, A. (2023). Pelaksanaan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 1 Tanah Datar. *Islamika*, *5*(2), 546–558. https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3016

Ghofur, A., Kholis, M. N., Sodik, A. J., & Shiddiq, J. (2023). Students ' Perceptions And Motivation Towards Teaching Arabic Vocabulary Through Gamification. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *6*(3), 682–694. https://doi.org/https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.18642

Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, *5*(2), 5289–5296. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098

Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa

Arab melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, *9*(2), 140–155. https://doi.org/ttp://dx.doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738

Ilhami, R., Wargadinata, W., Hasan, N., Ikhlas, M., & Najar, S. A. (2022). Quizizz As an Arabic Vocabulary Media Learning in Digitalization Era: Process, Weakness and Strengths. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *10*(1), 13–24. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3787

Kaharuddin. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, *IX*(1), 1–8. https://doi.org/https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489

Lathifah, W. N., Zibrija, F. R., & Ummah, A. N. (2023). Hashtag Belajar Bahasa Arab Pada Aplikasi TikTok: Variasi Media Pembelajaran Kosa Kata di Era Digital. *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)*, *19*, 1–17.

Maturedy, F. (2023). Istikhdamu Padlet fi Nasyatit Tarjamah bi Majmu'atit Thalabah ICIS: Kayfal Istijabatu 'anha? *Lisaanuna Ta`lim Al-Lughah Al-Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *6*(2), 161–176.

Mokwa-tarnowska, I., & Tarnowska, V. (2024). Evaluating the Impact of Gamification on Learning Effectiveness in Technical Vocabulary Instruction. *International Journal of Research in E-Learning*, *10*(1), 1–24. https://doi.org/10.31261/IJREL.2024.10.1.05

Nadhif, M. (2019). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata (المرادات) Bahasa Arab Di Pesma Al-Hikam Malang. *Cordova Journal Language and Culture Studies*, *9*(1), 52–71. https://doi.org/10.20414/cordova.v9i1.1776

Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Bahasa Arab Nasioanl VI*, *3*(1), 303–319.

Putri, A. N., & Hasan, M. A. K. (2022). Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0. *Tarling : Journal of Language Education*, *7*(1), 69–80. https://doi.org/10.24090/tarling.v7i1.8501

Ru'iya, S., & Thonthowi. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa dengan Pendekatan Multi Strategi. *IDAARAH: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *VI*(2), 297–314. https://doi.org/https://doi.org/10.24252/idaarah.v6i2.32672

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, *3*(1), 12–15. https://doi.org/https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v3i1.47

Utama, M. P. A., & Muassomah. (2021). Rekondisi Metode Mengajar Bahasa Arab:

Studi Naratif Pengalaman Tutur. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, *10*(April), 1–12.

Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Rahmi, S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., Bahtiar, I. R., Amzana, N., Ulfa, M., & Surur, M. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Rasyidin (ed.); 1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.