

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. وسائل تعليم

١. مفهوم وسائل تعليم

كلمة "وسائط" مشتقة من اللغة اللاتينية "*medius*" التي تعني "وسط" أو "وسيط". *Association for Education and Communication Technology (AECT)* تذكر أن الوسائط هي كل شكل يستخدم في عملية نقل المعلومات.^١ وسائل الإعلام هي أداة تستخدم لتحفيز وتسهيل نقل المعلومات. وسائل الإعلام التعليمية هي كل ما يُستخدم للمساعدة في نقل الأمور المتعلقة بعملية التعليم والتعلم.^٢ وسائل التعليم هي مجموعة من الأدوات التي يستخدمها المعلمون في السياقات التعليمية، بهدف نقل المعرفة والحقائق والأفكار والمعاني إلى الطلاب.^٣

وسائل التعليم هي أدوات أو أشياء تُستخدم في التعليم لنقل الرسائل التعليمية (المعلومات) من المصدر (المعلم ومصادر أخرى) إلى المتلقي (الطالب).^٤ وسائل التعليم هي أدوات يمكن استخدامها للمساعدة في جعل عملية التعلم أكثر فعالية وكفاءة. في الوقت الحالي، لم تعد عملية التعلم تقتصر على الكتب والسيبورات فقط، حيث توجد الآن العديد من وسائل التعليم التي يمكن استخدامها من قبل المعلمين، مثل الوسائط البصرية، الوسائط السمعية، والوسائط السمعية البصرية.^٥

٢. أنواع وسائل التعلم

^١ Muhammad Nazri Nur Rahman and others, 'KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK PERMAINAN PAPAN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Oleh', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, ٢, ٢ (٢٠٢٢).

^٢ Devyana Pratiwi, Annisa Novia Larasati, and Imya Lesina Berutu, 'Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-٢١', *BEST JOURNAL (Biology Education Science & Technology)*, ٥, ٢ (٢٠٢٢).

^٣ ولدانا وركاجيناتا، الوسائط التعليمية في التعليم اللغة العربية. ٢٠٠٧،

^٤ Diana Nur Septiani Putri and others, 'Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', ٢, ٢ (٢٠٢٢).

^٥ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, ١, ٢ (٢٠٢٣).

أما أنواع الوسائط المستخدمة في التعلم، فهي كما يلي.
أ) الوسائل السمعية تستند هذه الوسيلة إلى استخدام الصوت.
تستخدم هذه الوسيلة في تعليم اللغة العربية بالاعتماد على القدرة السمعية،
وتشمل هذه الوسيلة الراديو أو مسجل الصوت، ومختبر اللغة.^٦
ب) الوسائل البصرية

تستند هذه الوسيلة إلى الاستخدام البصري. تستخدم هذه الوسيلة في تعليم
اللغة العربية بالاعتماد على القدرة البصرية، ومن بين هذه الوسائل الكتب الدراسية،
السبورة، الصور، والبطاقات.^٧

ج) الوسائط السمعية البصرية
هدف استخدام هذه الوسائط إلى جعل العينين والأذنين يعملان معًا كأداة
لاستقبال معلومات التعلم.^٨

٣. وظيفة وسائل التعلم

وظيفة وسائل الإعلام التعليمية بشكل عام أو بشكل خاص كأداة مساعدة
للتعلم للمعلمين والطلاب، كما يلي.
أ) التعليم يجذب انتباه المتعلمين مما يمكن أن ينمي دافعهم للتعلم.
ب) ستكون مواد التعليم أكثر وضوحًا في معناها، مما يسهل على المتعلمين فهمها،
ويسمح لهم بتحقيق أهداف التعلم بشكل جيد.
ج) تتنوع طرق التعليم، فلا تقتصر فقط على التواصل الشفهي من خلال كلمات المعلم،
مما يمنع الملل لدى المتعلمين ويمنع المعلم من نفاد طاقته.

SIBAWAYH, 'موسى صديق عبد الله', 'استعمال معمل اللغة للتدريس اللغة الأجنبية اللغة العربية نموذجًا'
Arabic Language and Education, ٢, ٢ (٢٠٢١).

٦, ١, ٢, المجلة العربية الدولية للتربية والتعليم, 'أهمية الوسائل التعليمية وأثرها في التعليم اللغة العربية', Umar Manshur,
(٢٠١٧), p. ٦.

^٨ Fazri Nur Insan Tamami and Acep Hermawan, 'PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', *Al-Fakkar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, ٤, ٢ (٢٠٢٣).

د) يقوم المتعلمون بمزيد من الأنشطة التعليمية، لأنهم لا يستمعون فقط إلى شرح المعلم، بل يقومون أيضا بأنشطة أخرى مثل المراقبة، والتنفيذ، والعرض، وغيرها.^٩

٤. فوائد وسائل التعلم

- الفوائد العملية لوسائل التعليم في عملية التعليم والتعلم كما يلي:
- أ) يمكن لوسائل التعلم أن توضح عرض الرسائل والمعلومات، مما يسهل ويحسن عملية التعلم ونتائجها.
- ب) يمكن لوسائل التعليم أن تعزز وتوجه انتباه الأطفال، مما يؤدي إلى تحفيز التعلم، وتفاعل أكثر مباشرة بين الطلاب وبيئتهم، وإمكانية تعلم الطلاب بشكل فردي وفقاً لقدراتهم واهتماماتهم.
- ج) يمكن لوسائل التعليم التغلب على قيود الحواس والمكان والزمان.
- د) يمكن لوسائل التعليم أن توفر تجارب متشابهة للطلاب حول الأحداث في بيئتهم، وكذلك تتيح التفاعل المباشر مع المعلمين والمجتمع والبيئة.^{١٠}

ب. فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio*

١. مفهوم فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio*

فلو تاغون *Plotagon* هو تطبيق وبرنامج رسوم متحركة مجاني (مع خيار مدفوع) يتيح إنشاء مقاطع فيديو رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد بسهولة. تم تصميم هذا البرنامج بحيث يمكن للأفراد الذين لا يمتلكون مهارات الرسوم المتحركة الخاصة بإنشاء مقاطع فيديو رسوم متحركة تبدو احترافية.^{١١}

^٩ Nasron and others, 'Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, ٤, ٤ (٢٠٢٤).

^{١٠} Syamsiani, 'TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENYALUR PESAN', *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, ٢, ٣ (٢٠٢٢).

^{١١} Nazila Mumtaza Zamhariroh, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum, 'Analisis Model ASSURE Dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif', *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, ٠٩ (٢٠٢٥).

يقدم فلوتاغون *Plotagon* أدوات مساعدة سهلة الاستخدام وعددا من القوائم التي يمكن استخدامها لإنشاء شخصيات ومشاهد تتناسب مع احتياجات التصميم.^{١٢} مع فلوتاغون *Plotagon*. يمتلك المعلمون القدرة على إنشاء محتوى تعليمي أكثر تفاعلية ومتعة، وهو ما يتناسب تمامًا مع احتياجات الطلاب في العصر الرقمي الحالي.

٢. خطوات استخدام فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio*

هناك بعض الخطوات لاستخدام فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio*. فيما يلي

خطوات استخدام فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio*

(أ) قم بتنزيل تطبيق فلوتاغون *Plotagon*

الخطوة الأولى لإنشاء فيديو رسوم متحركة باستخدام فلوتاغون *Plotagon* هي

تنزيل تطبيق فلوتاغون *Plotagon* من خلال الموقع الإلكتروني <https://plotagon.com>

أو من خلال متجر التطبيقات على الهاتف الذكي.

(ب) ابدأ في إنشاء فيديو متحرك

بعد تنزيل تطبيق فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* بنجاح، افتح تطبيق

فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* وابدأ في إنشاء فيديو متحرك بالنقر على

"Create Video"

(ج) اختر المشهد (Scene)

انقر على "Scene" لاختيار الخلفية من بين الخيارات المتاحة وفقًا للموضوع

المطلوب.

(د) اختر/ أنشئ شخصية متحركة

بعد اختيار المشهد، اختر شخصية متحركة من الشخصيات المتاحة أو أنشئ

شخصية متحركة بنفسك حسب الرغبة بالنقر على "إنشاء شخصية". بعد ذلك،

قم بضبط مظهر الشخصية بدءًا من الجنس، شكل الوجه، لون البشرة، الشعر،

العينين، الفم، الحواجب، الملابس، الأحذية، الإكسسوارات، وحتى اسم الشخصية.

فعالية الوسيلة التفاعلية بلوتاغون في تحسين مهارة الإستماع لدى طلاب ، Dyah Ayu Retno Kedaton and others, ^{١٢} *AL-QIBLAH: Jurnal Studi Islam Dan Bahasa Arab*, ٤, ١ (٢٠٢٥).

- هـ) ضبط موضع الشخصية في المشهد
بعد اختيار أو إنشاء شخصية متحركة، حدد موضع الشخصية في المشهد
بالنقر على الزر بجانب اسم الشخصية المتحركة.
- و) ابدأ المحادثة مع الشخصية المتحركة
انقر على زر المحادثة لبدء الحوار بين الشخصيات، ثم اختر الشخصية التي
ستتحدث.
- ز) تسجيل الصوت
بعد اختيار الشخصية التي ستتحدث، قم بتسجيل الصوت بالنقر على زر
الميكروفون.
- ح) اختر تعبير الشخصية
بعد تسجيل الصوت، اختر التعبير (غاضب، سعيد، حزين، إلخ) الذي
يتناسب مع الحوار.
- ط) ضبط التصوير (Shoot)
يهدف ضبط التصوير إلى جعل الفيديو المتحرك أكثر جاذبية. يمكن إجراء
هذا الضبط عن طريق النقر على زر "الكاميرا" في جزء المحادثة، ثم اختيار نوع
التصوير المطلوب.
- ي) تحديد الموضوع للمشهد التالي
يهدف تحديد الموضوع للمشهد التالي إلى تقييد أو تغيير المشهد بإعدادات
مختلفة في الرسوم المتحركة.
- ك) إعداد مشهد جديد
بعد اختيار موضوع جديد، انقر على "المشهد" مرة أخرى لتغيير الخلفية إلى
المكان الجديد حسب الرغبة.
- ل) إدراج الموسيقى

بعد الانتهاء من الخطوات السابقة، الخطوة التالية هي إضافة الموسيقى لجعل الفيديو المتحرك أكثر جاذبية.

(م) تصدير الفيديو

بعد الانتهاء من جميع المحادثات والإعدادات الأخرى، الخطوة الأخيرة هي تصدير الفيديو بالنقر على زر "export video" في الزاوية العلوية اليمنى من التطبيق. ثم انقر على زر "render video" الذي يظهر، ويمكننا اختيار تصدير الفيديو مع الترجمة أو بدون ترجمة.^{١٣}

٣. مزايا وعيوب برنامج فلو تاغون ستوديو Plotagon Studio

أما بالنسبة لمزايا تطبيق فلو تاغون ستوديو Plotagon Studio فهي كالتالي.

(أ) يمكن لمستخدمي هذا التطبيق تنزيله مجاناً

(ب) لا تتطلب أي مهارات خاصة مثل الرسم والتحرك من المستخدمين. في هذه الحالة، ما يجب على الرسام القيام به هو كتابة نص للحوار واختيار الشخصيات والخلفيات المتاحة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضاً تخصيص الشخصيات في تطبيق فلو تاغون ستوديو Plotagon Studio وفقاً لاحتياجات أو رغبات الرسام المتحرك.

(ج) بالنسبة لتطبيقات البرمجيات المجانية، الرسوميات في فلو تاغون ستوديو Plotagon Studio أكثر واقعية مقارنة بالتطبيقات الأخرى. توجد ميزة الترجمة النصية التي يمكن عرضها في الرسوم المتحركة، دون استخدام برنامج آخر.

أما بالنسبة لنقاط ضعف تطبيق فلو تاغون ستوديو Plotagon Studio فهي كما يلي.

يلي.

(أ) نوع حركات الشخصيات المتاحة محدود.

(ب) لا توجد خيار اللغة الإندونيسية.

(ج) بعض الخلفيات والشخصيات متاحة مع ميزات مدفوعة.

(د) يجب إنشاء مشهد جديد إذا كنت تريد تغيير الخلفية

^{١٣} Rini Rini, Muhammad Arif Mustofa, and Kurnia Kurnia, 'Using the Plotagon Application on Arabic Language Learning Media Design', *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, ٧, ٢ (٢٠٢٣).

هـ) أصوات الشخصيات المتاحة تتكون فقط من نوعين. إذا كنت ترغب في جعلها أكثر إثارة، تحتاج إلى تسجيل صوتك الخاص / الدبلجة.^{١٤}

ج. نظرية (Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

١. تعريف (Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

مصطلح "الوسائط المتعددة" يعني حرفياً "الكثير من الوسائط". ريتشارد إي. ماير، أحد الشخصيات الأكثر تأثيراً في هذا المجال، يعرف الوسائط المتعددة التعليمية بأنها "التعلم من الكلمات والصور (learning from words and pictures)". وسائط التعلم المتعددة هي استخدام مزيج من شكلين أو أكثر من أشكال الوسائط (النصوص، الصور، الصوت، الفيديو، الرسوم المتحركة) التي يتم دمجها بشكل متماسك ومنهجي لتسهيل عملية التعلم المعنوي، مع مراعاة المبادئ المعرفية حول كيفية معالجة الإنسان للمعلومات.^{١٥}

٢. مبدأ نظرية (Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

نظرية التعلم المتعدد الوسائط المعرفية (Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) تحتوي على ١٢ مبدأ. ريتشارد ماير قد صاغ مجموعة من مبادئ تصميم الوسائط المتعددة المدعومة بأدلة تجريبية واسعة النطاق. تعمل هذه المبادئ كدليل عملي لمصممي التعليم والمربين. وهي كما يلي.

أ) مبدأ التماسك (Coherence)

يكون من الأسهل على المتعلمين فهم المادة عندما يتم حذف المعلومات أو الصور أو الأصوات غير ذات الصلة، مما يوجه تركيز التعلم نحو المادة الأساسية.

ب) مبدأ الإشارة (Signaling)

يكون من الأسهل على المتعلمين فهم المادة عندما يتم إعطاؤهم إشارة أو علامة تبرز المعلومات المهمة والعلاقات بين المواد.

^{١٤} Elis Tania, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KALAM BERBASIS PLOTAGON STORY DI MTS NEGERI ٩ SLEMAN', ٢٠٢٤.

^{١٥} Atya Anindita Lukman Putri and Agus Lestari, 'Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, ١,٢ (٢٠٢٥), p. ١٥٦٤.

(ج) مبدأ التكرار *Redundancy*

يفهم المتعلمون المادة بشكل أكثر فعالية عندما يتم تقديم المعلومات من خلال الصور والشرح الشفهي دون تكرار النص نفسه بشكل مفرط على الشاشة.

(د) مبدأ القرب المكاني *Spatial Contiguity*

يكون من الأسهل على المتعلمين فهم المادة عندما يتم وضع النصوص والصور ذات الصلة بالقرب من بعضها البعض بحيث يمكن فهم المعلومات بشكل مباشر ومتكامل.

(هـ) مبدأ القرب الزمني *Temporal Contiguity*

يكون من الأسهل على المتعلمين التعلم عندما يتم تقديم السرد والرسوم المتحركة ذات الصلة في نفس الوقت بحيث يمكن فهم المعلومات بشكل متكامل.

(و) مبدأ التجزئة *Segmenting*

يتعلم الطلاب بشكل أكثر فعالية عندما يتم تقديم المادة بشكل تدريجي ومنظم، وليس في عرض طويل مستمر.

(ز) مبدأ التدريب المسبق

يتعلم الطلاب بشكل أكثر فعالية عندما يحصلون على معرفة أولية بالمفاهيم الأساسية قبل دراسة المواد الأكثر تعقيداً.

(ح) مبدأ الوسائط المتعددة

يجد الطلاب صعوبة أقل في فهم المواد عندما يتم تقديم التعلم من خلال مزيج من الكلمات والصور مقارنة باستخدام الكلمات فقط، لأن عبء معالجة المعلومات يصبح أكثر توازناً.

(ط) مبدأ الوسائط المتعددة

يجد الطلاب صعوبة أقل في فهم المواد عندما يتم تقديم التعلم من خلال مزيج من الكلمات والصور مقارنة باستخدام الكلمات فقط.

(ي) مبدأ التخصيص *Personalisasi*

يتعلم الطلاب بسهولة أكبر عندما يتم تقديم المادة بأسلوب لغوي غير رسمي وتواصل مثل المحادثات اليومية بدلاً من اللغة الرسمية للغاية.

ك) مبدأ الصوت *Voice*

يفهم الطلاب المادة بسهولة أكبر عندما يتم تقديم السرد بصوت إنسان طبيعي، واضح، وودود بدلاً من صوت الآلة أو اللمبة التي يصعب فهمها
ل) مبدأ الصورة/التجسيد

إضافة صور للمدرّب أو الوكيل التربوي في التعلم ستكون أكثر فعالية إذا تم استخدامها للمساعدة في توصيل المادة، وليس فقط كزينة للعرض^{١٦}.

د. مهارة الاستماع

١. مفهوم مهارة الاستماع

الاستماع هو عملية تلقي مجموعة من الأصوات المكوّنة من مفردات أو جمل ذات معنى يرتبط بما قبله في موضوع معيّن. ويعد الاستماع كذلك قدرة تمكن مستعمل اللغة من فهم اللغة المنطوقة واستيعابها^{١٧}.

مهارة الاستماع هي قدرة الشخص على استيعاب أو فهم الكلمات أو الجمل التي ينطق بها شريك الحديث أو وسائل معينة. يمكن تحقيق هذه القدرة في الواقع من خلال التدريب المستمر على الاستماع إلى الفروق الصوتية لعناصر الكلمات (الفونيمات) مقارنة بالعناصر الأخرى وفقاً لمخارج الحروف الصحيحة سواء من المتحدث الأصلي أو من خلال التسجيلات^{١٨}.

٢. خطوات مهارة الاستماع

في دراستها، تستخدم الاستماع الخطوات التالية:
أ) فتح درس الاستماع.

^{١٦} Jules Nurhatmi, 'TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN : LANDASAN KOGNITIF', *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, ١ (٢٠٢٥), pp. ١٠١-١٠٥.

^{١٧} Umami Kalsum and Muhammad Taufiq, 'Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' Melalui Metode Storytelling Pada Siswa Kelas X', *Journal of Education Research*, ٤, ٣ (٢٠٢٣).

^{١٨} Mahbub and Riska Khusnul, 'Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Maharah Istima' Di Madrasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi', *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, ٢, ٢ (٢٠٢٢).

- ب) تقديم مادة الدرس باستخدام الطريقة المناسبة للأهداف.
- ج) إعطاء الفرصة للطلاب لفهم المادة التي تم سماعها. إذا كانت هناك كلمات صعبة أو مصطلحات غير واضحة، يقوم المعلم بشرحها.
- د) يناقش الطلاب المادة التي تم قراءتها وينتهون بطرح الأسئلة المتعلقة بالهدف المقصود.
- هـ) مطالبة الطلاب بعمل ملخص لما قيل وتقديم تعزيز شفهي لأصدقائهم.
- و) تقييم إنجازات الطلاب من خلال طرح أسئلة عميقة.^{١٩}

٣. مشكلات في تعلم مهارة الاستماع

- هناك عدة مشكلات في تعلم مهارة الاستماع، وهي كما يلي.
- أ) المشاكل المتعلقة بالاستماع تنقسم إلى قسمين:
- ١) متعلق بأجزاء الجسم. ومن الأمثلة على ذلك ضعف سمعه، الذي قد يسمح له بالتعافي أو لا يسمح له بذلك.
- ٢) المتعلق بالذكاء. في هذه الحالة، على سبيل المثال، هو عدم القدرة على استقبال المعلومات التي تم الحصول عليها بحيث يصعب على الدماغ استيعابها ويؤدي إلى انخفاض الذكاء ومحدودية المفردات اللغوية واكتساب اللغة بشكل غير مثالي. ثم، عند متابعة الدروس، يواجهون صعوبات في فهم جوهر الدرس.
- ب) المشاكل المتعلقة بالمادة المختارة. مثاله هو أن المادة مرتفعة جدًا بحيث يصعب على الطلاب فهمها. الحل هو اختيار المواد المناسبة لهم، ليست سهلة جدًا ولا صعبة جدًا.
- ج) المشاكل التي تظهر عند معلمه. على سبيل المثال، هناك علاقة غير متناغمة بين المعلم والطالب أو تقديم المادة بشكل باهت أو اختيار الوقت غير المناسب. الحل هو إعادة بناء علاقة جيدة وإيجابية مليئة بالمودة والاحترام بين الطلاب والمعلمين، واختيار أسلوب مناسب في تقديم المادة لجذب انتباه الطلاب مما يعزز حماسهم للتعلم، وكذلك الاحترافية في اختيار الوقت الفعال.

^{١٩}Kalsum and Taufiq, 'Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' Melalui Metode Storytelling Pada Siswa Kelas X'.

د) بالإضافة إلى هذه المشاكل الثلاث، هناك مشاكل أخرى تظهر. أحد الأمثلة على ذلك هو دخول شخص غريب إلى الفصل الدراسي، أو يحدث ضجيج في الفصل أو ينزعج المعلم من الطلاب الذين يطلبون الإذن.^{٢٠}

٤. مؤشر تقييم مهارة الاستماع

كل مهارة لها مؤشرات خاصة بها في التقييم، كتب محمد عاين في كتابه كما يلي. مؤشرات التقييم في مهارة الاستماع تتدرج. تبدأ من مستوى مهارة الاستماع المنخفض (LOTS)، مستوى المهارة المتوسطة (MOTS)، ومستوى المهارة العالي (HOTS). مؤشرات مستوى المهارة المنخفض تشمل على سبيل المثال تقليد الكلمات، العبارات، الجمل القصيرة التي تسمع، والعثور على المعلومات أو الحقائق الظاهرة. مستوى المهارة المتوسطة يشمل على سبيل المثال العثور على المعلومات الضمنية، الشرح (الفهم)، وتطبيق أو تنفيذ الأوامر وفقا للنص الشفهي الذي يسمع. مؤشرات مستوى المهارة العالي تشمل على سبيل المثال المقارنة، التعريف، العثور على الموضوع، والعثور على الرسالة.^{٢١}

^{٢٠} Nur Afni, 'PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DALAM MAHRAH ISTIMA' PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTS.N ١ BUOL', *Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*, ٢٠٢٥.

^{٢١} Zulpina Zulpina, 'Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, ٦,٣ (٢٠٢٢), p. ٧٨٢, doi:١٠.٣٥٩٣١/am.v٦i٣,١٠٨٩.