VOLUME 8 NO 1 JUNI 2024 ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

تطبيق وسائل التعليم القائمة على تطبيقات أدوبي في تعليم مهارة الكلام

Muhammad Triwibowo
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
tribowokrenz@gmail.com
Destia Harsita
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
destiaharsita224@gmail.com
Laily Fitriani
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
laily@bsa.uin-malang.ac.id

مستخلص البحث

يهدف هذا البحث إلى معرفة ما يلي ١) الخطوات المتعلقة باستخدام تطبيقات أدوبي بريمير برو، أدوبي فايرفلاي، وهايجن التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي كوسائل تعليمية تفاعلية للغة العربية، وخاصة في مهارة الكلام. ٢) فعالية أدوبي كوسيلة تعليمية تفاعلية في تعليم مهارة الكلام. استخدم هذا البحث منهجًا مختلطًا يجمع بين الأساليب الكمية والنوعية، وتقنيات جمع البيانات المستخدمة هي التوثيق والاستبيانات. وخلصت نتائج هذا البحث إلى ما يلي: ١) الخطوات المتعلقة باستخدام تطبيقات أدوبي كأداة تعليمية تفاعلية في تعليم مهارة الكلام، وهي: أ) البحث عن الصور باستخدام أدوبي فايرفلاي، ب) تحويل الصور إلى رسوم متحركة باستخدام هايجن التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي، ج) تحرير فيديو الرسوم المتحركة باستخدام أدوبي بريمير برو. ٢) كشفت عن نجاح أدوبي كوسيلة تعليمية تفاعلية في تعزيز مهارة الكلام باللغة العربية. أثبتت الاستفادة من أدوبي في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية فعالية كبيرة في دعم عملية التعليم. وقد أظهرت نتائج الاستبيان الذي تم توزيعه عبر نموذج جوجل، بنسبة ٧٧,١٪، دليلاً ملموسًا على فعالية استخدام أدوبي في تعليم مهارة الكلام.

الكلمات المفتاحية: أدوبي، وسائل التعليم، مهارة الكلام

المقدمة

تطوير التكنولوجيا له تأثير كبير على عالم التعليم، بما في ذلك في عملية التعلم (Panjaitan & Al Rasyid, 2023). ستتم عملية التعلم بشكل جيد إذا كانت مدعومة بأساليب ومواد ووسائط تعليمية كافية ومناسبة في استخدامها. خاصة في هذا العصر من التكنولوجيا المتطورة بشكل متزايد أو يشار إليها عادة باسم الجيل *Z*، فقد اعتمد كل شيء على التطبيقات الرقمية (Irsyad, 2020). يمكن تفسير استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعليم على أنه نظام معالجة رقمي يشجع التعلم النشط وبناء المعرفة والاستفسار والاستكشاف لدى الطلاب (Hidayat & Khotimah, 2019).

إن استخدام التكنولوجيا في التعليم سيجعل الطلاب أكثر اهتماما وحماسا للتعلم (Al Irsyadi et al., 2020). تلعب الأجهزة الرقمية دورا مهما في دعم استدامة أنشطة التعلم وأصبحت جزءا مهما من عملية التعلم (Heryani et al., 2022). يستخدم هذا الجهاز الرقمي بالتأكيد من قبل المعلمين في عملية التعلم. في الوقت الحاضر، يطلب من المعلمين أن يكونوا مبدعين ومبتكرين من خلال استخدام التكنولوجيا مثل الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر والإنترنت والبريد الإلكتروني في عملية التعلم (Napaldi et al., 2024).

العصر الرقمي هو تطور لعالم التكنولوجيا يتكون من مجموعة من الوسائط التي لن تعمل إذا كانت قائمة بذاتها (أندرياني، ٢٠١٨). تعتمد التكنولوجيا الرقمية على الإنترنت التي تهيمن بشكل كبير على القطاعات الاقتصادية والفنية والرياضية والحكومية والاجتماعية والتعليمية وما إلى ذلك (Kholifah, 2022).

سمح تطور العلوم للتكنولوجيا بأن تكون وسيلة فعالة للبحث والوصول إلى المواد التعليمية المختلفة بسرعة (Putra & Pratama, 2023). وبالتالي، فإن التكنولوجيا في جانب التعليم، يمكن لعملية التعليم

والتعلم تحسين الجودة أو الجودة، ويمكن أن تساعد في حل المشكلات في عالم التعليم.(Amrina et al., 2023)

يجب تطبيق اختراقات مبتكرة مختلفة في عملية التعلم، كشكل من أشكال جهود التطوير الضرورية للغاية كأداة لتحقيق أقصى قدر من النتائج أو الأهداف في التعلم (Alfani et al., 2023). أحد منتجات تكنولوجيا المعلومات المنتجة هو في شكل تطبيقات يمكن استخدامها كوسيلة في التعلم. تعد وسائط التعلم كيانا بالغ الأهمية من أجل تغليف التعلم الهادف. ترتبط وسائط التعلم بمكونات التعلم الأخرى في وقت واحد في تحقيق تكييف التعلم.(Prasetia et al., 2023)

وذكرت جمعية تكنولوجيا التعليم والاتصالات *(AECT)* أن "المقصود بالإعلام هو قناة يمكن استخدامها في عملية نقل المعلومات أو الرسائل". ينص رأي آخر على أن وسائط التعلم هي أحد مكونات موارد التعلم أو المركبات المادية التي توجد فيها مواد تعليمية في بيئة الطالب يمكن أن تحفز الطلاب على التعلم.(Enramika, 2023)

تعلم اللغة العربية هناك مهارات تعرف باسم المهارات اللغوية والتي تسمى في المصطلحات العربية مهارة. تنقسم المهارة إلى أربعة أجزاء، وهي مهارة استماء، ومهارة كلام، ومهارة قرعة، ومهارة كتابة. مهارة كلام لها دور في التفاعل والتواصل بين المتحدثين والمستمعين، على سبيل المثال بين الطلاب والمعلمين أو بين طالب وآخر. في عملية التعلم، يتم استخدام مهارة كلام أيضا عند المناقشة ونقل الأفكار والآراء وطرح الأسئلة والإجابة عليها وما إلى ذلك.(Akbar & Mufidah, 2022)

أدوبي هي أداة يمكن استخدامها لإنشاء وسائط تعليمية تفاعلية، أي في شكل برنامج كمبيوتر يوفر مجموعة متنوعة من الميزات التي ستكون مفيدة جدا لجعل الرسوم المتحركة أسهل وأكثر إثارة للاهتمام. بالإضافة إلى ذلك، فإن أدوبي قادر أيضا على إنشاء وإدارة النصوص والكائنات ذات

التأثيرات ثلاثية الأبعاد، بحيث تكون النتائج مثيرة للاهتمام للغاية والتي يمكن استخدامها لاحقا في عملية تعلم اللغة وفقا للمهارة الذي تريد أن تهدف إليه (Irsyad, 2020)

تسلط المراجعة الدقيقة للأدبيات الضوء على أن الدراسات السابقة قد كشفت عن التأثير الإيجابي لدمج التكنولوجيا الرقمية في التعلم والتي أصبحت بعد ذلك أساسا قويا في إعداد هذه المقالة، مثل البحث الذي يحمل العنوان. ١) تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على اليوتيوب لتعلم الاستماع إلى اللغة العربية على مستوى المدرسة العليا، ٢) الوسائط التفاعلية *Adobe Flash CS*٦ مع نموذج *Dart* في تعلم اللغة العربية في عصر جائحة ١٩-*Covid*، استخدام الوسائط الرقمية والتكنولوجيا في التغلب على مشاكل التعلم. وأظهرت جميعها نتائج إيجابية وهامة.

لقد فتح التطور السريع للتكنولوجيا فرصا غير محدودة للتقدم والابتكار في عملية التعلم. بمساعدة التكنولوجيا، يمكن للطلاب الوصول إلى الموارد التعليمية من أجزاء مختلفة من العالم، مما يتيح تعاونا عالميا أسهل وإلهاما للإبداع وحل المشكلات على نطاق أوسع. لذلك، فإن فهم تأثير وإمكانات التكنولوجيا في التعلم هو المفتاح لخلق بيئة تعليمية شاملة وديناميكية للأجيال القادمة.

مناهج البحث

تستخدم هذه الدراسة طرقاً مختلطة، مما يعني الجمع بين البيانات الكمّية والكيفيّة لتوفير الفهم الشامل. من خلال الجمع بين هاتين الطريقتين، يمكن للباحثين اكتساب فهم أعمق وأكثر شمولا للظاهرة قيد الدراسة، وإثراء تفسير البيانات وتوفير أساس متين لاختتام الدراسة (Isnaeni & Kumaidi, 2015).

ومن المقرر أن تنظر: (١ خطوات استخدام أدوبي كوسائط تعليمية تفاعلية في مهارة الكلام باللغة العربية. (٢ فعالية تطبيقات أدوبي كوسيلة تساعد على تعلم اللغة العربية.

يتم استخدام البيانات النوعية لعرض خطوات استخدام أدوبي. تقوم شركة تحنيك بجمع البيانات من خلال الوثائق، على شكل كتابة، وصور، وتستخدم البيانات الكمية لشرح فعالية استخدام تطبيقات أدوبي في تعلم مهارة الكلام باللغة العربية. تم جمع تقنية تحليل البيانات من خلال استبيان على شكل نموذج جوجل مع عينة شملت طلاب الرياضيات البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج تتكون من ٣٥ طالبا. يعتمد وصف البيانات التي تشكل نسبة مئوية لإعطاء معنى للبيانات التي تم الحصول عليها على نتائج الاستبيان، مع الفئات التالية: ٨٠٪ – ١٠٠٪ = فعال جدا، ٦٠٪ – ٧٩٪ = فعال، ٤٠٪ – ٥٩٪ = فعال إلى حد ما، ٢٠٪ –٣٩٪ = أقل فعالية، ٠٪ –١٩٪ = غير فعال.

نتائج البحث ومناقشة البحث

أ. خطوات استخدام أدوبي كوسيلة لتعلم مهارة الكلام باللغة العربية.

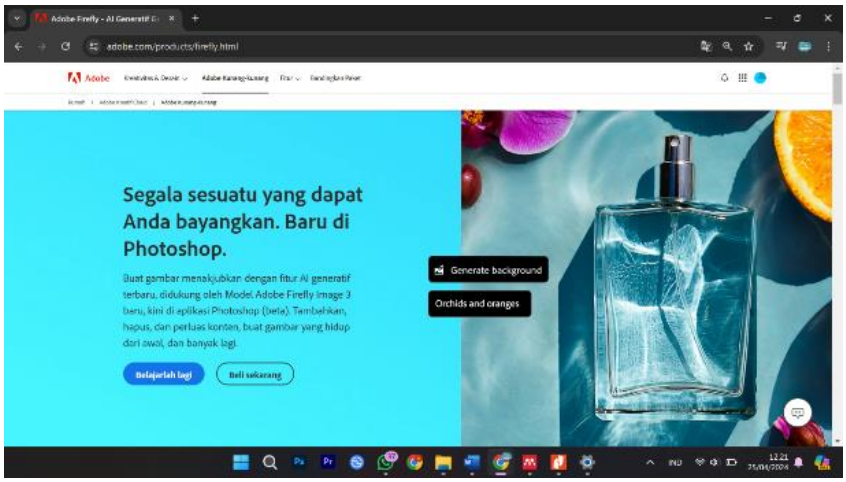
في هذا العصر الرقمي، أصبحت القدرة على إتقان تطبيقات أدوبي مهارة ذات قيمة عالية. فيما يلي خطوات عملية في استخدام الميزات المختلفة التي توفرها تطبيقات أدوبي لزيادة الإبداع والإنتاجية في التعلم التفاعلي.

١. زيارة الموقع

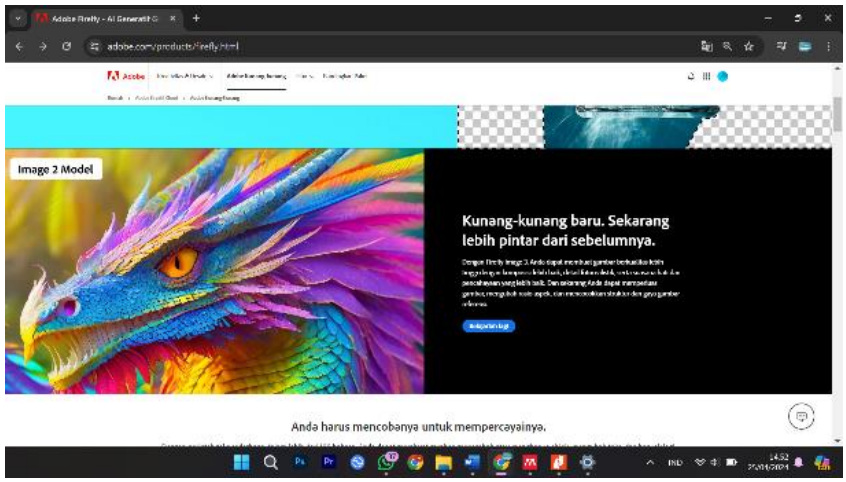
الخطوة الأولى التي يجب القيام بها هي زيارة صفحة موقع أدوبى فايرفلاي:

https://shorturl.at/vfIPU سيتم توجيهها إلى القائمة الرئيسية.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742



من القائمة الرئيسية، قم بالتمرير لأسفل حتى تصل إلى الصورة التالية، ثم اضغط على تعلم المزيد، وستتم توجيهك لاحقاً إلى قائمة الذكاء الاصطناعي التوليدي.



الشكل ١ من عرض القائمة الرئيسية أدوبي فايرفلاي.

(https://shorturl.at/0ulmM)

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

٢. الذكاء الاصطناعي التوليدية

في قائمة الذكاء الاصطناعي التوليدي، أدخل الكلمات الرئيسية وفقًا للصورة التي سننشئها.

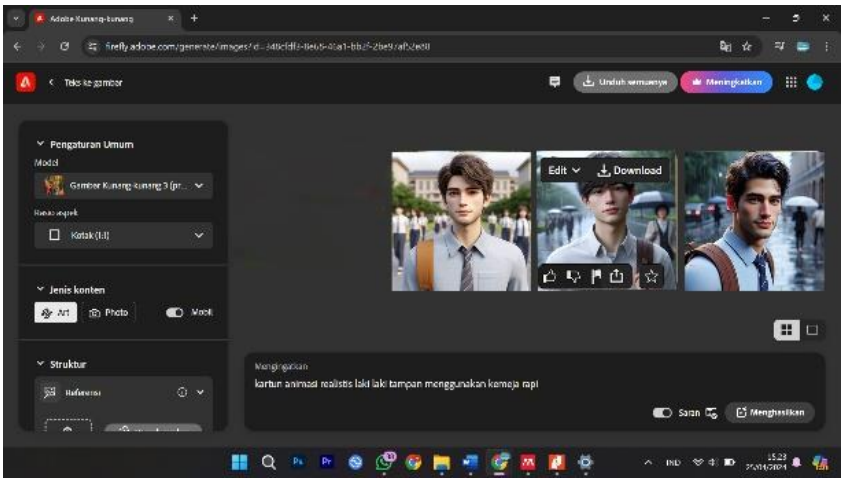
الشكل ٢ عرض الذكاء الاصطناعي التوليدي التوليدي أدوبى فايرفلاي.

(https://shorturl.at/dskVg)

٣. اختر شخصية

في هذه الواجهة، حدد الصورة التي نريد استخدامها في مقطع الفيديو. إذا لم تكن لديك صورة مناسبة، يمكنك تعديل الكلمة الأساسية لعرض الصورة كما نريد. بعد ذلك، اضغط على تنزيل إذا حصلت على الصورة المناسبة.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

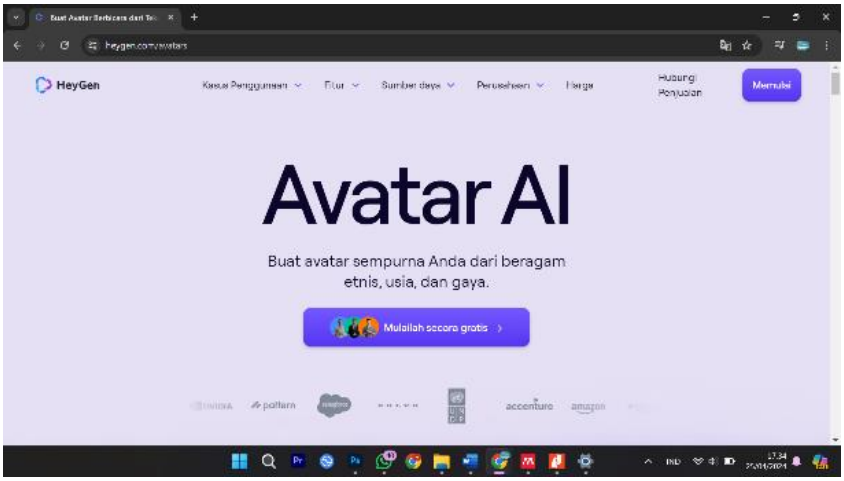


الشكل ٣ من وجهة نظر صورة أدوبى فايرفلاي.

(https://shorturl.at/FD3oP)

٤. تحرير الصور إلى صور متحركة.

قم بتسجيل الدخول إلى موقع هايجن الذكاء الاصطناعي لجعل الصورة لم يتم التقاطها في أدوبى فايرفلاي. ثم قم بتسجيل الدخول باستخدام حساب جوجل الخاص بك عن طريق الضغط على زر البدء.



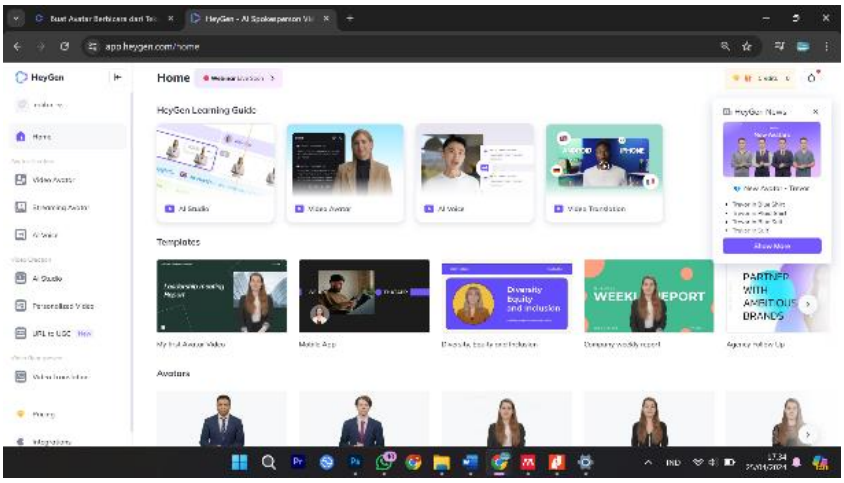
الشكل ٤ من العرض الأولي هايجن الذكاء الاصطناعي.

(https://www.heygen.com/avatars)

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

٥. تسجيل الدخول إلى *Heygen-Ai*

بعد تسجيل الدخول، ستظهر شاشة على النحو التالي ثم اضغط على زر الفيديو الرمزي.

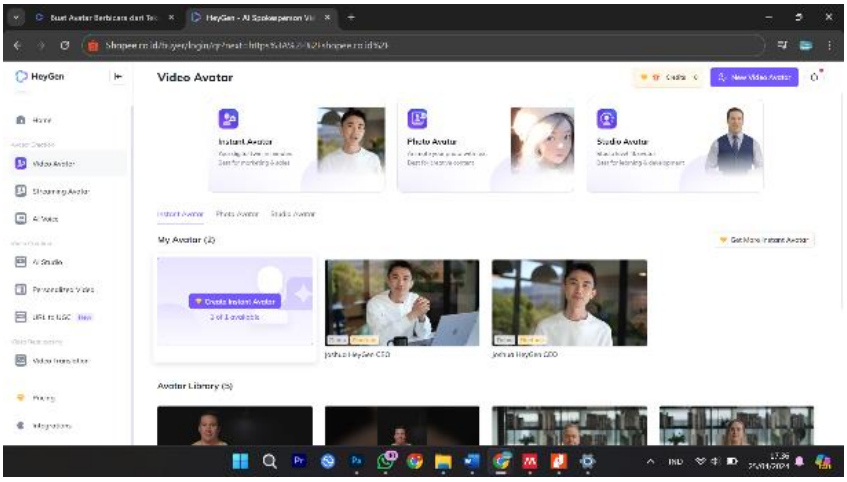


الشكل ٥ من العرض الأولي ل هايجن الذكاء الاصطناعي.

(https://app.heygen.com/home)

٦. إنشاء صور رمزية فورية

اضغط على زر الإنشاء الفوري في الصورة الرمزية للدخول إلى غرفة التعديل.



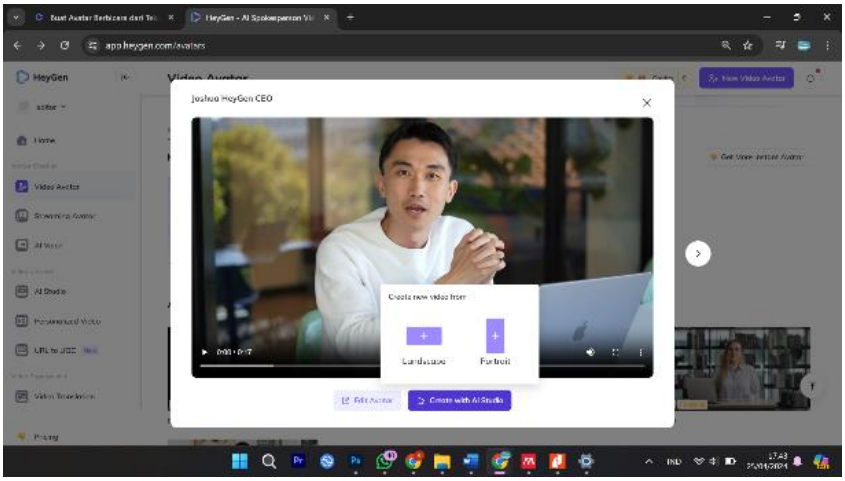
الشكل ٦ من المنظر الرئيسي هايجن الذكاء الاصطناعي.

(https://app.heygen.com/avatars)

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

٧. إنشاء باستخدام استوديو الذكاء الاصطناعي

ثم اختر الأبعاد المناسبة وفقاً للاحتياجات. في هذه الحالة، يستخدم الباحث تنسيق العرض.

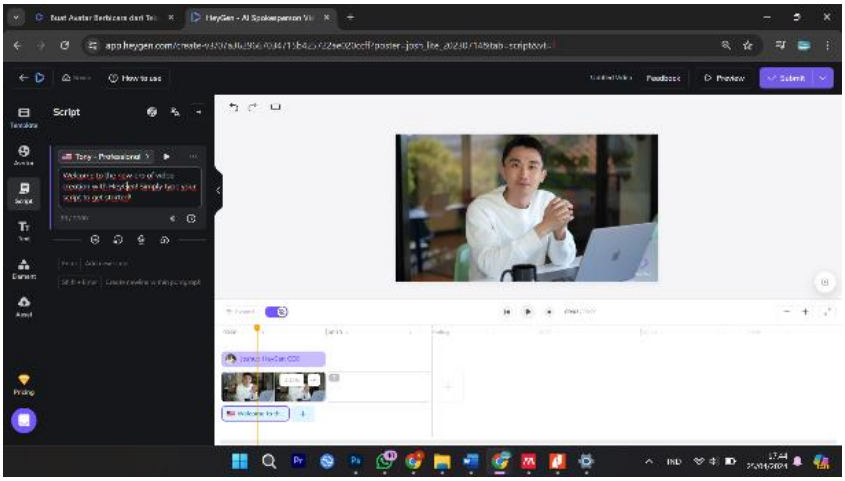


الشكل ٧ من شاشة اختيار أبعاد الفيديو هايجن الذكاء الاصطناعي.
(https://app.heygen.com/avatars)

٨. أدخل النص

أدخل النص في النص البرمجي الذي سيتم تحويله تلقائيًا إلى صوت سيتم مزامنته مع شفاه الصورة الرمزية. بمجرد أن يكون كافياً ثم قم بتصدير الفيديو.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

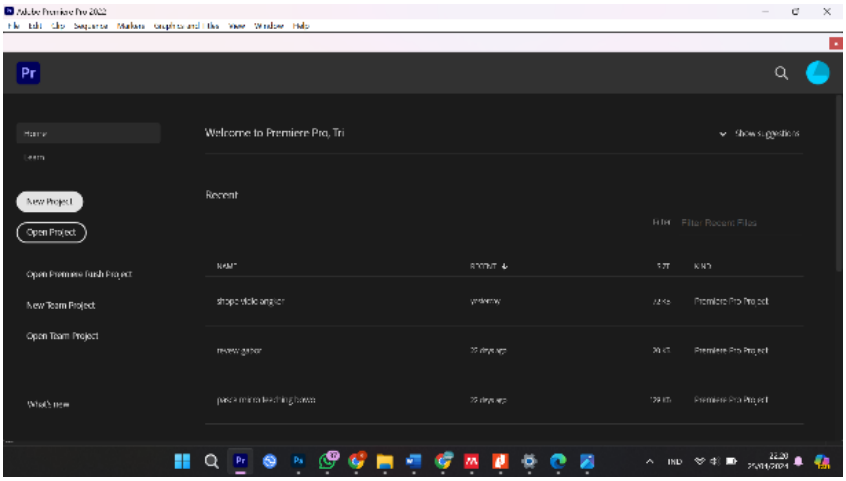


الشكل ٨ من شاشة تحرير هايجن الذكاء الاصطناعي.

https://shorturl.at/BxoVR

٩. تحرير مقاطع الفيديو في أدوبي بريمير برو

بعد الحصول على المواد الخام في شكل رسوم متحركة رمزية، افتح تطبيق أدوبي بريمير برو.

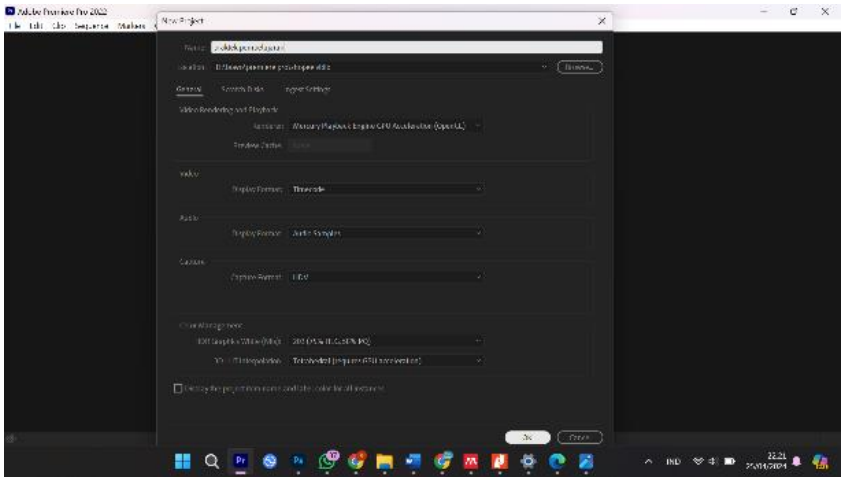


الشكل ٩ من العرض الأولي لتطبيق أدوبي بريمير برو.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

١٠. مشاريع جديدة

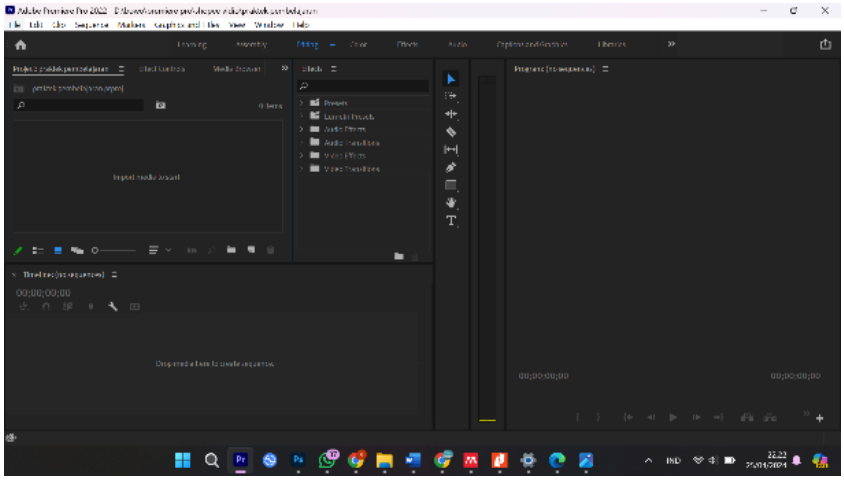
اكتب اسما للمشروع الجديد حتى لا يتم الخلط بينه وبين الملفات الأخرى.



الشكل ١٠ من عرض المشروع الجديد لتطبيق أدوبي بريمير برو.

١١. عرض قائمة تحرير أدوبي بريمير برو

بعد فتح القائمة الرئيسية للتحرير، الخطوة التالية هي إنشاء تسلسل سيصبح في النهاية الجدول الزمني أثناء تحرير الفيديو.

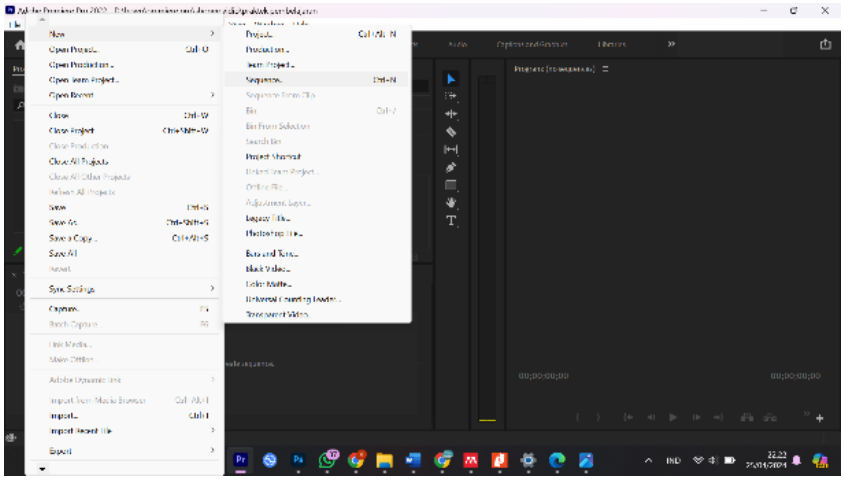


الشكل ١١ من عرض قائمة تحرير أدوبي بريمير برو.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

١٢. إنشاء عرض أول للمحترفين

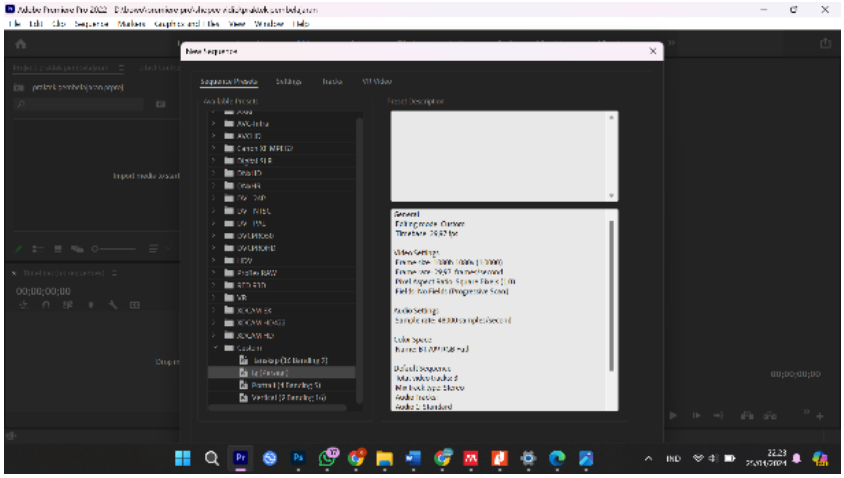
لإنشاء تسلسل يحوم فوق قائمة الملفات، جديد، التسلسل.



الشكل ١٢ من العرض الذي يجعل التسلسل من تطبيق أدوبي بريمير برو.

١٣. نافذة التسلسل

في هذه القائمة، حدد تنسيق الفيديو الأفقي أو ١٦: ٩.

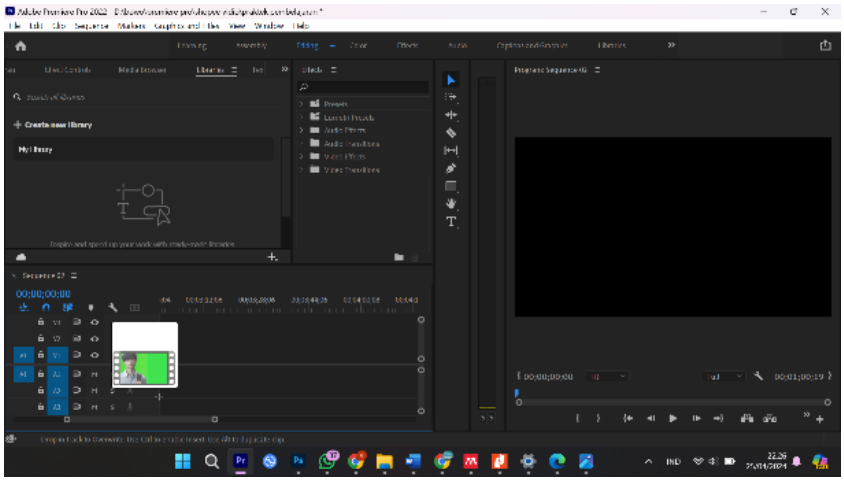


الشكل ١٣ من عرض التسلسل لتطبيق أدوبي بريمير برو.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

١٤. تغذية الفيديو

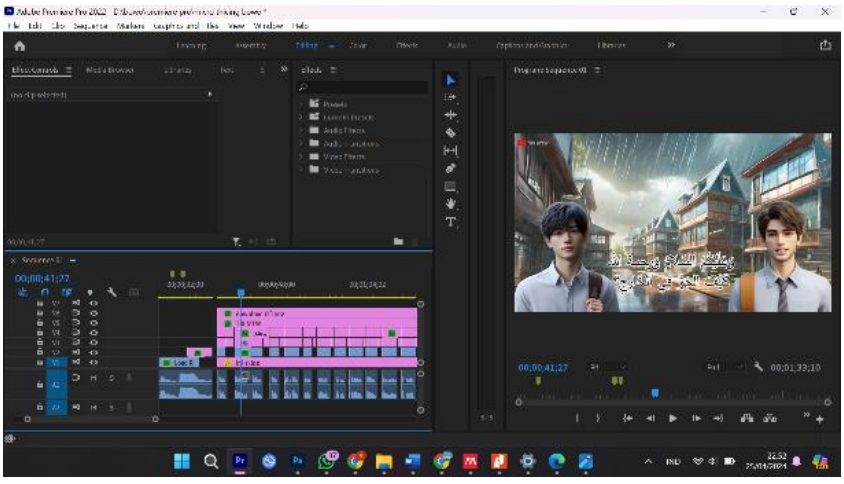
بعد إنشاء التسلسل، ثم نقل بيانات الفيديو إلى بيانات السكون التي أنشأناها بواسطة دراك وإسقاطها في الخط الزمني.



الشكل ١٤ عرض إدخال الفيديو لتطبيق أدوبي بريمير برو.

١٥. تحرير الفيديو

قم بتحرير مقاطع الفيديو وفقا لإبداعك لإنتاج مقاطع فيديو جذابة يتم تحديدها بدقة عالية.



الشكل ١٥ من شاشة قائمة تحرير تطبيق أدوبي بريمير برو.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

١٦. تصدير الفيديو

بعد أن يكون الفيديو أنيقا ومثيرا للاهتمام، فإن الخطوة التالية هي تصدير الفيديو بالضغط على زر *CTRL + M* كما هو موضح أدناه.

الشكل ١٦ عرض تصدير الفيديو لتطبيق أدوبي بريمير برو.

من خلال فهم خطوات استخدام تطبيقات أدوبي التي تم شرحها، أصبح لدى المعلمين الآن أساس متين لتطوير مهارات تصميم وإنتاج مقاطع فيديو تعليمية تفاعلية جذابة للغاية.

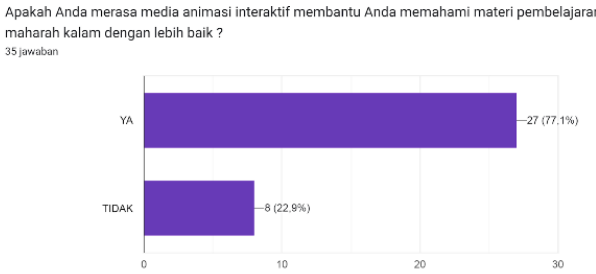
ب. فاعلية أدوبي كوسيط تعليمي تفاعلي في مهارة الكلام باللغة العربية.

كما جاءت نتائج البحث التي تم الحصول عليها من خلال استمارة جوجل والتي تم توزيعها على طلاب الرياضيات البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية البالغ عددهم ٣٥ طالبا على النحو التالي:

الرسم البياني ١

تساعد وسائط الرسوم المتحركة التفاعلية الطلاب على فهم المواد الموجودة في المعالج التعلم.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

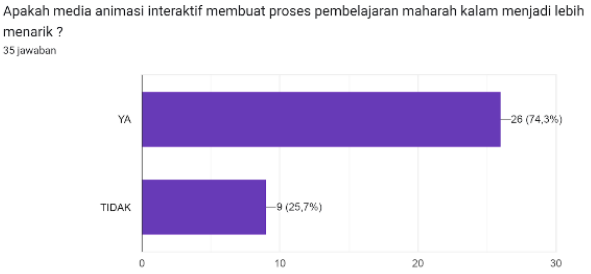


يوضح الشكل ١ أن وسائط الرسوم المتحركة التفاعلية من خلال أدوبي هي فيديو رسوم متحركة ممتع يسهل على الطلاب تعلم مهارة كلام. من بين ٣٥ طالبا، أجابوا بنعم ٢٧ (٧٧,١٪) من الطلاب، الذين وصفوا أن أكثر من نصف الطلاب شعروا أن تعلم اللغة العربية باستخدام مقاطع الفيديو التفاعلية من أدوبي كان أسهل في الفهم والمتابعة.

من نتائج التحليل أعلاه يمكن القول أن تعلم الكلام باستخدام مقاطع الفيديو التفاعلية يسهل على الطلاب في عملية التعلم.

الرسم البياني ٢

تعطي وسائط الرسوم المتحركة التفاعلية انطباعا مثيرا للاهتمام.



يوضح الشكل ٢ أن وسائط الرسوم المتحركة التفاعلية من خلال أدوبي توفر تجربة تعليمية ممتعة للغاية للطلاب. من إجمالي الطلاب، أي ٣٥ شخصا، اختار ٢٦ (٧٤,٣٪) منهم نعم،

وهذا يدل على أن أكثر من نصف الطلاب يشعرون بسعادة كبيرة في تعلم اللغة العربية باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة.

من التحليل أعلاه، يمكن القول أن أدوبي تقدم مساهمة كبيرة إذا تم دمجها في عملية تعلم مهارة كلام، مع العديد من الميزات المتقدمة القادرة على إنتاج ابتكارات فيديو متحركة بأحدث الاتجاهات، مما يوفر جواً تعليمياً ممتعاً للغاية.

الاختتام

بناء على نتائج تحليل البحث، يمكن استنتاجه على النحو التالي:

١. يمكن استنتاج نتائج هذه الدراسةأن خطوات استخدام أدوبي كوسيلة للتعلم تؤكد نتائج هذه الدراسة أن تطبيق أدوبي كأداة تعليمية لتحسين مهارة الكلام باللغة العربية قد أنتج تأثيرا استثنائيا وهادفا. تصبح الفصول الدراسية أكثر ديناميكية، وتعزز التواصل المكثف، وتشجع مشاركة الطلاب الأكثر نشاطا. إن استخدام أدوبي كوسيلة تعليمية يسلط الضوء على طبيعتها التفاعلية من خلال إشراك الطلاب مباشرة، مما يمنحهم مساحة لممارسة التحدث باللغة العربية بإبداع وفعالية.
٢. من حيث الفعالية، تستنتج هذه الدراسة أن استخدام أدوبي كوسيلة تفاعلية لتعلم مهارة كلام فعال للغاية. ويدعم هذا الاستنتاج نتائج استبيان تم توزيعه من خلال نموذج جوجل على المشاركين في البحث. من البيانات التي تم جمعها، يمكن ملاحظة أن ٧٧,١٪ من المشاركين يوافقون على أن استخدام أدوبي يساهم بشكل إيجابي في تحسين مهارة الكلام باللغة العربية.

من المهم ملاحظة أن هذا التطوير لا يقتصر فقط على جودة التعلم، بل يمتد أيضًا إلى مستوى مشاركة الطلاب. تظهر نتائج الدراسة أن استخدام أدوبي يحفز تفاعلا أكثر كثافة بين الطلاب، مما

يخلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وتعاونا. وهذا يوفر دليلا قويا على أن دمج أدوبي في تعلم مهارة كلام لا يحسن فعالية التعلم فحسب، بل يؤدي أيضا إلى تجربة تعليمية أكثر جاذبية وفائدة للطلاب.

المراجع

Akbar, Y. M., & Mufidah, N. (2022). Innovation In Arabic Speaking Learning During Pandemic: A Study At Man Pematangsiantar. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, *4*(1), 63. https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i1.5987

Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, *10*(1), 55–66. https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581

Alfani, A., Syahriramadhan, M., Baihaqi, M. R., & Faruq, M. (2023). Pengembangan Media Intraktif Pembelajaran Menyimak Bahasa Arab Tingkat Madrasah Aliyah Berbasis Youtube. *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*, *8*(1), 361–367. http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/2621

Amrina, A., Mudinillah, A., & Husna, K. H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Benime Untuk Pembelajaran Maharah Kalam Di Madrasah Aliyah Negeri. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(2), 24–40. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/6196

Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital. *FIKROTUNA*, *7*(1), 789–802. https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184

Enramika, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan pendidik abad 21. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, *2*(2), 563–572. https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/shibghoh/article/view/11027

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, *31*(1), 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *2*(1), 10–15.

Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, *1*(2), 103–130. https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i2.14

Isnaeni, W., & Kumaidi, K. (2015). Evaluasi Implementasi PKP Dalam Pembelajaran Biologi Di Sman Kota Semarang Menggunakan Pendekatan Mixed-Method. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *19*(1), 109–121. https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4561

Kholifah, A. (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4967–4978. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2811

Napaldi, R., Yusri, M. A. K., Syafril, S., & Supendra, D. (2024). Development of Android-Based Learning Media in Class X MA Arabic Language Subjects. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *10*(1), 2656–5862. https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.6584/http

Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, *4*(2), 484–495. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

Prasetia, U., Kadir, H., & Supriyadi, S. (2023). Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *9*(1), 141. https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201

Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, *4*(8), 323–329. https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005