

*Wasilah Al-Al'ab Al-Tafa'uliyah Fi Ta'lim Maharah Kitabah
Haya Nabila*

وسيلة الألعاب التفاعلية في تعليم مهارة الكتابة

حي نبيلا

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Kalimantan Selatan · Indonesia

Email : freefire@gmail.com

أ- مقدمة

لتعليم اللغة العربية أربع مهارات، وهي الكلام والقراءة والإستماع والكتابة. يتم تضمين الكتابة في المهارات الأكثر أهمية وإنتاجية. تعد الكتابة أيضا واحدة من أصعب المهارات لأنها يجب أن تكون قادرا على إتقان عناصر اللغة وإعداد القواعد النحوية بحيث يكون من السهل فهمها. وقال مرادي¹ أن مهارة الكتابة مهارة صعبة للطلبة لأن عملية الكتابة عملية معقدة تتعامل معها علوم اللغة ومهارات لغوية. وكل منها يتأثر بعضها على البعض.

في تسهيل مهارات الكتابة هناك حاجة إلى وسائل التعليم. تعليم الوسائل مفيد جدا في تحسين جودة مهارات الكتابة الجميلة حتى يتمكن الآخرون من فهمها بسهولة. كما قال أمين أحسين أن الوسائل هو كل شخص أو مادة أو أداة أو حدث يحدد الشروط التي تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة والمهارات والموقف السلوك². من الوقت الآخر، شهدت وسائل تطورا سريعا للغاية، واحدة منها هي وسائل الألعاب تفاعلية. تعد اللعبة التفاعلية إحدى الوسائل التي تجعل طالبا وطلابا آخرين

¹أحمد مرادي، واقع تعليم مهارة الكتابة بإندونيسيا مشكلة وحلولا، مجلة عربيات: مجلة تعليم اللغة

العربية، المجلد 5، رقم 1 يونيو 2018م، ص. 159

² M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 24.

يلعبون دورا نشط وإبداعيا، كما يمكنهم استكشاف إمكانات الأطفال. مع هذه اللعبة سوف يشعر الطلاب بالراحة والسعادة والحماسة في التعليم. في هذا تعليم الكتابة، نحتاج حقا إلى ظروف جيدة وممتعة للطلاب. لأن ذلك الألعاب التفاعلية فعالة للغاية في جعل الطلاب يفهمون تعليم الكتابة بطريقة ممتعة.

في تعليم مهارات الكتابة، هناك العديد من الوسائل المناسبة للاستخدام في التعليم. واحد منهم هو الوسائل السمعية البصرية. يقول الكثير الناس أن هذه الوسائل جيدا جدا إذا تم استخدامها في التعليم، لأن هذه الوسائل قادرة على جعل الطلاب أكثر سهولة في استيعاب الدرس باستخدام حواسين في وقت واحد، وهما الرؤية والإستماع.

ومع ذلك، عند الباحثة أن الوسائل الأكثر فاعلية في تعليم مهارات الكتابة هي الألعاب التفاعلية. لأن الطلاب الذين يتعلمون لاتزال هناك أرواح متنافسة، وعادة يشعر الطلاب بالملل بسهولة في التعليم، لذلك مع هذه اللعبة التفاعلية سيكون الطلاب أكثر نشاطا في الحركة ولن يشعروا بالملل لأنهم في موقف تعليمي مثير. بهذه الطريقة سيقبلون الدرس بسهولة وسيكونون أكثر حماسة في التعليم. كما قال سوفرنو (Soeparno) الألعاب اللغوية في الأساس نشاط لاكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة مشجعة.³

ب- التعريفات

1- الكتابة

كلمة كتابة مصدر من كتب- يكتب⁴

هناك العديد من التعارف وفقا للخبراء والتي هي على النحو التالي :

³Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang:UIN-Malang Press, 2009), hlm. 80.

⁴ Mahmud Yunus, *Kamus Arab – Indonesia*, (Jakarta : PT. Mahmud Yunus wa Dzuhriyyah, 2015), hlm. 366.

أ) قال خليل الله إن الكتابة هي مهارة تنظم الأفكار والمعرفة ثم تنقل في شكل رموز حرفية.⁵

ب) صرح عزيز فخرالرزوي وإرتا محي الدين أن الكتابة هي مهارة تصور الرموز الرسومية ومنطق العمليات التي تصف شيئاً، والتي تهدف إلى التعبير عن الأفكار التي يمكن أن يفهمها شخص ما ويمكن قرائتها من قبل الآخرين.⁶

ج) يعرّف عبد الوهاب روشيدي الكتابة هي القدرة اللغوية المستخدمة للتعبير عن الأفكار والرسائل في مقال، ويمكن اختيار الرسالة التي يتم التعبير عنها بعناية وترتيبها بشكل منتظم بحيث يتم فهمها بسهولة بشكل صحيح عند التعبير عنها في الكتابة.⁷

د) قال ذولحاننان أن مهارة الكتابة هي مهارة يمكنها التعبير عن الأفكار والمعاشر كما هو موضح في شكل مكتوب.⁸

هـ) وفقاً لروسيا، نقلاً عن عبد الوهاب روشيدي ومملو نعمة، يقول إن الكتابة هي القدرة على استخدام أنماط اللغة المكتوبة للتعبير عن الأفكار أو الرسائل.⁹

و) قال أحمد مرادي أن الكتابة هي قدرة الفرد أو الإنسان على التعبير أفكاره ومشاعره وعبارة في نفسه بلغة سليمة بوضوح وفعالية.¹⁰

من بعض التعاريف المذكورة أعلاه ، يمكن أن نستنتج أننا نكتب لنقل الرسائل والأفكار والتعبير عن المشاعر للقراء في شكل مكتوب. في الكتابة ، نحتاج إلى إتقان

⁵ M. Khalilullah, *Opcit.*, hlm. 126.

⁶ Aziz Fakhurrozi & Erta Mahyudin, *Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jakarta : KEMENAG, 2012), hlm. 351.

⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang:UIN-Malang Press, 2009), hlm. 73-74.

⁸Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 192.

⁹Abdul Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 97.

¹⁰أحمد مرادي، "تعليم الكتابة المؤسس على بالمدخل النوعي"، ورقة بحثية مقدمة في الملتقى العلمي العالمي باللغة العربية التاسع في جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانق، 27-29 أغسطس 2015م، ص. 312

عناصر اللغة ، وقواعد إعداد اللغة التي يسهل فهمها. لذلك ، يجب أن نتدرب ونتعلم كثيراً حتى نتمكن من إنتاج كتابة جيدة وصحيحة.

2-الوسائل

تأتي كلمة media من الكلمة اللاتينية "medius" والتي تعني حرفياً الوسط أو الوسيط أو المقدمة. باللغة العربية ، تكون media (الوسائل) أو مقدمة للرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.¹¹

هناك العديد من التعارف وفقاً للخبراء والتي هي على النحو التالي:

(أ) وفقاً لخليل الله ، فإن وسائل الإعلام هي كل الأشياء التي يمكن استشعارها والتي يمكن أن تعمل كوسيط / مرافق / أدوات للتواصل (عملية التعليم والتعلم) بهدف التمكن من تحفيز أفكار ومشاعر ورغبات الطلاب بحيث تكون عملية التعلم يحدث في مستلم الرسالة (الطلاب).¹²

(ب) وفقاً لجمعية تكنولوجيا التعليم والاتصال في أمريكا التي نقلها عبد الوهاب روشيدي ، فإن وسائل الإعلام جميعها عبارة عن أشكال وقنوات يستخدمها المعلم لتوجيه الرسائل / المعلومات.¹³

(ج) ح. أسناير و م. بصير الدين عثمان قال إن وسائل الإعلام هي شيء يوجه الرسائل ويمكنه تحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم ورغباتهم حتى يتمكنوا من تشجيع عملية التعلم بأنفسهم.¹⁴

(د) وفقاً ل Gerlach & Ely ، وفقاً لما نقلته أزهر أرسيد ، فقد ذكر أن وسائل الإعلام هي كائنات بشرية أو مادية أو أحداث تهيب ظروفًا تجعل الطلاب

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 3.

¹² M. Khalilullah, *Opcit.*, hlm. 24.

¹³ Abdul Wahab Rosyidi, *Opcit.*, hlm. 26.

¹⁴H. Asnawir & M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

(ذ)

قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف.¹⁵ من بعض التعريفات المذكورة أعلاه، يمكننا استنتاج أن وسائل الإعلام هي وسيلة من الوسائل التي يمكن أن تساعد المعلمين في التدريس ، وجعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام ، وليس رتابة ، وممتعة للطلاب لفهم محتويات التعلم بسهولة.

ج - أنواع الوسيلة التفاعلية

هناك أنواع من الوسيلة التفاعلية كما يلي :

1- الوسيلة التفاعلية القائمة على التعليم الإلكتروني

من خلال التعلم الإلكتروني ، يمكن للطلاب مواصلة التعلم حتى لو لم يكونوا حاضرين جسديًا في الفصل. تصبح أنشطة التعلم مرنة جدًا حيث يمكن ضبطها وفقًا لتوفر وقت الطلاب. تحدث أنشطة التعلم من خلال تفاعل الطلاب مع موارد التعلم المتاحة والتي يمكن الوصول إليها من الإنترنت¹⁶.

2- الوسيلة التفاعلية على Web /الموقع على الإنترنت

يمكن استخدام الوسيلة Web كوسيلة تعليمية ، لأنه يمكن أن يساعد الطلاب على التفاعل مع أجهزة الكمبيوتر متعددة الوسائط ، مما يسهل على الطلاب قبول وفهم المواد التي تتم دراستها. من المتوقع أن تكون وسائط التعلم التفاعلي المستندة إلى الويب خيارًا يمكن استخدامه كوسيلة للتعلم لأنه يمكن الوصول إليها من خلال الشبكات المحلية المملوكة للمدارس بحيث يمكنها تحفيز تعلم الطلاب¹⁷.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Opcit.*, hlm. 3.

¹⁶Niken Ariani & Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 138.

¹⁷Muladi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN TIK POKOK BAHASAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA", <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4122>, diakses pada tanggal 31 oktober 2019, pukul 17:00

3- الوسيلة التفاعلية على البرنامج

البرنامج عبارة عن مجموعة من البيانات الإلكترونية المخزنة والمنظمة بواسطة جهاز كمبيوتر ، ويمكن أن تكون البيانات الإلكترونية المخزنة بواسطة جهاز كمبيوتر في شكل برامج أو تعليمات من شأنها تنفيذ أمر. من خلال هذا البرنامج أو البرنامج ، سيقوم الكمبيوتر بتشغيل أمر¹⁸.

4- الوسيلة التفاعلية على Android

يعتمد نظام التشغيل الذي تتبناه الهواتف المحمولة مع المزايا التي يتمتع بها اليوم على نظام Android. Android هو نظام تشغيل خلوي يستند إلى Linux. مع إعجاب العديد من مستخدمي Android بنظام التشغيل للهواتف الذكية ، نظرًا للعديد من ميزات Android التي تدلل مستخدمي الهواتف المحمولة¹⁹.

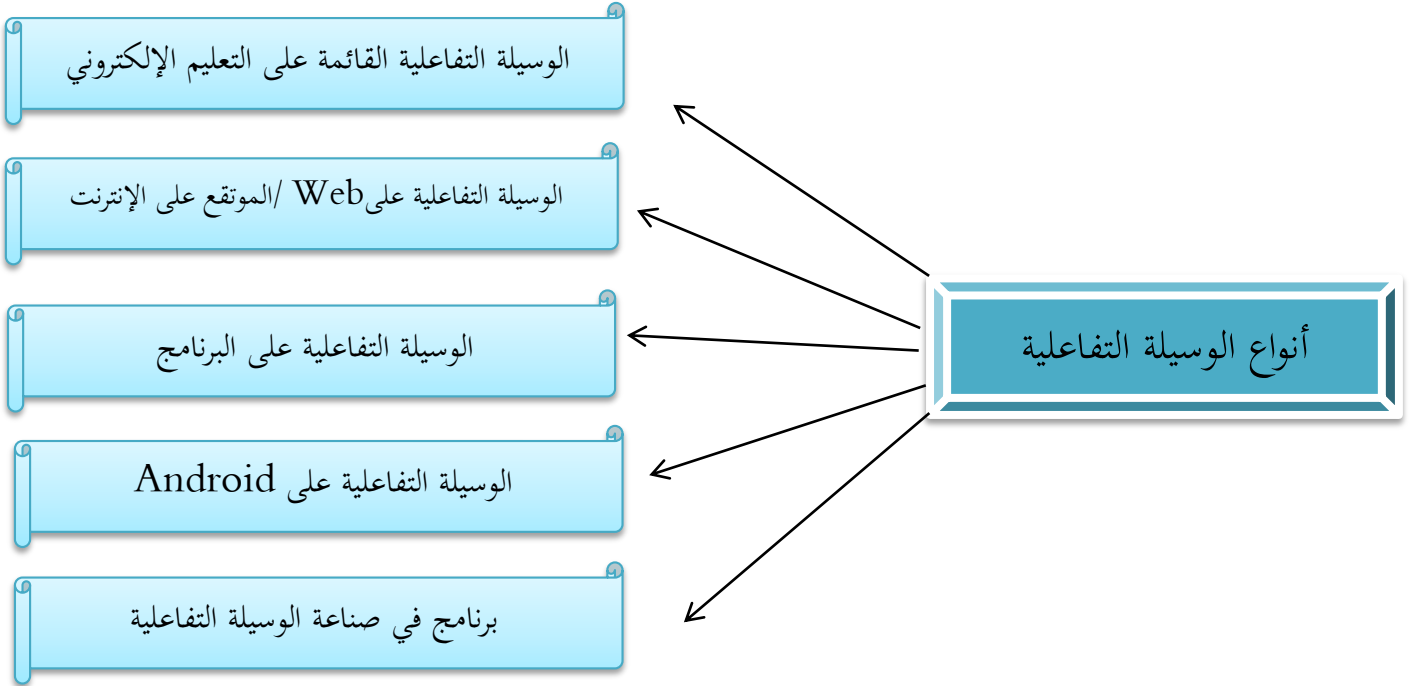
5- برنامج في صناعة الوسيلة التفاعلية

أحد البرامج التي يمكن استخدامها لإنشاء وسائط تعلم الوسائط المتعددة هو برنامج Swishmax. مع Swishmax ، لا يمكن فقط إنشاء وسائط تعلم الوسائط المتعددة ولكن يمكن أيضًا استخدامها في إنتاج أفلام بسيطة مثل الصور المتحركة لأفلام معقدة مثل مقاطع الفيديو أو الألعاب التي يتم حزمها عادةً بتنسيق تطبيق جاهز للاستخدام على قرص ثابت أو قرص DVD أو CD-ROM. مع هذه المزايا.

¹⁸ Fendi Dwi Hartanto, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTWARE SIMULASI PADA POKOK BAHASAN PERNAPASAN MANUSIA KELAS V ILYAS MADRASAH IBTIDAIYAH PERWARINDA KOTA BLITAR", <http://etheses.uin-malang.ac.id/7647/1/10140084.pdf>, diakses pada tanggal 31 oktober 2019, pukul 17:00.

¹⁹ Neneng Kurnia Apriyani, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG", http://repository.radenintan.ac.id/2500/1/SKRIPSI_NENENG_KURNIA_APRIYANI.pdf, diakses pada tanggal 31 oktober 2019, pukul 17:00.

مع هذه المزايا ، من المأمول أن تكون تطبيقات الوسائط التعليمية تفاعلية وجذابة للطلاب. بناءً على هذه الأسباب ، من الضروري تطوير وسائط تعليمية تفاعلية من خلال وصف الخطوات وتنفيذ نموذج تطوير معين يمكنه تحسين نتائج التعليم²⁰.



الرسم البياني 1: أنواع الوسيلة التفاعلية

د- عملية الوسيلة التفاعلية

كما قالت الباحثة في القسم "ج" ، فتذكر بعضها. تشمل الوسائل التفاعلية القائمة على التعلم الإلكتروني والوسائل التفاعلية القائمة على الويب والوسائل التفاعلية القائمة على نظام Android.

1- من خلال التعليم الإلكتروني

²⁰ Hutomo Atman Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Swishmax pada Materi Segiempat Kelas VII SMP", https://www.researchgate.net/publication/320557391_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_dengan_Menggunakan_Software_Swishmax_pada_Materi_Segiempat_Kelas_VII_SMP, diakses pada tanggal 31 oktober 2019, pukul 17:00.

يمكن للطلاب مواصلة التعليم حتى لو لم يكونوا حاضرين جسديًا في الفصل. إحدى الوسائل هي قرص Compast CD ونظام تخزين وتسجيل صوتي مسجل على قرص مرن. يمكن أيضًا استدعاء الأقراص المضغوطة تسجيل الأشرطة ، وهي أشرطة حلوة مليئة بالتسجيلات الصوتية.

فيما يلي خطوات استخدام الوسائل في التعليم:

- أ) يختار المعلم نصوصًا مناسبة لمستوى الطلاب وتُقرأ بسرعة طبيعية.
- ب) ثم يُطلب من الطلاب الاستماع إلى محتويات التسجيل
- ج) بعد ذلك ، بعد الاستماع للطلاب ، يُطلب من الطلاب إعادة كتابة ما سمعوه سواء على السبورة أو في ورقتهم الخاصة ، وكذلك إعطاء وقت كافٍ.
- د) هذا النموذج مماثل لطريقة الإملاء ، إنه فقط يتم قراءة المواد من خلال تسجيل CD / كاسيت.²¹

2- خطوات لاستخدام مواقع الويب التفاعلية على الإنترنت / الوسائط التفاعلية يمكن تحسين مهارات الكتابة عن طريق استخدام تكنولوجيا الإنترنت من خلال قراءة الكثير من الأخبار والأوراق التي يتم تقديمها في الموقع / الموقع باللغة العربية، ثم محاكاة تكوين اللغة وأسلوبها من خلال إجراء بعض التعديلات على الجملة.

فيما يلي خطوات استخدام الوسائط في التعليم:

- أ) يشرح المعلم كيفية استخدام وسائل التعلم المستندة إلى الويب للطلاب
- ب) يستمع الطلاب إلى شرح من المعلم
- ج) يوضح المعلم استخدام هذه الوسائل للطلاب
- د) بعد أن يفهم الطلاب كيفية استخدام الوسائل ، يمكن للطلاب تطبيق هذه الوسائل على شبكة الإنترنت على أدوات تعليم اللغة العربية.

²¹M. Khalilullah, *Opcit.*, hlm. 127.

تشمل المواقع على الإنترنت التي توفر الكفاءة اللغوية:

- <http://www.un.org.Arabic/av/radio/news/dailynews.htm>
- www.samd.8m.com/tv.htm،
- www.Islampedia.com،
- <http://kubbar.com>²²

3-طوات لاستخدام الوسائل التفاعلية المستندة إلى Android

أحد الوسائل المستندة إلى Android هو تطبيق متأرجح. تطبيق التآرجح هو تطبيق قائم على نظام Android وهو عبارة عن منصة تعليمية تتيح لكل طالب الحصول على مجلة تعليمية تعاونية ، مع إمكانية مشاركة المحتوى مع الطلاب الآخرين في الفصل.

فيما يلي خطوات استخدام الوسائل في التعلم:

(أ) ينقسم الطلاب إلى 7 مجموعات

(ب) تشرح كل مجموعة إدخال تطبيق الفصل المتأرجح باستخدام أوراق العمل التي أعدها المعلم

(ج) حققت كل مجموعة نجاحها لدخول تطبيق الفصل المتأرجح المستند إلى Android

(د) يقوم المعلم بتحميل أوراق العمل الجماعية على تطبيق الفصل المتأرجح المتعلق بالمواد المطلوب تدريسها.

(هـ) يطلب المعلم نتائج العمل الجماعي ليتم تحميلها في تطبيق تآرجح الفصل

²²Amalia Firdausia, Imam Asrori, dan M. Ahsanuddin. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMAN 8 MALANG BERBASIS WEB OFFLINE",

https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=ACYBGNTkMV1SGVZVHEeJ_XDbnA8KB_EOZ_w%3A1574262671809&ei=j1fVXfuOMaqV4EP4I6I4A4&q=PENGEMBANGAN+MEDIA+PEMBELAJARAN+BAHASA+ARAB+SISWA+KELAS+X+SMAN+8+MALANG+BERBASIS+WEB+OFFLINE&oq=PENGEMBANGAN+MEDIA+PEMBELAJARAN+BAHASA+ARAB+SISWA+KELAS+X+SMAN+8+MALANG+BERBASIS+WEB+OFFLINE&gs_l=psy-ab.3...407037.409971.411362..18..4.564.2702.0j2j1j0j1j3.....0....1j2..gws-wiz.....10.. , diakses pada tanggal 20 november 2019 pada pukul 15 :00.

و) تقدم كل مجموعة عرضًا تقديميًا من خلال توضيح نتائج المناقشة باستخدام تطبيق التآرجح

ز) يجب على كل مجموعة تقديم الأفكار أو الأسئلة أو المدخلات في العروض التقديمية للمجموعات الأخرى.²³

يمكن أن نستنتج أن وسائل الإعلام الجيدة هي وسائل قادرة على ربط المعلومات بين المعلمين والطلاب بكفاءة وفعالية. لذلك ، نحن بحاجة إلى وسائل تعليمية تفاعلية. من خلال الوسائل التي تستخدم تكنولوجيا المعلومات في عملية التعليم والتعلم ، ستجعل التعلم أسهل. وهو التعلم يمكن القيام به في أي مكان ومتى كانت.

هـ - الخلاصة

بناءً على ما وصفته الكاتبة أعلاه، إن الوسائل الأكثر ملاءمة لمهارة الكتابة هي الوسيلة التفاعلية القائمة على التعليم الإلكتروني، الوسيلة التفاعلية على Web /الموقع على الإنترنت، الوسيلة التفاعلية على Android. يظهر أن وسائل الألعاب التفاعلية يمكن أن تصبح حلاً لتعليم الكتاب. يمكن أن يؤدي استخدام هذه الوسائل إلى تحسين دوافع الطلاب في التعليم ، ويمكن أن يجعل الطلاب في التعليم من خلال التعليم المثير، ويمكن أن يجعل الطلاب أكثر نشاطاً من جانب واحد، كل منهم، يمكن أن يجعل الطلاب في التحصيل من الطلاب في التعليم. مع طلاب الوسائط التفاعلية يمكنهم الوصول إلى أي دروس وأينما كانوا.

²³Khusnul Khatimah, "PENERAPAN APLIKASI SEESAW BERBANTUAN ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS", <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/dgm/dgm18/paper/viewFile/2472/2433>, diakses pada tanggal 20 november 2019 pada pukul 15 :00.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر :

يونس، محمود. 2015م. قاموس (عربي-إندونسي) (جاكرتا:محمود يونس والذرية)

المراجع

الكتب:

- Ariani, Niken & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta : Prestasi Pustaka)
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada)
- Asnawir. H & M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Pers)
- Fakhrurrozi, Aziz & Erta Mahyudin. 2012. *Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta :KEMENAG)
- Khalilullah, M. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)
- Rosyidi, Wahab Abdul. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:UIN-Malang Press)
- Rosyidi, Wahab Abdul & Mamlu'atul Ni'mah. 2012. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Maliki Press)
- Zulhannan. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada)

البحوث :

- Apriyani, Neneng, Kurnia, 2017, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG", Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, http://repository.radenintan.ac.id/2500/1/SKRIPSI_NENENG_KURNIA_APRIYANI.pdf.
- Hartanto, Dwi, Fendi, 2014, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTWARE SIMULASI PADA POKOK BAHASAN PERNAPASAN MANUSIA KELAS V ILYAS MADRASAH IBTIDAIYAH PERWARINDA KOTA BLITAR", Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, <http://etheses.uin-malang.ac.id/7647/1/10140084.pdf>,

المنشورات :

مرادي، أحمد، واقع تعليم مهارة الكتابة بإندونيسيا مشكلة وحلولا، مجلة عربيات :

مجلة تعليم اللغة العربية، المجلد 5، رقم 1 يونيو 2018م

- Firdausia, Amalia, Imam Asrori, dan M. Ahsanuddin. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMAN 8 MALANG BERBASIS WEB OFFLINE", *Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Negeri Universitas Malang*, https://www.google.com/search?safe=strict&sxrf=ACYBGNTkMV1SGVZVHEeJ_XDbnA8KBEOZ_w%3A1574262671809&ei=j1fVXfuOMaqV4EP4I6I4A4&q=PENGEMBANGAN+MEDIA+PEMBELAJARAN+BAHASA+ARAB+SISWA+KELAS+X+SMAN+8+MALANG+BERBASIS+WEB+OFFLINE&oq=PENGEMBANGAN+MEDIA+PEMBELAJARAN+BAHASA+ARAB+SISWA+KELAS+X+SMAN+8+MALANG+BERBASIS+WEB+OFFLINE&gs_l=psy-ab.3...407037.409971..411362..18..4.564.2702.0j2j1j0j1j3.....0....1j2..gws-wiz.....10.
- Khatimah, Khusnul, "PENERAPAN APLIKASI SEESAW BERBANTUAN ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS", *Seminar Nasional*, 3 juli 2018, <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/dgm/dgm18/paper/viewFile/2472/2433>,
- Maulana, Atman, Hutomo, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Swishmax pada Materi Segiempat Kelas VII SMP, *Match Educa :Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol 1: 1 April 2017, https://www.researchgate.net/publication/320557391_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_dengan_Menggunakan_Software_Swishmax_pada_Materi_Segiempat_Kelas_VII_SMP.
- Muladi, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN TIK POKOK BAHASAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA, *TEKNO*, Vol : 18 September 2012, <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4122>.
- Muradi, Ahmad, "Ta'lim al-Kitabah al-Mu'assas 'ala al-Madkhal al-Nau'iy", *Artikel* dipresentasikan dalam PINBA IX pada UIN Maliki Malang, 27-29 Agustus 2015