

EFEKTIVITAS MODEL COLLABORATIVE DENGAN MEDIA PLOTAGON STORY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Khairani¹, Wasilah², Qoim Nurani³

¹ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Indonesia

² Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Indonesia

³ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Indonesia

1khairani150702@gmail.com, 2wasilah_uin@radenfatah.ac.id

3qoimnurani@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on examining the effectiveness of the collaborative learning model assisted by Plotagon Story media in Arabic language learning, with a special emphasis on speaking skills (maharah al-kalām). The research method applied was Research and Development (R&D) following the ADDIE model procedures (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The participants involved 25 students from an Islamic Junior High School (MTs), selected through a purposive sampling technique. The developed product is an animated video based on collaborative learning that adapts muhadatsah (conversation) materials from the Arabiyah Linnasyi'in book. Based on validation results, the media was declared "very feasible" with a score of 94% from material experts and 90% from media experts. In the implementation phase, data analysis using the paired sample t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. These findings are further reinforced by an N-Gain score of 0.72 (high category) with an effectiveness percentage of 72.68%. It can be concluded that the integration of Plotagon Story animated video based on collaborative learning is proven effective in improving the maharah al-kalām skills of MTs students and is feasible for use as an Arabic learning medium.

Keywords: collaborative learning, Plotagon Story, Arabic learning

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk menguji efektivitas model *collaborative learning* berbantuan media *Plotagon Story* dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan penekanan khusus pada keterampilan berbicara (*maharah kalām*). Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) mengikuti alur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Partisipan penelitian melibatkan 25 peserta didik tingkat MTs yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Produk yang dikembangkan merupakan video

animasi berbasis *collaborative learning* yang mengadaptasi materi *muhadatsah* dari kitab *Arabiyah Linnasyi'in*. Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan "sangat layak" dengan perolehan skor 94% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Pada tahap implementasi, analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 (<0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara capaian *pre-test* dan *post-test*. Temuan ini diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi) dengan persentase efektivitas mencapai 72,68%. Dapat disimpulkan bahwa integrasi video animasi *Plotagon Story* berbasis *collaborative learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *maharah al-kalām* siswa MTs serta layak dijadikan media pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: *Bahasa Arab, Pembelajaran Kolaboratif, Plotagon Story*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat madrasah tsanawiyah saat ini masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam penguasaan keterampilan berbicara (maharah kalam)(Purnama et al., 2025). Pembelajaran muhadatsah yang seharusnya menjadi sarana latihan komunikasi justru sering berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah(Mukmin et al., 2023), membaca teks, dan menghafal mufradāt tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif(Hidayah et al., 2024). Sebagian besar peserta didik merespons kondisi ini dengan sikap pasif dan penurunan motivasi, yang pada akhirnya menyulitkan mereka dalam proses pemahaman dan

penerapan percakapan secara alamiah. (Wasilah et al., 2024).

Hasil observasi awal dan angket kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki minat tinggi terhadap penggunaan media visual dan audio karena dianggap membantu memahami konteks dialog secara lebih mudah(Irmansyah et al., 2023). Selain itu, mereka juga cenderung lebih semangat belajar ketika kegiatan dilakukan dalam kelompok atau secara kolaboratif, karena dapat berdiskusi, berlatih percakapan, serta membangun rasa percaya diri bersama teman sekelas. Temuan ini menegaskan bahwa proses pembelajaran membutuhkan inovasi media yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan mampu

mendorong partisipasi aktif(Yuniar et al., 2020).

Guna mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan video animasi dianggap sebagai salah satu alternatif media yang efektif. (Nurani, 2022). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Plotagon Story, yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan karakter, suara, dan visualisasi yang sesuai dengan konteks pembelajaran(Imron et al., 2023). Model pembelajaran kolaboratif juga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran muhadatsah karena menekankan kerja sama, saling membantu, dan latihan percakapan secara berpasangan atau kelompok kecil(Sari et al., 2025).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media video animasi berbasis collaborative learning dengan menggunakan Plotagon Story yang diadaptasi dari materi muhadatsah dalam kitab *Al-'Arabiyyah Linnasyi'in* jilid II(Huda et al., 2025). Pengembangan ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang kontekstual,

menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan berbicara peserta didik(Sabana et al., 2024). Selain itu, penelitian ini juga menguji efektivitas produk melalui analisis hasil pretest dan posttest guna melihat sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam.

Dalam lingkup *maharah al-*kalām** (keterampilan berbicara), pembelajaran *muhadatsah* diorientasikan agar siswa mampu memproduksi dan memahami dialog-dialog ringkas yang sesuai dengan situasi kehidupan nyata (Ivanka et al., 2025). Pembelajaran ini menuntut adanya latihan berulang, interaksi, serta penggunaan media yang mampu membantu siswa memahami makna percakapan secara lebih konkret(Muhammad & Irmansyah, 2024).

Pencapaian tujuan pembelajaran bersama melalui kerja sama kelompok kecil merupakan inti dari model *collaborative learning*. Sejalan dengan itu, Slavin menilai bahwa metode ini dapat memfasilitasi peningkatan motivasi dan interaksi positif, di mana pemahaman materi

diperkuat melalui proses saling membantu dan berdiskusi antaranggota.

Media pembelajaran, khususnya media video animasi, memiliki peran penting dalam menyajikan informasi secara visual dan auditif. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman karena siswa menerima input berupa suara, teks, dan gambar secara bersamaan. Dalam konteks bahasa Arab, video animasi sangat membantu siswa memahami intonasi, ekspresi, pelafalan, dan alur dialog. Plotagon Story merupakan aplikasi animasi digital yang memungkinkan pembuatan video dialog dengan karakter 3D, teks, suara, dan latar visual yang variatif. Media ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran muhadatsah karena dapat menampilkan percakapan kontekstual secara realistik, serta menyediakan fitur narasi dan suara sehingga memudahkan siswa meniru pelafalan dengan benar(Wasilah et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) mengikuti alur model ADDIE, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dinilai tepat untuk digunakan karena mampu menjamin dihasilkannya produk pembelajaran yang tidak hanya sistematis, tetapi juga teruji efektivitas implementasinya.

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan angket kebutuhan kepada peserta didik tingkat MTs. Tiga aspek utama yang menjadi fokus analisis meliputi kondisi pembelajaran *muhadatsah*, karakteristik peserta didik, serta urgensi ketersediaan media yang mampu memfasilitasi interaksi dan pembelajaran kolaboratif.

2. Desain

Tahap desain mencakup penyusunan rancangan media video animasi

berbasis collaborative learning. Materi diadaptasi dari kitab *Al-'Arabiyah Linnasyi'In* jilid II, khususnya bagian muhadatsah. Proses desain meliputi penyusunan naskah dialog, penyesuaian tokoh menjadi perempuan, penyusunan alur video, serta perencanaan instruksi kolaboratif pada akhir setiap materi.

3. Pengembangan

Produk video animasi dikembangkan melalui aplikasi *Plotagon Story*, dimulai dari proses kreasi karakter dan latar, input dialog, hingga sinkronisasi elemen audio-visual. Selanjutnya, untuk mengukur tingkat kelayakan sebelum uji coba lapangan, produk divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media melalui lembar penilaian dengan rentang skala 1 sampai 5.

4. Implementasi

Produk yang telah dinyatakan layak diujicobakan secara terbatas

pada peserta didik tingkat MTs. Pada tahap ini, video digunakan dalam pembelajaran muhadatsah, dan siswa mengikuti instruksi kolaboratif yang terdapat di akhir video. Observasi dilakukan untuk melihat respons siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media. Analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan N-Gain. Hasil analisis digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan video animasi berbasis collaborative learning.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa

video animasi berbasis collaborative learning menggunakan aplikasi *Plotagon Story*. Materi berasal dari kitab *Arabiyah Linnasyi'in* jilid II bagian muhadatsah, yang kemudian disesuaikan dengan karakter peserta didik tingkat MTs, di antaranya perubahan tokoh menjadi perempuan dan penambahan instruksi kolaboratif pada akhir setiap video.

Instrumen penelitian ini mencakup lembar validasi bagi ahli materi dan media yang dikembangkan menggunakan skala Likert 1–5, dilengkapi dengan tes hasil belajar berbentuk *pretest* dan *posttest* sebanyak 10 butir soal *muhadatsah*. Selain itu, penilaian terhadap aspek keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bantuan lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan

N-Gain untuk melihat efektivitas produk. Selain itu, data kualitatif dari observasi dan komentar validator dianalisis untuk memberikan gambaran mendalam mengenai kualitas media serta proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan pendekatan analisis yang komprehensif ini, hasil penelitian diharapkan memberikan kesimpulan yang akurat mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

- a. Validasi ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Percentase	Kategori
Materi	94%	Sangat layak

- b. Validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Percentase	Kategori
Media	90%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi substansi materi, desain tampilan, maupun aspek kepraktisan penggunaannya sebagai media ajar.

2. Implementasi produk

Produk diujicobakan secara terbatas kepada 25 siswa tingkat MTs. Video diputar dalam kegiatan pembelajaran muhadatsah, kemudian siswa mengikuti instruksi yang terdapat pada akhir video, yaitu melakukan praktik percakapan secara berkolaborasi dalam kelompok kecil. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa :

- a. lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan video,
- b. lebih mudah memahami dialog karena adanya visual dan suara,

c. lebih aktif saat melakukan latihan kolaboratif,
d. menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Arab.

3. Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Pengukuran efektivitas dilakukan melalui pretest dan posttest sebanyak 10 soal.

- a) Total nilai pretest = 1169
- b) Total nilai posttest = 2135
- c) Rata-rata peningkatan = 38,8%

Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan setelah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan Maharah Kalam Peserta Didik Tingkat MTs

Kelas VIII MTs			
N	Rata-rata Pre Test	Rata-rata Post Test	Rata rata NGain
25	36	61	0,425

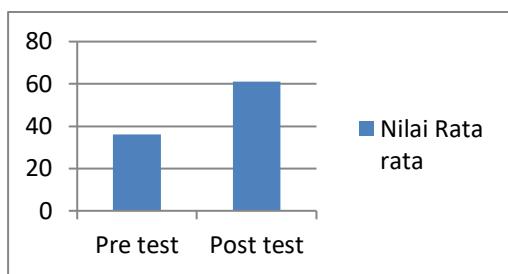


Figure 1. Perbandingan Nilai Rata- rata Pre test & Post test

4. Analisis Statistik

a) Uji Normalitas

Uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa:

- Sig. pretest = 0,390
- Sig. posttest = 0,312

Keduanya > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Hasil menunjukkan nilai Sig. = 0,247 (> 0,05), sehingga data homogen.

c) Uji Paired Sample T-test

Dikarenakan nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) yang diperoleh

adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir. Artinya, intervensi menggunakan video animasi memiliki kontribusi nyata terhadap kenaikan hasil belajar siswa.

d) Uji N-Gain

Nilai rata-rata N-Gain = 0,7268, termasuk kategori tinggi. Persentase efektivitas = 72,68%, yang berarti pembelajaran tergolong efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya kontribusi signifikan dari penggunaan video animasi berbasis *collaborative learning* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman dialog *muhadatsah* siswa.. Visualisasi tokoh, suara, dan alur dialog membuat siswa lebih mudah mengingat struktur kalimat dan mufradat. Instruksi kolaboratif

dalam video memicu siswa untuk aktif bekerja sama, meningkatkan interaksi dalam kelas, dan memperkuat maharah kalam.

Terpenuhinya asumsi normalitas pada distribusi data memungkinkan penggunaan pendekatan parametrik untuk tahapan analisis selanjutnya. Uji homogenitas memperkuat bahwa varians data seragam antara pretest dan posttest. Sementara itu, uji paired sample t-test membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap kemampuan berbicara siswa.

Nilai N-Gain sebesar 0,7268 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori tinggi. Artinya, siswa mengalami perkembangan substansial setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini membuktikan efektivitas model collaborative learning yang dipadukan dengan media animasi.

Secara komprehensif, perolehan skor validasi yang memuaskan, tanggapan antusias dari

peserta didik, serta adanya kenaikan hasil belajar yang nyata mengonfirmasi bahwa media ini memiliki relevansi, kelayakan, dan efektivitas yang tinggi untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest dibandingkan pretest setelah penggunaan media video animasi berbasis collaborative learning. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemahaman konsep lebih mudah dicapai ketika informasi divisualisasikan melalui gabungan gambar, suara, dan teks.

Kenaikan nilai posttest juga didukung oleh unsur kolaboratif dalam video. Instruksi yang mengharuskan siswa berlatih percakapan secara berkelompok terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berbicara, serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas kerja sama memungkinkan siswa

saling membantu dan mengoreksi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mempertegas bahwa model *collaborative learning* memiliki efektivitas tinggi dalam mengasah kompetensi berbahasa, khususnya pada keterampilan berbicara. Selain itu, penggunaan *Plotagon Story* terbukti mampu mengurangi rasa bosan dan kesulitan yang biasanya dialami siswa ketika belajar muhadatsah melalui teks saja.

Secara keseluruhan, kombinasi pembelajaran kolaboratif dengan media animasi memberikan dampak ganda: peningkatan pemahaman konsep melalui visualisasi, serta peningkatan keterampilan berbicara melalui interaksi langsung dalam kelompok.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, penggunaan video animasi *Plotagon Story* dalam kerangka *collaborative learning* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap penguasaan

maharah al-kalam peserta didik MTs. Selain dinyatakan 'sangat layak' oleh para ahli, produk ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan lonjakan nilai dari *pretest* ke *posttest* serta perolehan N-Gain dalam kategori efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut sukses menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya interaktif dan menarik, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Mengacu pada hasil yang diperoleh, video animasi ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai opsi media alternatif dalam kegiatan pembelajaran *muhadatsah*. Proses pembelajaran juga menjadi lebih hidup karena adanya instruksi kolaboratif yang mendorong siswa bekerja sama dan berlatih percakapan secara langsung. Untuk penerapan selanjutnya, media ini dapat terus dikembangkan agar lebih variatif dan dapat mencakup materi lain dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dengan cakupan peserta didik yang lebih luas agar

diperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Y. R., & Jennah, L. (2023). Implementasi pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan maharab kitabah siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 778–784. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5059>
- Amrina, A. M., & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Plotagon sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas X MAN. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, 3(1), 31–43.
- Azhari, A., & Kartini, K. (2022). Efektivitas pembelajaran *Al-'Arabiyah Linnasyiin* jilid 2 dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.53>
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran kolaboratif berbasis online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/10.35585/inspir.v10i1.2564>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.1042>
- Hidayah, U. ... Athalla, M. N. (2024). International Conference on Economy, Education, Technology, and Environment (ICEETE). *International Conference on Economy, Education, Technology, and Environment (ICEETE)*, 2(1), 75–94.
- Huda, M. (2025). "Strengthening Arabic Language Learning through Total Quality Management (TQM)." *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 8(2), 283-302.
- Imron, K. ... Hajib, Z. A. (2023). A New Model of Kalam Material Through Cybernetic Approach: Development Stages and The

- Influence Towards Speaking Skill of Students. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 207–223. <https://doi.org/10.24042/albayan.v15i1.16199>
- Irmansyah, I. ... Yuslina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Auditori , Visual Dan Intelektual). *Journal of Arabic Education and Literature*, 03(01), 69–86. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/almasha dir/article/view/610>
- Ivanka, V. I. ... Nurhayati, U. (2025). Penggunaan Video dalam Pembelajaran Istima' Berbasis Techonology Enhanced Learning. *JIIP-Jurnal Ilmiah* ..., 8. <http://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/8454%0Ahttp://www.jiip.stkipy apisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/8454/5915>
- Muhammad, K., & Irmansyah, I. (2024). Utilizing Interactive Media to Enhance Arabic Literacy in Secondary School
- Students. *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*, 8(2). <https://doi.org/10.33650/ijatl.v8i2.10364>
- Mukmin, M. (2023). "Reorientation of The Arabic Language Curriculum for Secondary Education in The Endemic Era." 10.2 (2023): *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 10(2), 217–229. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12742>
- Nurani, Q. (2022). Hiwar Method In Increasing The Speaking Skill Of Ma'had Al-Jami'ah Students. *An-Nida*, 11(2), 117–122.
- Purnama, N. ... Yani, A. (2025). Effectiveness of Quantum Learning-Based Speech Skills Learning Using Flip Book Media. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i1.2249>
- Sabana, R. ... Ulayya, S. (2024). Pengembangan Materi Qiraah

- Berbasis Pendekatan Saintifik
Dengan Media Pixton Komik di
MTsN 1 Palembang. *Arabia*,
16(1), 91.
<https://doi.org/10.21043/arabia.v16i1.24344>
- Sari, L. (2025). "Pengembangan Instrumen Tes Nahwu Berbasis Taksonomi SOLO Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTs As Salam Palembang. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*., 1(1), 25.
- Wasilah ... Hidayah, N. (2024). Cooperative Learning In Arabic Writing Skill with Media Chain Word Flag. *International Conference On Islam And Education*, 120–126.
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/iconie/article/view/1750>
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/iconie/article/download/1750/746>
- Wasilah, W. Cahyani, R. D. (2023). Development of Quantum Teaching-Based Shorof Materials at Madrasah Aliyah. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2375–2385.
- <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3616>
- Yuniar, Y. Anggita, T. (2020). Tatwir Barnamij Wondershare Quiz Creator 'ala al-Kitab al-'Arabiyyah baina Yadaik Kamasdar Ta'lim al-Mustaql. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 12(1), 112–127.