Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor
"Strategy Policy Planning for Teaching Arabic to Non-Native Speakers in Indonesia"
Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor
Vol.4 tahun 2026
E-ISSN: 2986-3945

الفرص والتحديات في استخدام الو اقع الافتراضي كوسيلة لتعلم اللغة العربية

Dewi Nurhayati[1]
[1]Universitas Al-Amien Prenduan
wiwinganding@gmail.com

Received: 15 Oct, 2025 **Accepted: March 16, 2026** **Published: April 20, 2026**

المستخلص

تهدف هذه الدراسة إلى إجراء دراسة متعمقة للتحديات والفرص التي ينطوي عليها تطبيق تقنية الواقع الافتراضي (VR) كوسيلة مبتكرة في تعلم اللغة العربية. إلى جانب التحول الرقمي في التعليم، تعتبر تقنية الواقع الافتراضي قادرة على توفير تجربة تعليمية غامرة وتفاعلية وسياقية، مما يعزز مهارات اللغة العربية، سواء الاستقبالية أو الإنتاجية. تستخدم هذه الدراسة نهجًا وصفيًا نوعيًا مع جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات ومراجعات الأدبيات حول مختلف ممارسات تطبيق الواقع الافتراضي في سياق تعلم اللغة. تم إجراء تحليل البيانات بشكل نوعي من خلال تفسير النتائج الميدانية لتحديد العوامل المحفزة والمثبطة لاستخدام الواقع الافتراضي في تعلم اللغة العربية. تظهر النتائج أن دمج الواقع الافتراضي له إمكانات كبيرة في خلق بيئة تعليمية أصيلة وجذابة، وزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم، وتوفير تجربة تعليمية تشبه سياقات الحياة الواقعية. ومع ذلك، لا يزال تطبيقه يواجه عقبات مختلفة، مثل محدودية الموارد التكنولوجية، وانخفاض مستوى المعرفة الرقمية بين المعلمين، ونقص المواد المتعلقة بالواقع الافتراضي ذات الصلة بأهداف تعلم اللغة العربية. بشكل عام، يقدم هذا البحث مساهمات نظرية وعملية للتطوير المستقبلي لتعليم اللغة العربية، لا سيما في تصميم استراتيجيات تعليمية قابلة للتكيف مع التطورات التكنولوجية واحتياجات القرن الحادي والعشرين.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، التحديات والفرص، التنفيذ، وسائل التعلم، اللغة العربية.

مقدمة

تطور تكنولوجيا التعليم في السنوات الأخيرة تغيرات كبيرة، خاصة بعد تجربة التعلم عن بعد خلال الجائحة، التي أدت إلى تسريع عملية الرقمنة في مختلف المؤسسات التعليمية. ويمر تعلم اللغة العربية، سواء في المدارس أو المدارس الدينية أو المدارس الإسلامية الداخلية أو الجامعات، بمرحلة انتقالية مهمة نحو نموذج تعليمي أكثر تفاعلية وتكيفية وقائم على التكنولوجي.[1] على الرغم من تزايد الحماس لاستخدام الوسائط الرقمية، إلا أن الواقع على الأرض يظهر أن تعلم اللغة العربية لا يزال يواجه العديد من المشاكل، بما في ذلك انخفاض الدافع للتعلم، ومحدودية البيئات اللغوية الأصيلة، ونقص التعرض الصوتي اللغوي الجيد، وأساليب التدريس التي لا تزال تركز على المعلم. وتفاقم هذه الحالة بسبب الفجوة الرقمية، مما يعني أن المؤسسات ليست جميعها جاهزة لدمج التكنولوجيا على النحو الأمثل.

في السياق العالمي، تزداد الحاجة إلى مهارات اللغة العربية - سواء للأغراض الأكاديمية أو المهنية أو الدينية - ولكن غالبًا ما يواجه المتعلمون صعوبات بسبب نقص فرص الممارسة المباشرة مع متحدثين أصليين أو مواقف التواصل الواقعية. تعتبر وسائل التعلم التقليدية مثل الكتب المدرسية وتمارين القواعد النحوية غير كافية لتطوير الكفاءة التواصلية والثقافية الشاملة. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكارات تربوية يمكن أن توفر تجربة تعلم لغة أكثر تفاعلية وواقعية .[2]

برزت تقنية الواقع الافتراضي (VR) كتقنية غامرة توفر فرصًا جديدة في عالم تعلم اللغات. بفضل قدرتها على إنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد تشبه العالم الحقيقي، تتيح تقنية الواقع الافتراضي للمتعلمين تجربة مواقف لغوية مباشرة، مثل التحدث في سوق تقليدي في الشرق الأوسط، أو حضور دروس لغة في جامعة عربية، أو ممارسة فهم

[1] Abdul Manan and Ulyan Nasri, "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (February 2, 2024): 256–265.
[2] Muhammad Alfan and Laily Maziyah, "Interactive Android Based Learning Media Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Di Perguruan Tinggi : Desain Pengembangan Rekursif ," (2020): 1435–1445.

اللهجات المحلية في سياقات ثقافية محددة.[3] هذه التجربة يمكن أن تسهل تعلم المفردات والصوتيات والبراغماتية والفهم الثقافي بطريقة أكثر طبيعية من الطرق التقليدية.

ومع ذلك، لا يزال تطبيق الواقع الافتراضي في تعلم اللغة العربية يواجه تحديات كبيرة. فالبنية التحتية التكنولوجية في بعض المؤسسات التعليمية غير كافية؛ ولم يتلق المعلمون تدريباً خاصاً في مجال التعلم الغامر؛ ولا تزال الأبحاث حول فعالية الواقع الافتراضي في سياق تعلم اللغة العربية، خاصة في البلدان غير الناطقة باللغة العربية مثل إندونيسيا، محدودة.

وتشمل التحديات الأخرى تكلفة المعدات، وجاهزية المناهج الدراسية، واحتمال الاعتماد على التكنولوجيا، مما قد يقلل من التفاعل الاجتماعي المباشر إذا لم يتم إدارته بشكل صحيح. تتطلب هذه الظروف إجراء دراسات علمية منهجية لمراجعة مدى إمكانية دمج الواقع الافتراضي بشكل فعال في تعلم اللغة العربية.

هدف هذه الدراسة إلى تحديد الفرص والتحديات التي ينطوي عليها استخدام الواقع الافتراضي كوسيلة لتعلم اللغة العربية، مع مراعاة أحدث الظروف في مجال التعليم، سواء من منظور تربوي أو من حيث الجاهزية التكنولوجية وديناميات المتعلمين في العصر الرقمي. تكمن جدة هذه الدراسة في نهجها الشامل، الذي لا يقتصر على تقييم وظيفة الواقع الافتراضي كوسيلة مساعدة بصرية، بل يضعها أيضًا في إطار تعلم اللغة القائم على التواصل والثقافة. بالإضافة إلى ذلك، تأخذ هذه الدراسة في الاعتبار الظروف ما بعد الجائحة وأحدث الاتجاهات في مجال تكنولوجيا التعليم، مما يوفر صورة أكثر صلة بالموضوع وأكثر حداثة.

أدى التقدم في تكنولوجيا التعليم إلى ظهور وسائل تعليمية جديدة متنوعة، بما في ذلك الواقع الافتراضي (VR)، الذي يُعتبر الآن أداة مبتكرة لتعليم اللغة العربية. في ظل ظروف التعلم التي لا تزال تواجه قيودًا من حيث

[3] Vina Aini Salsabila and Kata Kunci, "Virtual Reality Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Materi Things around Virtual Reality in Teaching English Vocabulary of Things around Material" 3, no. 1 (2022): 93–103.

البيئات اللغوية الأصيلة وانخفاض مستويات التفاعل التواصل، يوفر الواقع الافتراضي تجربة غامرة تنطوي على إمكانية زيادة مشاركة الطلاب وفهمهم .[4]

من خلال محاكاة المساحات والمواقف الحقيقية، يمكن للواقع الافتراضي أن يوفر سياقًا ثقافيًا وممارسة لغوية يصعب الحصول عليها من خلال الأساليب التقليدية. ومع ذلك، فإن استخدام الواقع الافتراضي لا يخلو من التحديات، مثل جاهزية البنية التحتية، وقدرة المعلمين على إدارة التكنولوجيا، والحاجة إلى تكييف المواد التعليمية. لذلك، من المهم إجراء تحليل نقدي للفرص والعقبات التي تواجه تنفيذ الواقع الافتراضي حتى يمكن دمجه بشكل فعال ومستدام في تعلم اللغة العربية.

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مرجعاً للمعلمين وصانعي السياسات ومطوري تكنولوجيا التعليم في تصميم نماذج فعالة وقابلة للقياس ومستدامة لتعلم اللغة العربية باستخدام الواقع الافتراضي. قد تفتح نتائج هذه الدراسة أيضاً فرصاً لإجراء مزيد من الأبحاث المتعلقة بتطوير محتوى الواقع الافتراضي خصيصاً لتعلم اللغات ودمجه مع تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي ومنصات التعلم التكيفي.

منهجية البحث

أجري هذا البحث باستخدام نهج وصفية نوعية، وهو نهج يتيح للباحثين فهم ظاهرة استخدام الواقع الافتراضي (VR) في تعلم اللغة العربية بعمق وفي سياقها. وقد تم اختيار هذا النهج حتى يتمكن الباحث من استكشاف التجارب الحقيقية للمعلمين والطلاب الذين شاركوا بشكل مباشر في عملية التعلم القائمة على الواقع الافتراضي. وبالتالي، فإن نتائج الدراسة لا تقتصر على وصف النظرية فحسب، بل تقدم أيضًا صورة واقعية لممارسات التعلم التي تحدث في هذا المجال.

بدأت الدراسة بتحديد الموقع والمصادر ذات الصلة، وهي المؤسسات التعليمية التي جربت أو تعمل على تطوير استخدام الواقع الافتراضي في تعليم اللغة العربية. في هذه المرحلة، حدد الباحثون المعلمين والطلاب

[4] Alfan and Maziyah, "Interactive Android Based Learning Media Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Di Perguruan Tinggi : Desain Pengembangan Rekursif ,."

والممارسين الذين يمكنهم توفير معلومات مهمة تتعلق بتطبيق الواقع الافتراضي. سمح وجود الباحثين في بيئة التعلم بالمراقبة المباشرة لحالة وديناميكيات استخدام الواقع الافتراضي، بحيث يمكن أن تتم عملية جمع البيانات بشكل طبيعي وفقًا للظروف الفعلية .[5]

تم جمع البيانات باستخدام ثلاث تقنيات رئيسية، وهي المقابلات المتعمقة والملاحظة ومراجعة الأدبيات. أجريت المقابلات بطريقة شبه منظمة بحيث يمكن للمشاركين مشاركة تجاربهم بحرية، بينما ظل الباحثون مركزين على أهداف البحث. أجريت الملاحظات لتسجيل كيفية تفاعل الطلاب مع وسائط الواقع الافتراضي، وكيفية إدارة المعلمين للتعلم، وكيفية تشكيل جو الفصل الدراسي عند استخدام التكنولوجيا.[6] وفي الوقت نفسه، أجريت مراجعة للأدبيات لتعزيز التحليل وإثراء المناقشة من خلال المقارنة مع الدراسات السابقة والنظريات ذات الصلة.

ثم تم تحليل البيانات التي تم جمعها من خلال ثلاث مراحل مهمة — تقليل البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج. في مرحلة تقليل البيانات، قام الباحثون بتصفية البيانات الأكثر صلة بأهداف البحث. ثم تم تجميع البيانات المقللة في وصف سردي حدد الموضوعات الرئيسية، مثل إمكانات الواقع الافتراضي، والتحديات التقنية، وجاهزية المعلمين، والآثار التربوية. أما المرحلة الأخيرة، وهي استخلاص النتائج، فقد تم تنفيذها من خلال تفسير أنماط النتائج لإنتاج صورة شاملة للفرص والعقبات التي تحول دون تنفيذ الواقع الافتراضي. ولضمان صحة البيانات، أجرى الباحثون عملية تثليث بين المصادر والتقنيات، وأعادوا تأكيد النتائج المهمة مع المصادر.

النتائج والمناقشة

تشير النتائج التي تم الحصول عليها من خلال المقابلات المتعمقة والملاحظات الميدانية ودراسات الأدبيات إلى أن استخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) في تعلم اللغة العربية له إمكانات كبيرة لتحويل عملية التعلم إلى عملية

[5] Zayin Nafsaka et al., "Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Ibnu Khaldun: Menjawab Tantangan Pendidikan Islam Modern," *Jurnal Impresi Indonesia* 2, no. 9 (September 30, 2023): 903–914.
[6] Putu Gede Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif" 9 (2024): 2721–2731.

أكثر تفاعلية وغامرة ومناسبة لاحتياجات التعلم في العصر الرقمي. ومع ذلك، تسلط هذه الدراسة الضوء أيضًا على العديد من العقبات التي يجب معالجتها من أجل تنفيذ تقنية الواقع الافتراضي بشكل مثالي ودائم.

إحدى النتائج الرئيسية هي أن الواقع الافتراضي يمكن أن يزيد بشكل كبير من مشاركة الطلاب. تظهر ملاحظات جلسات التعلم أن الطلاب يبدون حماسًا كبيرًا عند دخولهم البيئة الافتراضية، كما يتضح من تركيزهم وتفاعلهم النشط وفضولهم الشديد - وهي حالة يصعب تحقيقها أحيانًا في التعلم التقليدي. ينشأ هذا الجاذبية لأن الواقع الافتراضي يوفر تجربة تعليمية قريبة من الواقع، سواء من الناحية البصرية أو السمعية. على سبيل المثال، عندما يكون الطلاب في محاكاة لسوق عربي، فإنهم لا يرون الأشياء بشكل ثابت فحسب، بل يمكنهم التحرك، وسماع أصوات البائعين، والتفاعل مباشرة مع العناصر الافتراضية. تجارب مثل هذه تجعل التعلم أكثر متعة وواقعية وذات مغزى.

أفاد المعلمون الذين شاركوا في هذه الدراسة كمصادر معلومات أن الواقع الافتراضي ساعد الطلاب بشكل كبير على فهم سياق استخدام اللغة العربية. على سبيل المثال، أصبح من السهل تذكر المفردات المتعلقة بالاتجاهات والأشياء والمهن والأنشطة اليومية لأن الطلاب تمكنوا من رؤية تمثيلات بصرية والتفاعل معها بشكل مباشر. تتوافق هذه النتائج مع النظرية البنائية,[7]

التي تؤكد أن المعرفة تُبنى من خلال التجربة المباشرة. في سياق تعلم اللغة، تتيح الواقع الافتراضي للطلاب ليس فقط حفظ المفردات، ولكن أيضًا فهم كيف ومتى يتم استخدام اللغة في المواقف الحقيقية. وهذا يتماشى أيضًا مع نظرية التدريس والتعلم السياقي، التي تنص على أن التعلم سيكون أكثر فعالية إذا تم تجربته مباشرة في الحياة اليومية.[8]

[7] Hamdan Sugilar, Ade Hilda, and Zaini Aditya, "Teori Konstruktivisme Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis" 28 (2023): 30–38.
[8] Haslinda, "KONSTRUKSI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CONTEXSTUAL TEACHING AND LEARNING) DALAM PENGAJARAN BAHASA (SUATU TINJAUAN EVALUASI)" 1 (2018).

وهذا يؤكد أن المعرفة تُبنى من خلال التجربة المباشرة. في سياق تعلم اللغة، لا تسمح الواقع الافتراضي للطلاب بحفظ المفردات فحسب، بل تسمح لهم أيضًا بفهم كيفية ومتى يتم استخدام اللغة في المواقف الحقيقية. وهذا يتماشى أيضًا مع نظرية التدريس والتعلم السياقي، التي تنص على أن التعلم يكون أكثر فعالية عندما يتم تجربته مباشرة في الحياة اليومية.[9].

الإشارة إلى أن القلق اللغوي هو أحد العوائق الرئيسية أمام اكتساب لغة ثانية. تساعد بيئة الواقع الافتراضي، التي تشبه لعبة وتخلو من الضغوط الاجتماعية، على تقليل هذا الحاجز النفسي. لا يشعر الطلاب بأنهم "يخضعون للاختبار"، بل أنهم يستكشفون في بيئة محاكاة آمنة، لذا فإنهم أكثر شجاعة في المحاولة وارتكاب الأخطاء والتعلم من التجربة دون خوف من أن يحكم عليهم المعلمون أو الأصدقاء.

علاوة على ذلك، تظهر هذه الدراسة أن الواقع الافتراضي يدعم التعلم القائم على السياق، بما يتماشى مع نظرية التعلم الموضعي التي طورها لاف ووينجر (١٩٩١)، والتي تؤكد على فعالية التعلم في بيئات حقيقية. يتيح تعلم اللغة العربية من خلال الواقع الافتراضي للطلاب المشاركة في محاكاة المطارات والمطاعم والفصول الدراسية أو الأسواق التقليدية، حيث يتعين عليهم فهم التعليمات والرد على الأسئلة واستخدام اللغة في مواقف التواصل الحقيقية. وهذا يوضح دور الواقع الافتراضي في بناء الكفاءة التواصلية، وفقًا لمبادئ تعليم اللغة التواصلية.[10]

على الرغم من إمكاناتها الكبيرة، كشفت هذه الدراسة أيضًا عن عدة عقبات. أولها هو محدودية البنية التحتية التكنولوجية. لا تمتلك جميع المدارس معدات الواقع الافتراضي الكافية؛ فبعض المدارس لا تمتلك سوى سماعة رأس واحدة أو اثنتين يتم استخدامهما بالتناوب، مما يقلل من فعالية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تؤدي المواصفات المنخفضة للأجهزة في بعض الأحيان إلى بطء تشغيل المحاكاة أو عدم سلاستها، وغالبًا ما تتداخل المشكلات التقنية مثل تجميد التطبيقات أو ضعف اتصالات الإنترنت أو ارتفاع درجة حرارة الأجهزة مع عملية التعلم.

[9] Madrasah Tsanawiyah and Serta Solusinya, "E-ISSN : 2797-1910 Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Keterampilan" 4, no. 2 (2023): 3–11.
[10] Sugilar, Hilda, and Aditya, "Teori Konstruktivisme Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis."

العقبة الثانية تتعلق بمهارات المعلمين في مجال التكنولوجيا الرقمية. يعترف بعض المعلمين بأنهم بحاجة إلى تدريب خاص ليتمكنوا من تشغيل أجهزة الواقع الافتراضي وتصميم تعليم قائم على التكنولوجيا بشكل فعال. ويتوافق ذلك مع مفهوم TPACK (المعرفة التكنولوجية التربوية بالمحتوى)، الذي يؤكد أن النجاح في دمج التكنولوجيا في التعلم يعتمد على قدرة المعلم على الجمع بين الجوانب التكنولوجية والتربوية والمحتوى بطريقة متوازنة. وبدون هذا الفهم، لن يحقق استخدام التكنولوجيا المتقدمة أقصى النتائج .[11]

العقبة الثالثة هي نقص محتوى الواقع الافتراضي ذي الصلة بتعلم اللغة العربية. يركز معظم محتوى الواقع الافتراضي المتاح على المنصات العالمية بشكل أكبر على مواضيع العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات، في حين أن المواد الخاصة باللغة العربية للأغراض التعليمية لا تزال محدودة. وهذا يجبر المعلمين على الارتجال، على سبيل المثال عن طريق تكييف محتوى الواقع الافتراضي الثقافي أو السياحي مع مواد اللغة العربية، الأمر الذي يتطلب بالطبع الإبداع والوقت والمهارات التقنية. ثم يكشف في كتاباته أن التدريس القائم على المحتوى[12]، يجب أن تكون المواد التعليمية أصلية وذات صلة ومنظمة بحيث يمكن للطلاب إتقان الكفاءات المستهدفة بشكل حقيقي. يمكن أن يؤدي عدم وجود محتوى مناسب إلى الحد من فعالية الواقع الافتراضي كوسيلة تعليمية.

من منظور علم نفس التعلم، تزيد الواقع الافتراضي أيضًا من الدافع الذاتي للطلاب. يجد العديد من الطلاب أن التعلم أكثر متعة لأنه يشبه اللعبة (التلعيب). وهذا يتماشى مع نظرية دافع التعلم لديسي، التي تنص على أن الدافع الذاتي ينشأ عندما يشعر الطلاب بالحرية في الاستكشاف، ويواجهون التحديات، ويكتسبون خبرات تعليمية ذات مغزى. يقدم الواقع الافتراضي هذه العناصر الثلاثة في وقت واحد، مما يزيد بشكل كبير من دافع الطلاب للتعلم.

[11] Maryam Nur Annisa et al., "Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo" 6, no. 2 (2023): 378–388.
[12] sekolah Tinggi And Pariwisata Mataram, "Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Content-Based Instruction (Cbi) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasadi Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram" 16, no. 1978 (2022): 7853–7868.

ومع ذلك، لا يمكن تنفيذ الواقع الافتراضي بشكل جزئي. من أجل تعظيم فوائده، يجب تصميم استخدام الواقع الافتراضي بشكل منهجي ومستدام، بما في ذلك تدريب المعلمين، وتطوير المحتوى المناسب، ودمج المناهج الدراسية، والمساعدة التقنية. بدون هذه الاستراتيجية، سيكون الواقع الافتراضي مجرد ابتكار مؤقت دون أي تأثير طويل الأمد. يتوافق هذا الاستنتاج مع تأكيد ديستي بأن نجاح التكنولوجيا في التعليم يتأثر بشكل كبير بالاستعداد المؤسسي، وليس فقط بالتكنولوجيا نفسها .[13]

بشكل عام، تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن الواقع الافتراضي يتمتع بإمكانيات كبيرة لتحسين جودة تعلم اللغة العربية من خلال تجارب تعليمية غامرة وسياقية وتواصلية. ويعتمد نجاح تطبيقه على دعم البنية التحتية، وتحسين كفاءة المعلمين، وتطوير المحتوى، وإدارة التعلم بشكل مناسب. إذا تم التغلب على هذه التحديات، يمكن أن يصبح الواقع الافتراضي وسيلة تعليمية فعالة تتناسب مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين.

[13] Desty Endrawati Subroto, Rio Wirawan, and Arief Yanto Rukmana, "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital : Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia" 01, no. 07 (2023).

Referensi

Alfan, Muhammad, and Laily Maziyah. “Interactive Android Based Learning Media Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Di Perguruan Tinggi : Desain Pengembangan Rekursif ,” (2020): 1435–1445.

Annisa, Maryam Nur, Muhammad Rifki, R Taufiqurrochman, and Abdul Muntaqim Al. “Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo” 6, no. 2 (2023): 378–388.

Haslinda. “Konstruksi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Contexstual Teaching And Learning) Dalam Pengajaran Bahasa (Suatu Tinjauan Evaluasi)” 1 (2018).

Manan, Abdul, and Ulyan Nasri. “Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (February 2, 2024): 256–265.

Nafsaka, Zayin, Kambali Kambali, Sayudin Sayudin, and Aurelia Widya Astuti. “Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Ibnu Khaldun: Menjawab Tantangan Pendidikan Islam Modern.” *Jurnal Impresi Indonesia* 2, no. 9 (September 30, 2023): 903–914.

Salsabila, Vina Aini, and Kata Kunci. “Virtual Reality Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Materi Things around Virtual Reality in Teaching English Vocabulary of Things around Material” 3, no. 1 (2022): 93–103.

Subhaktiyasa, Putu Gede. “Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif” 9 (2024): 2721–2731.

Subroto, Desty Endrawati, Rio Wirawan, and Arief Yanto Rukmana. “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital : Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia” 01, no. 07 (2023).

Sugilar, Hamdan, Ade Hilda, and Zaini Aditya. “Teori Konstruktivisme Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis” 28 (2023): 30–38.

Tinggi, Sekolah, and Pariwisata Mataram. “Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Content-Based Instruction (Cbi) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasadi Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram” 16, no. 1978 (2022): 7853–7868.

Tsanawiyah, Madrasah, and Serta Solusinya. “E-ISSN : 2797-1910 Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Keterampilan” 4, no. 2 (2023): 3–11.