



Efektifitas Penggunaan Media "Talk or Dare" untuk Pembelajaran Maharah Kalam Siswa MTS di Canggus Badas Kediri

Nunik Zuhriyah*

M Irsya Faishal U

M zunaidul Muhaimin

IAI Badrus Sholeh Kediri

IAI Badrus Sholeh Kediri

IAI Faqih Asy'ari Kediri

nunikzuhriyah@gmail.com

faisalulya09@gmail.com

Muhaimin.po@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62730/qismularab.v4i02.229>

Corresponding author*:

[nunikzuhriyah@gmail.com]

Article Info

Abstrak

تهدف هذه الدراسة لتحديد مدى فعالية استخدام وسائل "Talk or Dare" في تحسين مهارات الكلمات المفتاحية: التحدث (مهارة الكلام) لدى الطلاب في مدرسة الاتحادية كانغو، باداس، كديري. تتمثل خلفية هذه الدراسة في انخفاض المشاركة النشطة للطلاب في تعلم علم الكلام بسبب الأساليب التقليدية الأقل تحفيزاً. هذا النوع من البحث هو البحث الكمي باستخدام Pre Experimental Design باستعمال الطريقة One Group Pre-Test Post-Test Design من اجراء التعليم هو خطة التعليم، وتنفيذ التعليم، وتقييم التعليم. عينة البحث يعنى طلاب في الصف الثامن بمدرسة الاتحادية المتوسطة الإسلامية جاعكو باداس كديري. طريقة جمع البيانات في هذا البحث هو الملاحظة والمقابلة والاختبار. اما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الحالة الطبيعية واختبار-T, و الإختبار الفرضيات باستخدام SPSS الإصدار 21. عينة 25 طالباً. نتائج البحث أن مستوى القدرة على القراءة أو إتقانها لدى الطلاب مرتفع نسبياً باستخدام استناداً إلى نتائج تحليل اختبار t-t-test، فإن قيمة p أصغر من $0.05 > 0.00$ مما يعني أن هناك فرقاً ذا دلالة إحصائية قبل وبعد إعطاء العلاج. وهذا يدل على أن طريقة "Talk or Dare"، في سياق هذه الدراسة، لها تأثير قوي على تحسين قدرة الطلاب على التحدث

Abstract**Keywords:**

Effectiveness, Take or Dare Media, Speaking skills.

This study aims to determine the effectiveness of the use of 'Talk or Dare' media in improving speaking skills (maharah kalam) of students at Junior High School Al-Ittihadiyah Canggus, Badas, Kediri. The problem of this study is the low active participation of students in learning kalam caused by conventional methods that are less motivation. This type of research is quantitative research using Pre Experimental Design using the method. One Group Pre-Test Post-Test Design. The procedure of conducting education is to plan education, implement education, and evaluate education. The subjects of this research are students in the eighth grade of Junior High School Canggus Badas Kediri. The research techniques used in this research are observation, interview, and test. The data analysis techniques used are normality test, t-test, and hypothesis testing using SPSS version 21. A sample of 25 students. The results of the research show that the level of reading ability or mastery of students is relatively high using the Talk or Dare method. Based on the results of the t-test analysis, the p-value is $0.00 < 0.05$, which means that there is a statistically significant difference before and after the treatment is given. This shows that the Talk or Dare method, in the context of this study, has a strong impact on improving students' speaking ability in Arabic language learning.

المقدمة

تم تنفيذ تعلم اللغة العربية هي إحدى المواد لها دور مهم في منهج التربية الإسلامية، ليس فقط كوسيلة للتخاطب اللفظي، بل أيضاً كلفة أساسية في فهم مصادر التعاليم الإسلامية وهي القرآن الكريم والحديث الشريف. ويُعد إتقان اللغة العربية أساساً مهماً للطلاب، لا سيما في المدارس القائمة على أساس إسلامي، للتمكن من الوصول إلى الأدب الإسلامي للحضارة الإسلامية. لذلك، من الناحية المثالية، يجب ألا يكون تعلم اللغة العربية موجهاً نحو الجوانب النظرية والنحوية فحسب، بل يجب أن يشمل أيضاً تنمية المهارات اللغوية التطبيقية، خاصة في سياق الحياة اليومية (Zuhriyah & Rohmah, 2024).

إحدى المهارات الرئيسية في تعلم اللغة العربية التي تصبح محور التركيز الرئيسي في تعلم اللغة العربية هي مهارة الكلام، وهي مهارة التحدث. تحتل مهارة التحدث مكانة مهمة في اكتساب اللغة لأنها مؤشر على مدى قدرة الشخص على التعبير عن الأفكار أو الخواطر أو المشاعر شفويًا باستخدام اللغة العربية المناسبة للسياق (Hartanto, 2020). ولا تختبر هذه المهارة المهارات اللغوية الفنية فحسب، بل تدرب أيضاً على الشجاعة والعفوية

والمرونة في التواصل الفعال. في سياق التعليم الثانوي كما هو الحال في المرحلة الإعدادية، يجب أن تكون مهارة التحدث هذه قد بدأت تتشكل وتتطور بشكل مكثف كجزء من التعلم التواصلي والسياقي (Satyaningrum dkk., 2024).

ومع ذلك، فإنه يظهر أن مهارات المحادثة باللغة العربية لدى طلاب المرحلة الإعدادية لا تزال ناقصة. يواجه العديد من الطلاب صعوبات في التحدث باللغة العربية بنشاط وطلاقة. تشمل بعض العقبات التي غالبًا ما توجد بعض العقبات التي غالبًا ما تشمل عدم ثقة الطلاب في التحدث أمام الأصدقاء أو المعلمين، ومحدودية المفردات اللغوية، ونقص التمارين التواصلية في عملية التعليم والتعلم (Galand dkk., 2023). ليس من النادر أن يهيمن أسلوب المحاضرة أو التلقين على تعلم اللغة العربية الذي يميل إلى أن يكون سلبيًا ولا يوفر مساحة كافية للطلاب للتعبير شفهيًا (Handayani & Syafi'i, 2022). ونتيجة لذلك، يميل الطلاب إلى فهم اللغة العربية بشكل سلبي فقط ولا يستطيعون استخدامها في التفاعلات الحقيقية (Yulianingsih & Pujosusanto, 2023). وللتغلب على هذه المشاكل، هناك حاجة إلى استراتيجيات ووسائل تعليمية يمكن أن تثير الاهتمام وتشجع المشاركة الفعالة للطلاب في عملية التعلم، خاصة في ممارسة التحدث.

في تعليم الكلام تحتاج المعلمة إلى استخدام الوسائل التعليمية المناسبة (Suciyaniti dkk., 2024). ومن الوسائل التي يمكن استخدامها في تعليم مهارة الكلام هي وسيلة البطاقة "Talk Or Dare". البطاقة هي عن ورق سميك مربعة الشكل (لأغراض مختلفة). البطاقة هي قطعة من الورق تكتب فيها عبارة أو كلمة أو جملة على كل جزء (Arsini & Kristiantari, 2022). إن بطاقة "Talk Or Dare" هي لعبة يتم إجراؤها في مجموعات باستخدام نوعين من البطاقات يعني "Talk" وبطاقة "dare" الذي يحصل على بطاقة Talk يجب عليه أن يرتب الجملة، واللاعب الذي يحصل على بطاقة Dare يجب عليه أن يمثل الحوار المعين. من أحد المزايا في هذه وسيلة "Talk Or Dare" هي أن يحضر جو الفصل الدراسي حيا ومتعة، حتى يتزايد حماس التلاميذ في التعلم (Nafisah dkk., 2021). يُعتقد أن وسائل "Talk Or Dare" تخلق جوًا تعليميًا تواصليًا وتشاركيًا وممتعًا، وبالتالي تزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب وثقتهم في التحدث. بالإضافة إلى ذلك، تساعد هذه اللعبة أيضًا المعلمين في تقييم قدرات

الطلاب بشكل أكثر مصداقية (Hastiani dkk., t.t.)، لأن الطلاب يشاركون بشكل مباشر في الممارسات اللغوية السياقية. يتمشى استخدام هذه الوسائط مع نهج التعلم القائم على النشاط الذي يؤكد على مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم.

إن الدراسة السابقة التي تتوافق مع هذا البحث هي وفقاً (Hidayah & Akmalah, 2024) تطوير وسائط لعبة "Talk Or Dare" للغة العربية لطلاب الصف السادس الابتدائي في مدرسة الإصلاحية سوكوندو مانتوب , مع نتائج التحقق من صحة قيمة التحقق من صحة تطوير بطاقات الحديث أو اللعبة من تقييم خبراء المواد واللغة بمتوسط 75% في فئة "جيد"، بينما بلغ متوسط تقييم خبراء التصميم 91% في فئة "جيد جداً". من نتائج هذا التحقق من الصحة، يُعرف أن المنتجات التي طورها الباحثون مناسبة للاستخدام. إن المساوية بين البحث أعلاه وهذا البحث هو أن كلاهما يناقش وسائل الإعلام "Talk Or Dare". الفرق هو أن البحث أعلاه يركز على تطوير وسائل الإعلام بينما يركز هذا البحث على فعالية وسائل الإعلام .

الدراسة السابقة الاخر (Maghfiroh dkk., 2025) بعنوان تعليم اللغة القائم على المهام: دراسة تجريبية لتطبيق أسلوب تعليم اللغة القائمة على المهام في مهارات التحدث باللغة العربية, تشير نتائج هذه الدراسة إلى زيادة في القدرة على التحدث باللغة العربية. فقد بلغ متوسط درجات الطلاب بعد معالجتهم بطريقة تعليم اللغة العربية القائم على المهام 71.74 أعلى مما كان عليه قبل المعالجة 44.61. تُظهر نتيجة اختبار العينة المزدوجة t-t-test قيمة دلالة 0.00 وهي أقل من 0.05. وهذا يشير إلى وجود تأثير كبير. هناك حاجة إلى إجراء المزيد من البحوث بتصميم أكثر شمولاً لاختبار فعالية طريقة TBLT بمزيد من التعمق.

يقدم هذا البحث حادثة في تطوير وسائل تعلم اللغة العربية وخاصة في مهارات التحدث (مهاراة الكلام) من خلال تطويع اللعبة التفاعلية "Talk Or Dare" المعدلة لأغراض تعليمية، حيث أن الطريقة السائدة المستخدمة في تعلم مهارة الكلام تميل إلى أن تكون تقليدية مثل المحاضرات أو حفظ الحوارات أو السؤال والجواب المحدودين، وهي أقل قدرة على تشجيع المشاركة الفعالة والشجاعة لدى الطلاب في التحدث.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام وسائل "Talk Or Dare" في تحسين المحادثة الشفهية

لطلاب المرحلة الإعدادية. وينصب تركيز البحث على تحسين قدرة الطلاب على التحدث الشفهي باللغة العربية من خلال تطبيق هذه الوسائط في الفصل الدراسي. ومن المأمول أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تطوير تعلم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

منهجية البحث

استخدمت هذه الدراسة منهجاً كمياً باستخدام Pre Experimental Design باستعمال الطريقة. One Group Pre-Test Post-Test Design. وقد اختير هذا التصميم لتحديد فعالية استخدام وسائل "Talk Or Dare" في تحسين قدرة طلاب على التحدث باللغة العربية. من خلال هذا التصميم، يقدم الباحثون علاجاً في شكل استخدام وسائل التعلم "Talk Or Dare" ثم مقارنة النتائج قبل وبعد تنفيذ العلاج. (Nunik Zuhriyah dkk., 2025) أجري هذا البحث في إحدى المدارس الإعدادية الإسلامية التي تطبق التعليم المنتظم للغة العربية. وكان عينة البحث طلاب الصف الثامن الذين تم اختيارهم بشكل مقصود، مع الأخذ في الاعتبار أن الطلاب في هذا المستوى لديهم بالفعل أساسيات البنية والمفردات العربية التي تكفي لتطوير مهارات التحدث. طريقة جمع البيانات في هذا البحث هو الملاحظة والمقابلة والاختبار (Ayunda Fanny, 2021). أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الحالة الطبيعية واختبار-T، و الإختبار الفرضيات باستخدام SPSS الإصدار 21. عينة 25 طالباً. تتمثل الأداة الرئيسية في هذه الدراسة في اختبار المحادثة الشفوية (مهاراة الكلام) الذي تم تجميعه بناءً على مؤشرات مهارات التحدث باللغة العربية، مثل الطلاقة والدقة والطلاقة في تركيب الجمل وإتقان المفردات. تم إجراء التدخل لمدة أربعة أسابيع بمعدل اجتماعين في الأسبوع، وبالتالي كان هناك ما مجموعه ثمانية اجتماعات.

نتائج البحث ومناقشتها

تعلم اللغة العربية في المرحلة الإعدادية تحديات في تطوير مهارات التحدث (المحادثة). فالعديد من الطلاب لديهم ما يكفي من الفهم النحوي والمفردات النحوية، لكنهم يفتقرون إلى القدرة على التعبير عن أنفسهم شفويًا بسبب ضعف الثقة بالنفس، ونقص فرص ممارسة التحدث، ومحدودية استخدام أساليب التواصل في الفصل الدراسي. في هذا السياق، ثبت أن استخدام وسائط التعلم المبتكرة مثل "Talk Or Dare" له تأثير إيجابي في خلق

جو تعليمي أكثر نشاطاً وتفاعلية وممتعة.

وسائل " Talk Or Dare " هي شكل من أشكال الألعاب التعليمية التي تجمع بين الاختيار والتحدي. في الممارسة العملية، يُمنح الطلاب خيار الإجابة عن الأسئلة (Talk) أو القيام بالاختيار (Dare) المتعلقة بتعلم اللغة العربية، خاصة في سياق التحدث. يتطلب هذا النشاط من الطلاب التفكير السريع وتأليف الجمل وإلقائها بعفوية مما يدرّجهم بشكل مباشر على الطلاقة والشجاعة في اللغة.



الصورة 1 : وسائل " Talk Or Dare "

تطبيق وسائل " Talk Or Dare "

- (1) يبدأ تطبيق وسائل " Talk Or Dare " بالتخطيط الدقيق من قبل المعلم. تقوم المعلمة بإعداد بطاقات أو لوحات ألعاب تحتوي على نوعين من الأوامر، وهي "خذ" التي تحتوي على أسئلة أو مهام بسيطة باللغة العربية.
- (2) تبدأ عملية التنفيذ بتقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة أو تشكيل دائرة صفية لمزيد من التفاعل المتساوي.
- (3) تبدأ اللعبة بالتناوب، حيث يُطلب من كل طالب اختيار "talk" أو "Dare"، ثم تنفيذ التعليمات وفقاً لاختياره باللغة العربية. يقوم المعلم بدور الميسر الذي يوجه النطق، ويقدم الملاحظات،

ويخلق جوًّا آمنًا وداعمًا.

تعكس طريقة التعلم هذه أيضًا مبدأ التعلم التجريبي، حيث يرى (Hartanto, 2020) أن التعلم يحدث من خلال عملية التجربة والتفكير والمحاولة مرة أخرى. حيث يختبر الطلاب أشكالًا مختلفة من استخدام اللغة العربية من خلال التحديات في اللعبة، ويتأملون في نجاحاتهم أو أخطائهم، ثم يحاولون مرة أخرى في الجولة التالية. تدعم هذه العملية تكوين مهارات لغوية ليست ميكانيكية فحسب، بل تواصلية أيضًا.

من وجه نظر علم التربوي، فإن شجاعة الطلاب وارتياحهم للتحدث هو انعكاس للظروف الانفعالية الإيجابية في الفصل الدراسي. وهذا يدل على أن وسائط "تحدث أو تجرأ" تنجح في الحد من العوائق الوجدانية مثل الخجل والخوف من الخطأ وانعدام الثقة التي غالبًا ما تكون العوائق الرئيسية في إتقان مهارة الكلام، وهذا يتماشى مع رأي (Suciyanthi dkk., 2024) بأن جو التعلم مع وسائط تحدث أو تجرأ مريح وتنافسي وممتع، فالطلاب أكثر حرية في التعبير عن أنفسهم دون ضغوط.

باستخدام اختبار T-المقترن لأن يتم استخدام طريقة الاختبار هذه عندما يتم الحصول على بيانات المجموعة الأصلية من مجموعة سكانية واحدة. على سبيل المثال، قياس البيانات قبل وبعد التجربة. يعد اختبار-T المقترن أو المترابط نوعًا تابعًا، لأنه يتضمن حالة مجموعتين من العينات المرتبطة ببعضهما البعض. صيغة اختبار T-الرياضية المقترنة باستخدام SPSS الإصدار 21 هي طريقة حساب اختبار T-في بيانات البحث باستخدام SPSS الإصدار 21 هي فتح تطبيق SPSS ، ثم تعطى النتائج فيها، ثم Analyze ثم Compare Means ثم اختر Paired Samples T Test ثم نقل Pre-Test و Post-Test الى Paired Variables ثم اختر OK ، بعد ذلك ستظهر النتائج:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sebelum	.147	25	.171	.946	25	.205
sesudah	.207	25	.007	.930	25	.086

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1: Tes Normalitas

يستند تفسير نتائج اختبار الحالة الطبيعية إلى دلالة شاير-ويلك بقيمة:

قبل العلاج $\text{Sig. } 0.205 > 0.05$

بعد المعالجة $\text{Sig. } 0.086 > 0.05$

إذن، البيانات موزعة بشكل طبيعي

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum & sesudah	25	.645	.001

Tabel 2: Tes Korelasi

تفسير نتائج مخرجات SPSS هو أن مقدار الارتباط هو 0.645 وقيمة $\text{Sig. } 0,001 < 0,05$ هذا يعني أن هناك

فرقًا كبيرًا بين ما قبل التعلّم من خلال طريقة التحدث أو الجراحة وما بعده.

Paired Samples Test								
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	sebelum - sesudah	-14.56000	6.43610	1.28722	-17.21669	-11.90331	-11.311	.000

Tabel 3: Hasil T-Test

تفسير نتائج مخرجات SPSS هو

1. T-المجموع $-11.311 < \text{جدول } t 2.06$

وهذا يعني أن هناك فرقًا معنويًا بين قدرة الطلاب على التحدث قبل وبعد تلقيهم التعلّم باستخدام طريقة

تحدث أو تجرأ.

2. قيمة الدلالة $0.05 > 0.000$

وهذا يعني أن هناك فرقًا معنويًا بين الدرجات قبل (الاختبار القبلي) وبعد (الاختبار البعدي) في المعالجة

باستخدام طريقة تحدث أو تجرأ.

يمكن استنتاج أن هناك تأثير للمتغير المستقل (استخدام وسيلة "Talk or Dare") على المتغير التابع (مهارة

الكلام) في الصف الثامن. من البيانات السابقة يمكن استنتاج أن هناك تأثير كبير قبل استخدام كتاب "تعليم المتعلم" وبعد استخدام وسيلة "Talk or Dare" يفسد الطلاب على كلام النصوص العربية أو بمعنى آخر H_0 مرفوض و H_1 مقبولة. وبالتالي، فإن استخدام وسيلة "Talk or Dare" في تعليم اللغة العربية يمكن أن يزيد من مهارة الكلام لدى الطلاب ويقال إنه فعال.

خلاصة

وسيلة Talk or Dare هي نوع من الألعاب، حيث تحتوي البطاقات على نوعين: تحدث وتجراً، حيث تحتوي بطاقات التحدث على مفردات وبطاقات التجروء على محتوى حوارى محدد. تشير طريقة تحدث أو تجراً إلى استخدام تقنيات التعلم باستخدام البطاقات كدعائم لمهارات التحدث. البطاقة عبارة عن ورقة سميكة مكتوب على كل جزء منها عبارة أو كلمة أو جملة. استخدمت الباحثة في هذه الدراسة فصلاً واحداً كعينة بحث وهو الفصل الثامن. نتائج البحث أن مستوى القدرة على القراءة أو إتقانها لدى الطلاب مرتفع نسبياً باستخدام وسيلة "Talk or Dare". نتائج البحث أن مستوى القدرة على القراءة أو إتقانها لدى الطلاب مرتفع نسبياً باستخدام استناداً إلى نتائج تحليل اختبار t-t-test، فإن قيمة p أصغر من $0.05 < 0.00$ مما يعني أن هناك فرقاً ذا دلالة إحصائية قبل وبعد إعطاء العلاج. وهذا يدل على أن طريقة "Talk or Dare"، في سياق هذه الدراسة، لها تأثير قوي على تحسين قدرة الطلاب على التحدث في تعلم اللغة العربية.

مراجع

- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Galand, P. B. J., Setiawati, R., & Wahyuningsih, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Talking Stick dalam Mewujudkan Hasil Belajar yang Meningkat pada Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. 5(1).
- Handayani, S. & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan

- Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104–115. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>
- Hartanto, E. B. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara (Maharah Kalam). *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 132–138. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.821>
- Hastiani, E. P., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (t.t.). *Keefektifan Model Group Investigation Berbantuan Media Kartu Truth Or Dare "Inkara" Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan*.
- Hidayah, R. N., & Akmalah, F. Z. (2024). *Pengembangan Media Kartu Permainan TalkorDareuntuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan*. 04.
- Maghfiroh, S., Nurhamim, N., & Ubaidillah, U. (2025). Task-Based Language Teaching: An Experimental Study of the Application of Task-Based Language Teaching in Arabic Speaking Skills. *AS-SABIQUN*, 7(3), 353–363. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i3.5657>
- Nafisah, A. N., Ainin, Moh., & Tohe, A. (2021). Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(6), 763–774. <https://doi.org/10.17977/um064v1i62021p763-774>
- Nunik Zuhriyah, Yulin Nada, & M Zunaidul Muhaimin. (2025). Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi*, 6(1), 65–75. <https://doi.org/10.63230/almuttaqin.v6i1.249>
- Satyaningrum, R., Ihsan, M., & Daroini, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Jeopardy Game dalam Evaluasi Maharah Qira'ah. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(2), 157–166. <https://doi.org/10.52593/klm.05.2.03>
- Suciyanti, M., Rosalina, E., & Yuneti, A. (2024). *Penerapan Media Kartu Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri Durian Terung*. 4(1).
- Yulianingsih, R. D., & Pujosusanto, A. (2023). *Keefektifan Media Aplikasi Mobile Phone "Lingbe" Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas Xi Di Sman 2 Sidoarjo*. 12.
- Zuhriyah, N., & Rohmah, N. H. (2024). *Development of Quizziz Learning Media to Improve Evaluation of Arabic Learning in Junior High School*.