وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاقة لترقية اتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الجمعية الوصلية المتوسطة ميدان

نزول رمضان مك[١] خير الجميل[٢]
nuzulramadhona0302203020@uinsu.ac.id
khoiruljamil@uinsu.ac.id
جامعة سومطرة الشمالية الإسلامية الحكومية ميدان

ملخص: يهدف هذا إلى تحديد مشكلات تعليم اللغة العربية لدى الطلاب المرحلة في مدرسة الجمعية الوصلية المتوسطة ميدان. ولبحث يواجه إلى بحث وتطوير يعنى أنه عملية أؤ خطوات لتطوير المنتجة الجديدة للتعلم أو تكملة المنتجة الملعوبة والأورق التي تحديف إلى: التعريف على تأثير الوسائل الصورة لإنشاء المفردات العربية. الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير (R&D) الطراز الرابع (4D) عن طريق تطوير وسائط بطاقات الصور.من نتائج البحث استنتجت أن وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاقة لترقية اتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الجمعية الوصلية المتوسطة ميدان حاولت الباحثة التغلب على مشكلة عدم اهتمام الطلاب

بتحسين المفردات. بعد عدة تجارب مع وسائط لعبة الورق هذه، أظهرت النتائج أن استخدام هذه الوسائط كان مجديًا للطلاب ولم يواجه الطلاب عقبات في فهم دروس المفردات.

الكلمات الرئيسية: وسيلة، لعب البطاقة، تعليم اللغة العربية.

Abstracts*: This study aims to determine the problematics of Arabic language learning especially for MTS students at MTS Al-Jam'iyyatul Washliyah km.6 Medan. This research is a Research and Development (R&D) which is a research that is a process or steps to develop a new product or improve existing learning products. The product that the author creates is a card game that aims to: determine the effect of picture card media (flashcards) for Arabic vocabulary. The research method used is the four D (4D) model reserch and develovment (R&D) method by developing picture card media. From the results of the study it was concluded that the Card Game Learning Media to Improve Mufrodat Ability in Class VII Students of MTs Swasta Al- Jam'iyatul Washliyah Km.6 conducted by researchers to overcome the problem of lack of student interest in improving mufrodat. After several trials with this card game media، the results showed that it was feasible to use for students and students did not experience obstacles in understanding mufrodat lessons.*

Keywords: *Medium، Card Game، Arabic Language Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika pembelajaran Bahasa Arab terkhusus bagi siswa MTS di MTS Al-Jam'iyyatul Washliyah km.6 Medan. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) yaitu suatu penelitian yang merupakan proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan prodak pembelajaran yang telah ada . Produk yang penulis ciptakan ialah sebuah permainan kartu yang bertujuan untuk: mengetahui pengaruh media kartu bergambar (flashcard) untuk kosa kata bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode reserch and develovment (R&D) model four D (4D) dengan suatu produk baru atau menyempurnakan prodak pembelajaran yang telah ada . Produk yang penulis ciptakan ialah sebuah permainan kartu yang bertujuan untuk: mengetahui pengaruh media kartu bergambar (flashcard) untuk kosa kata bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode reserch and develovment (R&D) model four D (4D) dengan mengembangakan media kartu bergambar. Dari hasil penelitian disimpulan bahwa Media Pembelajaran Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat Pada Siswa Kelas VII MTs Swasta Al- Jam'iyatul Washliyah Km.6 yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah kurangnya minat siswa dalam meningkatkan mufrodat. Setelah beberapa kali ujicoba dengan media permainan kartu ini

menunjukkan hasil layak digunakan bagi siswa dan siswa tidak mengalami hambatan dalam memahami pelajaran mufrodat.

Kata kunci: Media، Permainan Kartu، Pembelajaran Bahasa Arab.

مقدمة

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يدرسها الشعب الإندونيسي على نطاق واسع، بما في ذلك الطلاب الإندونيسيون. كما أن اللغة العربية هي إحدى اللغات العالمية التي يجب إتقانها، والمسلمون مطالبون بالفعل بمعرفة اللغة العربية وفهمها وإجادتها. لأن كتاب الإسلام المقدس (القرآن الكريم) يستخدم اللغة العربية، وكذلك كتب الفقه والحديث أو الكتب التي تشرح حياة المسلمين كلها تقريبًا تستخدم اللغة العربي.[١] لذلك، من الضروري دراسة وجود تعلم اللغة العربية المناسب للمتعلمين غير العرب. يمكن تعلم اللغات الأجنبية بما في ذلك في هذه الحالة اللغة العربية بوسائط وأساليب مختلفة.

توصف البيئة اللغوية بأنها عامل العوامل الخارجية والداخلية في تعلم اللغة، خاصة في اللغة العربية لأنها يمكن أن تحفز الطلاب على تحسين معرفتهم باللغة وتشجيعهم على استخدامها في حياتهم اليومية.[٢]

[1]Chatibul Umam, Aspek-aspek Fundamental dalam Mempelajari Bahasa Arab, (Bandung: al Ma'arif,
2020), h. 5. < https://scholar.google.co.id/citations?user=Rr3smDQAAAAJ&hl=id>.

[2] Willi Rahim Marpaung and Zulfahmi Lubis, "STRATEGI PENERAPAN LINGKUNGAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBAHASA ARAB DI

تعتبر الأساليب التعليمية عاملاً مهماً في العملية التعليمية للتعلم. وللأساليب التعليمية دور مهم في تدريس مادة ما، وهذا يرجع إلى نجاح التدريس في تحقيق الأهداف المرجوة من التدريس. لم تعد الطريقة المستخدمة في ذلك صالحة. بل إن الطريقة التي قد تكون أهم من المادة والأساتذة، وهي مدى قوام وهيبة علم الأساتذة، فإذا لم يختار الفرعون الطريقة الصحيحة فلا يمكن أن يكون ذلك على قدر ما هو عليه من الأهمية. وهذا لا يعني إغفال أهمية المادة وأساتذتها، إذ لا فائدة أيضاً من الأساليب المتفوقة في غياب الأساتذة والمواد، بل لا بد من وجود أساتذة وأساتذة.

للأسف، لا يبدو أن تعلم اللغة العربية في بلدنا يسير على ما يرام. ويتضح ذلك من خلال نمط تعلم اللغة العربية المطبق في مختلف المدارس. فتعلم اللغة العربية المطبق في مختلف المدارس لا يعدو كونه مجرد نقل للمعرفة من المعلم إلى الطلاب من خلال التواصل في اتجاه واحد حيث يصبح الطالب مجرد كائن سلبي عند تعلم اللغة العربية في الفصل الدراسي. لأنه من الممكن للمعلم أن يختار من كل طريقة الطريقة التي تناسب احتياجات طلابه والموقف التعليمي الذي يوجد فيه المعلم.[٣] من المعروف أن مهمة الطلاب هي فقط حفظ المفردات المطلوبة حتى

PESANTREN MODERN DARUSSALAM," *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (June 30, 2023): 183–91, https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.39073.

[3] Zainuri, " تطبيق الطريقة الانتقائية في تحقيق الأهداف المكتوبة من الحكومة الخاصة في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية جمبر الأولى بالقسم الديني للسنة الدراسية ٢٠١٩," *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 1 (2020): 11–28, https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i1.350.

يتمكنوا من حل الأسئلة التي ستُلقى عليهم. هذا هو الحال مع تعلم المفردات. المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. إن وجود مفردات عربية كافية يمكن أن يدعم الشخص في التواصل والكتابة باللغة.

وهكذا، يمكن القول أن التحدث والكتابة هما مهارتان لغويتان يجب دعمهما بمفردات غنية ومنتجة ومحدثة. وتعتبر الإضافة إلى المفردات اللغوية بشكل عام جزءًا مهمًا من عملية تعلم اللغة أو تطوير قدرة المرء في لغة يتقنها بالفعل. الطريقة بمعناها العام هي الخطة التي يرسمها الفرد ليحقق بها هدفا معينا من عمل من أعمال بأقل جهد وفي أقصر وقت. أما طريقة تعليم اللغة العربية عند " أحمد حسين اللقاني في كتابه معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس" هي مجموعة من الإجراءات والممارسات التي يقوم بها المعلم وتساعده في تحقيق الأهداف التعليمية تضم العديد من الأنشطة والأساليب المختلفة.[٤]

تُعرّف الوسائط حسب اللغة بأنها أداة أو وسيلة، اتصال، وكلمة وسائط مشتقة من اللاتينية وهي صيغة الجمع لكلمة وسيط التي تعني الوسيط أو المعرّف. وفي اللغة العربية يطلق على الوسيلة في اللغة العربية اسم الوسيلة لصيغة المفرد والوسائط لصيغة الجمع. يقول جيرلاخ وإيلي أن الوسائط بشكل عام هي الأشخاص أو المواد أو الأحداث التي تبني الظروف التي تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة أو المهارات أو

[4] Mohammad Zarkani, "EFEKTIVITAS METODE EKLEKTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" 4 (2019).

المواقف. كما يعرّف هانيك وآخرون الوسائط بأنها وسيط يوصل المعلومات بين المصدر والمتلقي.٨ كما يعرّف أمير أحسين الوسائط بأنها كل شخص أو مادة أو أداة أو حدث يهيئ الظروف التي تمكن الطلاب من اكتساب المعارف والمهارات والمواقف. وبالمعنى الواسع، فإن كل ما يتوسط بين الرسالة ومتلقي الرسالة مثل المعلمين، والكتب المدرسية، والبيئة المدرسية وغيرها يشار إليها أيضاً بالوسائط.[٥]

يمكن تعظيم القدرات الإدراكية لدى الأطفال من خلال توفير وسائط البطاقات التعليمية، والوسائط هي كل ما يمكن استخدامه لتوجيه رسائل يمكن أن تحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم واستعدادهم للتعلم. البطاقات التعليمية أو البطاقات التعليمية هي بطاقة متناوبة قوية جدًا تستخدم للتذكر والمراجعة في عملية التعلم. يشتري العديد من الآباء والأمهات البطاقات التعليمية لأطفالهم لتعلم أسماء الحروف والأرقام والحيوانات والفواكه وغيرها من المعارف العامة الأساسية.[٦]

كما يمكن تعريف وسائط البطاقات التعليمية بأنها وسائط تعليمية على شكل بطاقات مصورة بقياس ٢٥ × ٣٠ سم. تُصنع الصور باستخدام الأيدي أو الصور، أو باستخدام صور فوتوغرافية

[5] M. Syamsul Ma'arif, "Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2, no. 2 (October 1, 2019): 258–73, https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588.

[6] Domi Saputra and Muhamad Fidri, "PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK PENGUASAAN KOSA KATA," n.d.

موجودة يتم لصقها على أوراق البطاقات التعليمية. الصور الموجودة على البطاقات التعليمية هي عبارة عن سلسلة من الرسائل المقدمة مع وصف لكل صورة مدرج في الخلف. بالإضافة إلى أنها تسهل على الأطفال معرفة اسم الشيء، فإن البطاقات التعليمية قادرة أيضًا على تطوير قدرات الأطفال المعرفية بشكل جيد ويمكن للأطفال تطوير جميع إمكاناتهم وفقًا لقدراتهم.

في تعلم اللغة العربية، إحدى الوسائط التي يمكن استخدامها هي وسائط البطاقات. قال كل من نانا سودجانا وأحمد رفاعي أن استخدام وسائط البطاقات في التدريس يستخدم بشكل أساسي في: أولاً، تعليم الموسيقى الأدبية (قراءة القافية) وأنشطة التوثيق. ثانيًا، تدريس اللغات الأجنبية، سواء أكان تعليمًا سمعيًا أو سمعيًا بصريًا. ثالثاً، التدريس من خلال الإذاعة أو الإذاعة التعليمية. رابعًا، حزم دراسية لأنواع مختلفة من المواد، والتي تسمح للطلاب بممارسة قوتهم التفسيرية في مجال الدراسة.

هناك آراء للعديد من خبراء التربية والتعليم فيما يتعلق بفوائد أو استخدامات هذه الأداة/ الوسائط في التعليم أو في عملية التعليم والتعلم يوسف هادي ميرسو وآخرون. مشيرين إلى أن الأداة / الوسائط لها قيم عملية في شكل قدرات وغيرها:١) جعل المفاهيم المجردة ملموسة، ٢) إحضار الأشياء التي يصعب الحصول عليها إلى بيئة تعلم الطالب، ٣) عرض الأشياء الكبيرة جدًا، ٤) عرض الأشياء التي لا يمكن ملاحظتها بالعين المجردة، ٥) مراقبة الحركات السريعة جدًا، ٦) السماح

بتوحيد الملاحظة والإدراك لخبرات التعلم لدى الطلاب، ٧) إثارة الدافعية للتعلم، ٨) تقديم معلومات التعلم بشكل متسق ويمكن تكرارها أو تخزينها حسب الحاجة.[٧]

هناك العديد من الدراسات التي أجراها الباحثون السابقون، ومنها بحث أجراه كمال بعنوان تطوير وسائط بطاقة الكمال في إتقان المفردات العربية. وكان الغرض من الدراسة هو تحديد أثر استخدام وسائط وسائط بطاقة الكمال باستخدام طريقة البحث والتطوير. وقد أظهرت نتائج التحليل أن استخدام وسائط بطاقة الكمال يمكن أن يحسن من نتائج تعلم الطلاب. وقد ارتفع متوسط الدرجات في الاختبار البعدي مما يدل على أن استخدام وسائط بطاقات الكمال يمكن أن يحسن مهارات المفردات العربيةز.[٨]

البحث التالي هو استخدام البطاقات وتخمين الكلمة لتحسين إتقان اللغة العربية مفردات اللغة العربية مادة القيروه في الصف الثامن–د مدرسة المتوسطة ١ ، وتهدف هذه الدراسة إلى تحسين إتقان المفردات وتبين أن تطبيق وسائط البطاقات وتخمين الكلمة يمكن أن يكون فعالاً بعد إجراء التجارب في الدراسة.للمفردات.[٩]

[7] Fatikh Inayahtur Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan," 2019.

[8] Ma'arif, "Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab."

[9] Oji Ahmad Fauzi, "PENGGUNAAN KARTU DAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT MATERI QIRO'AH BAHASA ARAB DI KELAS 8-D MTsN 1 PANDEGLANG" 6, no. 1 (2022).

أوجه التشابه بين الدراستين في البحثين أن كلاهما يستخدم وسائط البطاقات لتحسين قدرة الطلاب على التعلم في إتقان المفردات، بينما الاختلاف في أن الطريقة المستخدمة بعضها يستخدم الباحثة والتطوير وبعضها يستخدم الباحثة الإجرائي الصفي، وتختلف النتائج المتحصل عليها باختلاف الصيغة المستخدمة.

وبناءً على نتائج الملاحظات التي قامت بها الباحثة في موضوع البحث، أي في مدرسة الجمعية الوصلية المتوسطة ميدان أن معظم الطلاب يعتبرون دروس اللغة العربية مجرد آفة أو مواد مملة. من الطبيعي أن يحاول المعلم التغلب على الصعوبات التي يواجهها الطلاب في إتقان مواد اللغة العربية على الرغم من أن ذلك لن ينتج عنه سوى طلاب سلبيين. يتمتع الطلاب في المدرسة المتوسطة أنفسهم بقدرات غير متجانسة بسبب خلفيتهم التعليمية السابقة. كما أظهرت نتائج المقابلات أيضًا أن من بين طلاب مدرسة الجامعية الوصلية المتوسطة ا ميدان، بعضهم من خريجي المدارس الدينية وبعضهم من خريجي المدارس العامة. لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين لم يتلقوا دروساً في اللغة العربية على الإطلاق.

وهذا سيسبب مشكلة في التدريس، خاصة في الكفاءات الأساسية لمكون مهم جدًا من مكونات اللغة العربية، ألا وهو المفردات. ولتحقيق التوقعات وحل هذه المشكلة، سيقوم الباحثون بتطوير تطبيق وسائط تعلم البطاقات المصورة لمساعدة الطلاب على حفظ المفردات

وإتقانها بسهولة أكبر. لذلك من المأمول أن يكون هذا التعلم أكثر تشويقًا وأن يزيد من دافعية الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية.

منهجية البحث

وفقًا لسوجييونو: طريقة البحث والتطوير هي طريقة بحثية تُستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.[١٠] ولإنتاج منتجات معينة، يتم استخدام الأبحاث لتحليل الاحتياجات واختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع نطاقاً، فإن البحث مطلوب لاختبار فعالية المنتج بحيث تنتج النتيجة النهائية لهذا البحث منتجًا إعلاميًا للبطاقة.استخدم الباحثة في هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير (R&D)، والتي تقوم على تطوير منتج جديد يتم اختبار فعاليته بعد ذلك من خلال عدة خطوات لإنتاج منتج مناسب وفعال.

يتوافق نموذج البحث والتطوير المستخدم في هذه الدراسة مع تدفق ثياغاراجان، وهو نموذج رباعي الأبعاد (نماذج رباعية الأبعاد). ويتألف هذا النموذج التطويري وفقاً لتريانتو من أربعة مراحل، وهي (١) مرحلة التعريف (عرّف)، (٢) مرحلة التصميم (صمم)، (٣) مرحلة التطوير (طوّر)، (٤) مرحلة النشر (انشر). وتتمثل خطوات إجراء البحث فيما يلي: ١) المشكلة، ٢) جمع البيانات، ٣) تصميم المنتج،

[10] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.2013.hlm.297

٤) التحقق من صحة التصميم، ٥) مراجعة المنتج، ٦) تجربة المنتج، ٧) اختبار الاستخدام، ٨) اختبار الاستخدام، ٨) المنتج النهائي.[١١]

الشكل ١ : مراحل النموذج الرباعي الأبعاد

تم تصميم هذا البحث باستخدام نموذج التطوير رباعي الأبعاد (4D)، والخطوات في هذا البحث هي مرحلة التعريف والتصميم والتطوير والنشر.

[11] Trianto ,*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana,2015,hlm.221.

١. مرحلة التعريف: في هذه المرحلة عبارة عن نشاط لتحليل المشكلات التي تحدث. وفي هذه المرحلة وجد الباحث مشكلة حدثت في المدرسة، وهي نقص المواد التعليمية (الكتب) فصار التعليم في هذه المرحلة يركز فقط على إلقاء المعلم من خلال الإملاء على الطلاب، بحيث لا يستطيع الطلاب الفهم الصحيح، ومن ثم كان لابد من الألعاب لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم.

٢. مرحلة التصميم: تتمثل هذه المرحلة في تصميم المنتجات من نتائج تحليل احتياجات الطلاب في المدرسة. المنتج الذي صممه الباحث هو بطاقة الوسائط. يتم هذا التصميم من خلال تعديل شخصية طلاب الصف السابع باستخدام حروف أسماء الأشياء الموجودة في المدرسة.

٣. مرحلة التطوير: تنتج هذه المرحلة التطويرية المنتج النهائي في شكل بطاقة وسائط مصورة، بعد إجراء مراجعات بناء على اقتراحات وتقييمات الخبراء. في هذه المرحلة تنقسم إلى ٢ وهي :

- في مرحلة التحقق من صحة خبراء الوسائط والتحقق من صحة المواد، تم تقييم أن الوسائط بها بعض أوجه القصور، وهي من التحقق من صحة المواد كان هناك بعض الأخطاء في كتابة السطور في الكلمات العربية وفي التحقق من صحة الوسائط لم يكن هناك أي تنقيحات.
- تجربة المنتج: تم إجراء التجربة على موضوع البحث. وقد جعل الباحثون في هذه الدراسة الصف السابع في المدرسة موضوعاً للبحث، وكانت عينة البحث ٢٦ طالباً وطالبة. وتم تصحيح

أوجه القصور في التجربة حتى يتحسن المنتج.

٤. مرحلة النشر: بعد تطبيق المنتج، ستظهر نتائج تعلم الطلاب من خلال عدة اختبارات.

تقنيات تحليل البيانات في بحث وسائط البطاقات باستخدام تحليل البيانات الكيفية والكمية. وقد تم الحصول على البيانات الكيفية من ملاحظات الطلاب والوثائق المتعلقة بتصميم وسائط البطاقات، بينما تم الحصول على البيانات الكمية من بيانات الاستبيان من درجات الاختبار القبلي والبعدي. أدوات جمع البيانات المستخدمة باستخدام ورقة التقييم. تتكون البيانات من ورقة التقييم من عدة أسئلة يتم اختبارها على الطلاب لمعرفة المقارنة بين درجات ما قبل الاختبار القبلي وما بعد الاختبار. المعادلة المستخدمة هي استخدام متوسط/متوسط قيمة بيانات المجموعة على النحو التالي:

$$X = \frac{\sum f_n \cdot x_n}{f_n}$$

الوصف:

X = متوسط/متوسط القيمة

X_n = القيمة أو البيانات إلى n –

F_n = التردد إلى n –

نتائج البحث و ومناقشها

١. تعريف وسائط البطاقة

كلمة الوسائط أو الوسيلة مشتقة من اللاتينية التي تعني الوسيط، أي في الوسط. ووسائط التعلُّم هي الوسيلة التي تطلب العلم إما بنفسها أو تحتاج إلى مساعدة الآخرين الذين يستعينون بها في تغيير السلوك وسائط التعلم هي جسر يوصل المعرفة إلى المتعلمين. من بين وسائط تعلم اللغة العربية لعبة الورق. فألعاب الورق ستسهل على المتعلمين فهم المادة التعليمية التي كتبها المعلم الذي له دور في وسائط البطاقات التي سيلعبها الطلاب، كما أن هناك أنواعًا مختلفة من الألعاب التي ستسهل على المتعلمين استكشاف اللغة العربية، ومنها ألعاب الورق التي يطبقها الباحثة، وإن كان للمعلمين دور في ذلك أيضًا.[١٢]

يقول أزهر أرشد في كتابه: "وسائط بطاقات الفلاش كارد هي بطاقة تحتوي على صور أو نصوص أو رموز تذكّر أو تقود الطلاب إلى شيء ما يتعلق بالصورة" [١٣]. يبلغ قياس بطاقات الفلاش عادةً ٨ × ١٢ سم، أو يمكن تعديلها حسب حجم الفصل الذي يواجهه المعلم. الصور الموجودة في بطاقات فلاش هي عبارة عن سلسلة من الرسائل المقدمة مع وصف لكل صورة مدرج في الخلف. ولكي يتمكن المتعلمون من قراءة

[12] Arief Bahtiar Rifai, "Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu)," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2019), https://doi.org/10.18196/mht.2112.

[13] Yenni Anika Rahmania and Septina Alrianingrum, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU HISTORY CARD PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA" 10, no. 1 (2020).

الرسائل الموجودة فيها بسهولة، يجب أن تكون الكتابة والصور أكبر قليلاً وأكثر وضوحاً. الجمل والتعبيرات التي يشيع استخدامها في البطاقات التعليمية هي موضوعات عن الأشياء، والحيوانات، والفواكه، وأفراد الأسرة، والأدوات المدرسية وما إلى ذلك، وتعتبر وسائط البطاقات التعليمية من وسائط التعلم الشيقة التي يمكن تطويرها.

٢. وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاقة لترقية اتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الجمعية الوصلية المتوسطة ميدان.

تم تصميم هذا البحث باستخدام نموذج التطوير رباعي الأبعاد (4D)، والخطوات في هذا البحث هي مراحل التعريف والتصميم والتطوير والنشر.

١. مرحلة التعريف

وبناءً على نتائج الملاحظات التي قام بها الباحثة في موضوع البحث، أي في مدرسة الجامعة الوصلية في ميدان، أن معظم الطلاب يعتبرون دروس اللغة العربية مجرد بلاء. ومن الطبيعي أن يحاول المدرس تذليل الصعوبات التي يواجهها الطلاب في إتقان مادة اللغة العربية مع أن ذلك لن ينتج إلا طلاباً سلبيين. فالطلاب في المدرسة المتوسطة أنفسهم يتمتعون بقدرات غير متجانسة بسبب خلفيتهم التعليمية السابقة. كما تُظهر نتائج المقابلات أن من بين الطلاب خريجي المدارس الدينية وبعضهم خريجو المدارس العامة. لا يزال هناك العديد من الطلاب

الذين لم يتلقوا دروسًا في اللغة العربية على الإطلاق. وهذا سيسبب مشكلة في التدريس، خاصة في الكفاءات الأساسية لمكون مهم جدًا من مكونات اللغة العربية، ألا وهو المفردات. ولتحقيق التوقعات وحل هذه المشكلة، سيعمل الباحثون على تطوير تطبيق وسائط التعلم بالبطاقات المصورة لمساعدة الطلاب على حفظ المفردات وإتقانها بسهولة أكبر. لذلك من المأمول أن يكون هذا التعلم أكثر تشويقًا بالإضافة إلى زيادة دافعية الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية.

٢. مرحلة التصميم

هذه المرحلة هي تصميم المنتجات من نتائج تحليل احتياجات الطلاب في الفصل الدراسي. المنتج الذي صممه الباحث هو بطاقة الوسائط. يتم هذا التصميم من خلال تعديل شخصية طلاب الصف السابع باستخدام أسماء الأشياء الموجودة في المدرسة. يمكن رؤية نتائج وسائط البطاقة التي صممها الباحث في الصورة المرفقة:

الشكل ٢ : وسائط البطاقات

٣. مرحلة التعريف

تنتج هذه المرحلة التطويرية المنتج النهائي في شكل وسائط بطاقات مصورة، بعد إجراء مراجعات بناء على اقتراحات وتقييمات الخبراء. في هذه المرحلة تنقسم إلى ٢ وهما:

أ. مرحلة التحقق

في مرحلة التحقق من صحة الوسائط من قبل الخبراء والتحقق من صحة المواد، تم تقييم أن الوسائط بها بعض أوجه القصور، وهي أنه في مرحلة التحقق من صحة المواد كانت هناك بعض الأخطاء في كتابة الأسطر في الكلمات العربية، وفي مرحلة التحقق من صحة الوسائط لم تكن هناك مراجعات.

ب. مرحلة اختبار المنتج

موضوع البحث حول استخدام البطاقات الذي قام به الباحثون هو الصف السابع. وقد أجرى الباحثون اختباراً قبلياً لجمع بيانات عن قدرة الطلاب، قبل تطبيق لعبة البطاقات لتحسين قدرة المفردات لدى الطلاب /أنا الباحثين، وأجرى الباحثون اختباراً بعدياً بعد استخدام لعبة البطاقات (فلاش كارد) في تعلم اللغة العربية. ولكي نكون أكثر تحديدًا في قياس قدرة الطلاب على المفردات،

أجرى الباحثون اختبارًا قبليًا شمل ٢٦ طالبًا وطالبة، واستخدم الباحثون بيانات استبيان من أوراق التقييم على شكل ١٠ أسئلة تتعلق بقدرتهم على المفردات. ومن البيانات التي تم جمعها، أظهرت نتائج الاختبار القبلي أن :

رقم	القيمة	X_n	F_n	$X_n.F_n$
١	٦٠-٤٠	٦٠	١٠	٦٠٠
٢	٧٠- ٦١	٦٧	٩	٦٠٣
٣	٨٠-٧١	٧٨	٣	٢٣٤
٤	٩٠-٨١	٨١	٢	١٦٢
٥	١٠٠— ٩١	٩٢	٢	١٨٤

$$\overline{X} = \frac{\sum f_n \cdot x}{f_n} = \frac{١٠٧٨٣}{٢٧} = ٦٨،٥٧$$

يتضح من نتائج جدول الاختبار القبلي أعلاه أن الطلاب لا يزالون غير متمكنين تمامًا من إتقان مهارات المفردات لأن متوسط ما يحصل عليه الطلاب لا يتجاوز ٦٩ نقطة ولا يفي بقيمة الاكتمال البالغة ٨٠ نقطة، لذا فإن الأمر يتطلب وسائط لتحسين قدرة المفردات في تعلم اللغة العربية.

خطوات البدء بلعبة وسائط تعلم البطاقات التعليمية وهي :

١. توضع البطاقات على مستوى الصدر وتكون في مواجهة الطالب.
٢. اسحب البطاقات واحدة تلو الأخرى بعد انتهاء المعلم من الشرح أمام الفصل.
٣. أعط البطاقات التي تم شرحها للطلاب الذين يجلسون بالقرب من المعلم. اطلب من الطالب ملاحظة البطاقة واحدة تلو الأخرى، ثم مررها إلى طالب آخر حتى يحصل عليها جميع الطلاب.
٤. إذا كان العرض عبارة عن لعبة، ضع البطاقات في صندوق بشكل عشوائي ولا داعي لترتيبها، جهز الطلاب الذين سيتنافسون مثلاً ثلاثة أشخاص يقفون في صف، ثم يعطي المعلم الأوامر.

قبل البدء بلعبة البطاقات التعليمية، يقوم المعلم أولاً بشرح الجوانب الفنية وقواعد لعبة البطاقات التعليمية. فيما يلي خطوات تطبيق بطاقات الفلاش على الطلاب:

١. يتم تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات
٢. تحمل كل مجموعة عدة بطاقات يقدمها مدرس اللغة العربية تتكون من عدة بطاقات عربية وترجمتها.
٣. يُمنح الطلاب بضع دقائق لحفظ المفردات والترجمات الموجودة على البطاقات التي تم توزيعها.
٤. يقوم المعلم بخلط البطاقات التي تم إعطاؤها بين البطاقات التي تقرأ العربية والإندونيسية التي تم ترتيبها من قبل المعلم مسبقًا،
٥. ثم يتم تكليف الطلاب بمهمة المزاوجة بين الكتابات العربية والإندونيسية التي تم ترتيبها عشوائيًا.

٦. المجموعة التي تتمكن من ترتيب المفردات العربية بأسرع وقت تصبح هي الفائزة.

الشكل ٣: يتم فتح البطاقات وعرضها على الطلاب

.الشكل٤: يتم خلط البطاقات

الشكل ٥: الطلاب الذين يطابقون البطاقات

بعد اكتمال عملية التحقق، أصبح التصميم مناسبًا للاختبار. تم إجراء التجربة ١٠ مرات على الطلاب.بعد إجراء التجربة كانت هناك بعض أوجه القصور في الوسائط، وهي وجود بعض الأخطاء في كتابة الخطوط على الكلمات العربية. بعد مراجعة المنتج أثناء التجربة، أثناء التجربة، تحسنت قدرة الطلاب على التدرب على تحسين القدرة على المفردات وفقًا لتطبيق الشرح في البداية. بعد إجراء اختبار قبلي في المرحلة الأولية، ولمعرفة المقارنة بين قدرات الطلاب، أجرى الباحث اختبارًا بعديًا شمل نفس عدد الطلاب ونفس عدد الأسئلة ومفهومها. وترد نتائج الاختبار البعدي في الجدول التالي:

رقم	القيمة	X_n	F_n	$X_n.F_n$
١	٦٠-٤٠	٦٠	-	-
٢	٧٠-٦١	٦٧	٢	١٣٤
٣	٨٠-٧١	٧٩	٦	٤٧٥
٤	٩٠-٨١	٨٦	٨	٦٨٨
٥	-٩١	٩٢	١٠	٩٢٠
	١٠٠			

$$X = \frac{\sum f_n \cdot x}{f_n} = \frac{٢٠٢١٧}{٢٦} = ٨٥،٢٦$$

يُظهر الجدول أعلاه أن اختبار كفاءة الطالب في مرحلة ما بعد الاختبار يُظهر قيمة استوفت مقياس الكفاءة بمتوسط قيمة حصل عليها الطلاب ٨٥ نقطة. من بيانات الاختبار البعدي يمكن ملاحظة أن الطلاب الذين أكملوا الاختبار كانوا ٢٢ طالباً وطالبة، بحيث ارتفع عدد النتائج مقارنة بنتائج الاختبار القبلي للطالب حيث لم يحصل متوسط القيمة التي حصل عليها الطلاب سوى على ٦٩ نقطة ولم تستوف قيمة الاكتمال البالغة ٨٠ نقطة، لذا يمكن استنتاج أن وسائط لعبة الورق يمكن أن تحسن مهارات الطلاب في المفردات.

٤. مرحلة النشر

بعد تنفيذ المنتج، ستظهر نواتج تعلم الطلاب من خلال عدة اختبارات كفاءة الطلاب التي تم إجراؤها ١٠ مرات، ومن نتائج التجربة أعلاه، يظهر أن اختبار كفاءة الطلاب في مرحلة ما بعد الاختبار يظهر قيمة استوفت KKM

بمتوسط قيمة حصل عليها الطلاب ٨٥ نقطة. من بيانات ما بعد الاختبار، يمكن ملاحظة أن الطلاب الذين أكملوا هذا الاختبار كانوا ٢٢ طالبًا، أي أن عدد الطلاب الذين أكملوا أكثر من أولئك الذين لم يكملوا.

وبناءً على الملاحظات أثناء التجربة والتقييم في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب، من المعروف أن تصميم المنتج قابل للاستخدام، ويلبي احتياجات الطلاب في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب، ويمكن استخدام المنتج من قبل الطلاب بمرونة أكبر.

الخاتمة

يُظهر الجدول أعلاه أن اختبار كفاءة الطالب في مرحلة ما بعد الاختبار يُظهر قيمة استوفت مقياس الكفاءة بمتوسط قيمة حصل عليها الطلاب بلغت ٨٥ نقطة. من بيانات ما بعد الاختبار، يمكن ملاحظة أن الطلاب الذين أكملوا هذا الاختبار كانوا ٢٢ طالبًا، أي أن عدد الطلاب الذين أكملوا هذا الاختبار أكثر من أولئك الذين لم يكملوا. وبناءً على الملاحظات أثناء التجربة والتقييم في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب، من المعروف أن تصميم المنتج قابل للاستخدام، ويلبي احتياجات الطلاب في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب، ويمكن استخدام المنتج من قبل الطلاب بمرونة أكبر.

المراجع

Fauzi، Oji Ahmad. "PENGGUNAAN KARTU DAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT MATERI QIRO'AH BAHASA ARAB DI KELAS 8-D MTsN 1 PANDEGLANG" 6، no. 1 (2022).

Kosim، Abdul. "NAMA-NAMA PESANTREN DI BANDUNG RAYA." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2، no. 1 (January 25، 2021): 1–23. https://doi.org/10.52593/klm.02.1.01.

Ma'arif، M. Syamsul. "Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2، no. 2 (October 1، 2019): 258–73. https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588.

Qomarudin، A. "AKTIVITAS PEMBELAJARAN SEBAGAI SUATU SISTEM." . . *E* 4، no. 1 (2021).

Rahim Marpaung، Willi، and Zulfahmi Lubis. "STRATEGI PENERAPAN LINGKUNGAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBAHASA ARAB DI PESANTREN MODERN DARUSSALAM." *Inspiratif Pendidikan* 12، no. 1 (June 30، 2023): 183–91. https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.39073.

Rahma، Fatikh Inayahtur. "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan،" 2019.

Rahmania، Yenni Anika، and Septina Alrianingrum. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU HISTORY CARD PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA" 10، no. 1 (2020).

Rifai، Arief Bahtiar. "Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu)." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2، no. 1 (2019). https://doi.org/10.18196/mht.2112.

Saputra، Domi، and Muhamad Fidri. "PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK PENGUASAAN KOSA KATA،" n.d.

Zainuri. " تطبيق الطريقة الانتقائية في تحقيق الأهداف المكتوبة من الحكومة الخاصة في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية جمبر الأولى بالقسم الديني للسنة الدراسية ٢٠١٩." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2، no. 1 (2020): 11–28. https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i1.350.

Zarkani، Mohammad. "EFEKTIVITAS METODE EKLEKTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" 4 (2019).